

Pengaruh Kultur Digital dalam Hidup Beriman Kristiani: Membangun Langkah Pastoral yang Relevan

Barnabas Bram Suarga

Universitas Sanata Dharma

barnabasbram@gmail.com

Abstract: Digital technology has very broad aspects in human life, one of which is that everyone can communicate easily from anywhere. Ease of communication technology, whether we realize it or not, has influenced how humans interact with one another. In particular, in relation to the faith of God, it is also influenced by technological sophistication. Through technology, people can access sermons, daily devotions, and even attend mass. But is the sophistication of technology really able to deepen the faith in God or make it worse? Through this paper, it will be presented how technological advances in dealing with the Christian faith bring impact to pastoral approach. Using Library Research the content of the paper start from the phenomenon of the development of technology towards theological reflection, finally leading to a pastoral act in the era of digital technology.

Keywords: Digital Culture, Church, Pastoral

Abstrak: Teknologi digital telah mempengaruhi hidup manusia secara luas, salah satunya memudahkan untuk berkomunikasi dari mana saja. Kemudahan teknologi komunikasi ini secara langsung atau tidak telah mempengaruhi bagaimana manusia berinteraksi dengan satu sama lain. Secara khusus, dalam relasi antara manusia dengan Tuhan ternyata juga dipengaruhi kemajuan teknologi. Dengan teknologi, banyak orang dapat mengakses kotbah-kotbah harian, doa harian, dan bahkan Misa Kudus. Namun apakah pengaruh kemajuan teknologi ini mempererat relasi antara manusia dengan Tuhan atau malah sebaliknya? Melalui tulisan ini, akan disajikan bagaimana kemajuan teknologi berhadapan dengan iman Kristen memberi dampak pada langkah-langkah pastoral yang hendak ditempuh. Menggunakan metode penelitian pustaka, isi dari tulisan ini berangkat dari penggalian terhadap fenomena perkembangan teknologi digital dan bermuara menuju sebuah refleksi teologis, akhirnya memberikan sumbangan bentuk langkah pastoral di era teknologi digital.

Kata Kunci: Budaya Digital, Gereja, Pastoral

PENDAHULUAN

Teknologi digital memudahkan banyak orang dalam melakukan pelbagai aktivitas dalam kehidupannya. Dalam hidup Gereja, teknologi digital sudah banyak dimanfaatkan sebagai alat pewartaan yang efektif. Namun, teknologi digital sebenarnya tidak hanya

sebatas sebagai alat atau media saja. Teknologi digital yang kian berkembang melahirkan sebuah budaya atau kultur baru, yakni kultur digital. Kultur tersebut kemudian menantang Gereja untuk merevitalisasi beberapa pendekatan pastoral sehingga selaras dengan gagasan Teologi Kristiani.

Pokok-pokok yang penting dari permasalahan yang hendak dikaji adalah bahwa budaya digital membawa manusia kepada kesadaran akan interaksi dan komunikasi yang praktis dan serba cepat, sehingga interaksi secara intens dan mendalam jarang dijumpai dalam budaya digital semacam ini. Manusia yang terhanyut dalam realitas digital ini mengabaikan perjumpaan langsung antara tubuh yang ia miliki dengan lingkungan nyata di sekitarnya, padahal perjumpaan tubuh secara langsung dengan lingkungan adalah suatu hal yang hakiki sebagai manusia.

Pada akhirnya dengan tantangan budaya digital yang melepaskan manusia dari interaksi jasmaninya menantang Gereja supaya mampu mengambil sikap, bahkan secara kongkret untuk membangun langkah-langkah pastoral guna menghadapi budaya digital yang semacam ini. Dalam hal ini, penulis ingin menyuguhkan kajian dengan menggunakan metode studi pustaka yang mana melalui tulisan-tulisan terpilih yang berkaitan dengan kultur digital dan teologi akan digunakan untuk melihat kembali keberimanannya umat katolik.

HASIL PENELITIAN

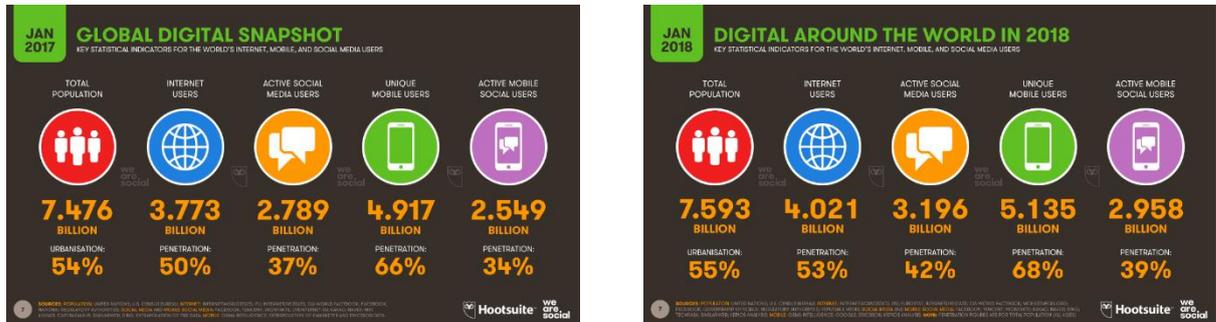
1. FENOMENA KULTUR DIGITAL

Untuk melihat secara luas dan mendalam tentang Kultur Digital, maka pada bagian ini hendak diuraikan dua macam data tentang: (1) bagaimana Kultur Digital secara khusus dalam bentuk teknologi komunikasi dan Internet dari tahun ke tahun meningkat perlahan; kemudian untuk memberikan gambaran yang lebih khusus tentang (2) bagaimana Kultur Digital mempengaruhi cara manusia berinteraksi dengan dunia, maka dipaparkan juga sejarah singkat perkembangan teknologi dan budaya manusia serta kajian filosofis ringkas tentang “interaksi” yang mana dalam perkembangan teknologi sangat dirasakan bagi setiap manusia.

1.1. Interaksi Manusia dengan Teknologi Digital dalam Statistik

Berikut ini akan disajikan aneka data statistik tentang bagaimana interaksi manusia dengan teknologi:

Perbandingan Data Global Pengguna Perangkat Digital Tahun 2017 dan 2018



Pada awal tahun 2018 dilakukan survey terhadap penggunaan perangkat digital di seluruh dunia oleh *Hootsuite We are Social*.¹ Secara umum dapat dikatakan demikian:

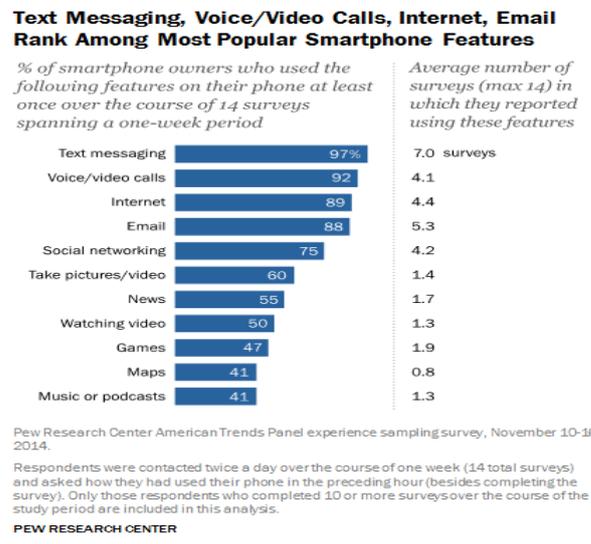
- Total populasi penduduk dunia pada awal tahun 2018 adalah 7.593 milyar (55%). Total populasi penduduk dunia pada awal tahun 2018 ini mengalami kenaikan sebanyak 1% dari tahun 2017 dengan total populasi penduduk sebanyak 7.476 milyar (54%).
- Jumlah pengguna internet pada tahun 2018 sebanyak 4.021 milyar, mengalami kenaikan 3% dari 2017.
- Jumlah pengguna media sosial aktif pada tahun 2018 sebanyak 3.196 milyar, naik 5% dari 2017.
- Jumlah pengguna perangkat gawai pada tahun 2018 sebanyak 5.135 milyar, naik 2% dari 2017.
- Jumlah pengguna aktif perangkat sosial gawai tahun 2018 sebanyak 2.958 milyar, naik 5% dari 2017.

Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan perangkat digital mobile menduduki posisi yang paling banyak dari total populasi penduduk dunia. Alasan mengapa perangkat digital mobile banyak digunakan oleh orang di seluruh dunia? Karena

¹ Simon Kemp, "Digital in 2018: World's Internet Users Pass The 4 Billion Mark," *wearesocial.com*, last modified 2018, <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>.

perangkat digital mobile mudah dibawa ke mana-mana dan memudahkan orang dengan mobilitas yang tinggi.

Data penggunaan smartphone dengan aplikasi yang ditawarkan



Salah satu perangkat digital mobile yang paling banyak digunakan oleh penduduk dunia adalah smartphone. Adanya smartphone semakin memudahkan orang untuk bekerja dan juga untuk saling terhubung satu dengan yang lain, oleh karena adanya aplikasi-aplikasi yang ditawarkan di dalamnya. Dari data yang disajikan oleh *PEW Research Center*² tahun 2014³, ada 11 aplikasi yang ditawarkan dalam smartphone. Dari 11 aplikasi itu, penggunaan pesan teks masih di posisi pertama (97%) sebagai layanan pengirim pesan yang populer. Kemudian pada posisi berikutnya ditempati oleh panggilan video/suara (92%), akses internet (89%), dan email (88%). Sedangkan untuk aplikasi peta menjadi aplikasi yang tidak populer digunakan (41%).

Perkembangan dunia digital secara tidak langsung telah menciptakan budaya baru dalam kehidupan masyarakat dunia dewasa ini, terutama dalam hal komunikasi. Adanya komunikasi melalui perangkat-perangkat digital tersebut menjadi tanda bahwa orang

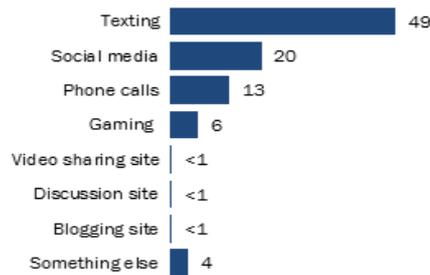
²*PEW Research Center* adalah lembaga fakta nonpartisipan Amerika yang berbasis di Washington, DC. Lembaga ini menyediakan informasi tentang isu-isu sosial, opini publik, dan tren demografi yang membentuk Amerika Serikat dan dunia. Lembaga ini juga melakukan poling opini publik, penelitian demografi, analisis konten media, dan penelitian ilmu sosial empiris lainnya. – diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Pew_Research_Center, (11.05.2018).

³ Aaron Smith, "Chapter Three: A 'Week in the Life' Analysis of Smartphone Users," *pewresearch.org*, last modified 2015, <https://www.pewresearch.org/internet/2015/04/01/chapter-three-a-week-in-the-life-analysis-of-smartphone-users/>.

selalu berupaya untuk terhubung dengan orang lain. Dari 11 aplikasi yang ada di dalam smartphone seseorang, setidaknya ada 5 aplikasi yang membantu orang untuk dapat terhubung dengan orang lain kapanpun dan di manapun mereka berada.

Texting Is Most Common Way Teens Get in Touch With Closest Friend

% of teens who say ... is the most common way they get in touch with their closest friend online or on a phone



Source: Pew Research Center Teens Relationships Survey, Sept. 25-Oct. 9, 2014, and Feb. 10-March 16, 2015. (n=1,009 teens ages 13 to 17 with a close friend).

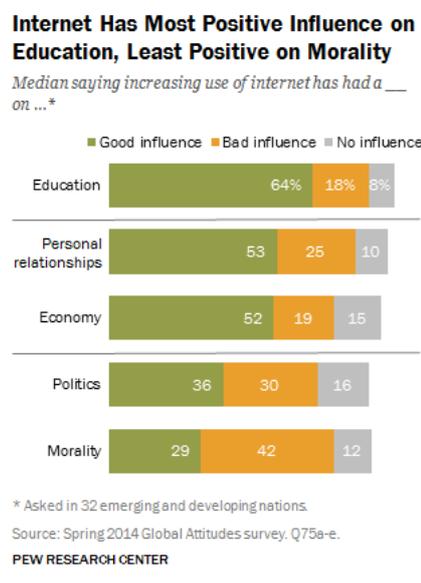
PEW RESEARCH CENTER

Dari data di atas, kita dapat melihat bahwa sebanyak 49% orang masih menggunakan layanan pesan dalam bentuk teks sebagai cara paling populer untuk berelasi dengan teman. Kemudian sebanyak 20% menggunakan media sosial (facebook messenger, whatsapp, twitter, dan instagram), sebanyak 13% menggunakan panggilan telephon, 6% menggunakan game online, dan 4% menggunakan aplikasi lainnya untuk berelasi dengan teman atau orang lain.⁴

Data ini ingin menunjukkan bagaimana remaja dapat berkomunikasi dengan mengirim pesan teks, saling berbagi gambar/video, lewat panggilan suara atau video, lewat berbagai media sosial, bahkan lewat game online ketika dia terhubung dengan orang lain sebagai musuh/lawan bermainnya.

⁴ Amanda Lenhart, "Teens, Technology and Friendships: Video games, social media and mobile phones play an integral role in how teens meet and interact with friends," *pewresearch.org*, <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>.

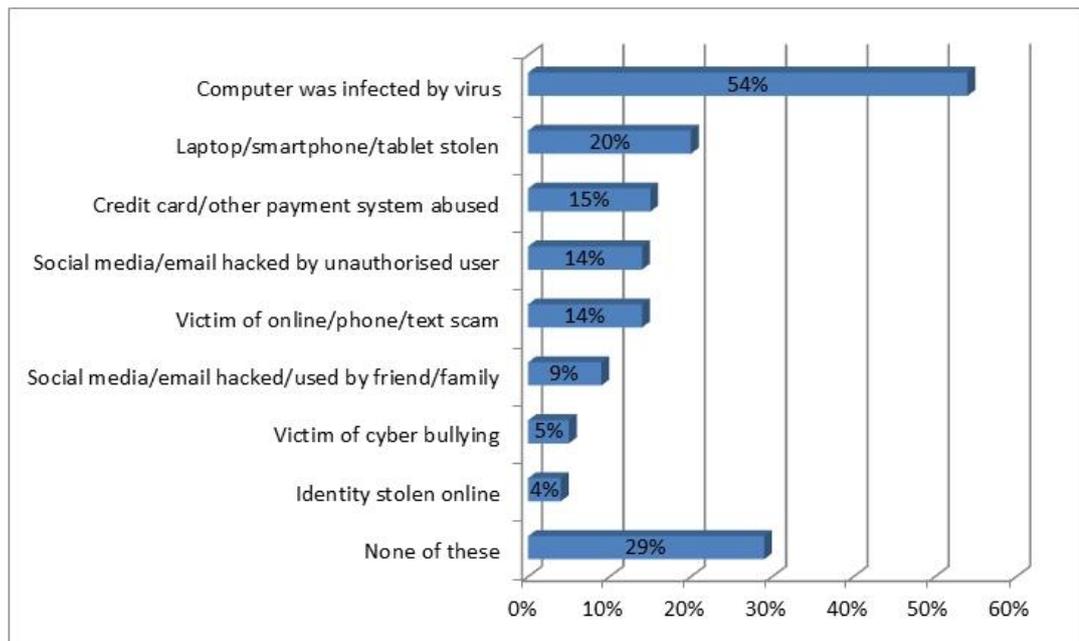
Pengaruh penggunaan internet



Data di atas menunjukkan pengaruh penggunaan internet terhadap beberapa hal. Secara umum penggunaan internet memiliki pengaruh terhadap 5 bidang kehidupan manusia, seperti pendidikan, relasi personal, ekonomi, politik, dan moralitas.

Jika kita melihat data di samping, penggunaan internet banyak memiliki pengaruh positif terhadap pendidikan (64%), relasi personal (53%), ekonomi (52%) dan politik (36%). Namun hal yang sangat mencengangkan terjadi pada pengaruh penggunaan internet terhadap moralitas. Di sana ditampilkan data bahwa pengaruh positif penggunaan internet terhadap moralitas hanya 29%, sedangkan pengaruh negatif internet terhadap moralitas justru lebih banyak dari pada pengaruh positifnya, yakni sebanyak 42%. Pertanyaannya adalah mengapa pengaruh penggunaan internet memiliki dampak negatif terhadap moralitas? Tentu untuk mendukung jawaban ini, kita akan melihat data berikut berkaitan dengan kejahatan dalam dunia digital (*Cybercrime*).⁵

⁵ Pewresearch.org, "Internet Seen as Positive Influence on Education but Negative on Morality in Emerging and Developing Nations," *pewresearch.org*, last modified 2015, <https://www.pewresearch.org/global/2015/03/19/internet-seen-as-positive-influence-on-education-but-negative-influence-on-morality-in-emerging-and-developing-nations/>.



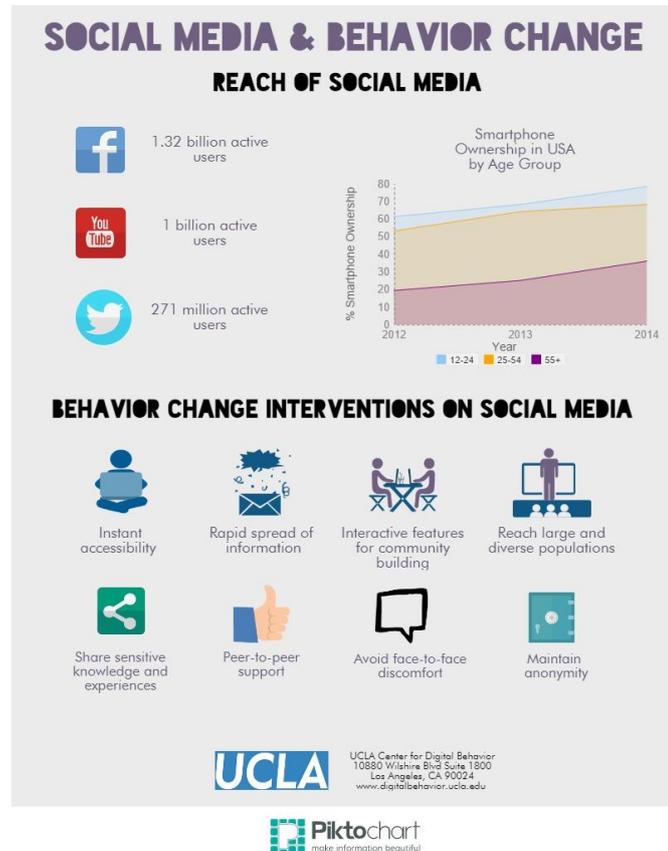
Data di atas menunjukkan, bentuk-bentuk cybercrime. Kejahatan dalam bentuk pemberian virus pada komputer menjadi perilaku yang paling sering dilakukan (54%), kemudian disusul dengan pencurian gadget (20%), kejahatan dalam bentuk hacker (14%), dan kejahatan dalam bentuk bullying (5%).⁶

Dari data ini, kita dapat melihat bahwa kemajuan teknologi yang semakin memudahkan orang untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan, ternyata tidak

dapat menjamin bahwa perilaku moral seseorang akan memiliki dampak positif. Dari data tersebut menunjukkan bahwa semakin canggih teknologi, semakin canggih pula bentuk- bentuk kejahatan yang diciptakan di dalam masyarakat.

⁶ Urban Schrott, "High cybercrime levels and worrying youth cyber-bullying, latest Irish survey shows," *eset.ie*, last modified 2013, <https://blog.eset.ie/2013/04/04/high-cybercrime-levels-and-worrying-youth-cyber-bullying-latest-irish-survey-shows/>.

Data pengaruh media sosial terhadap perilaku seseorang



Data di samping menunjukkan pengaruh media sosial terhadap perilaku seseorang. Ada 3 bentuk aplikasi media sosial yang sering digunakan, yakni facebook menempati urutan yang paling banyak digunakan (1,32 milyar pengguna aktif), kemudian youtube (1 milyar pengguna aktif), dan twitter (271 juta pengguna aktif).⁷

Dari 3 aplikasi yang paling sering digunakan tersebut, setidaknya dapat mewakili bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku seseorang. Ada 6 perilaku seseorang yang ditampilkan dalam data tersebut sebagai dampak dari penggunaan media sosial pada smartphone. Perilaku tersebut adalah akses instant, penyebaran informasi cepat, fitur interaktif untuk membangun komunitas, mempermudah jangkauan populasi besar dan

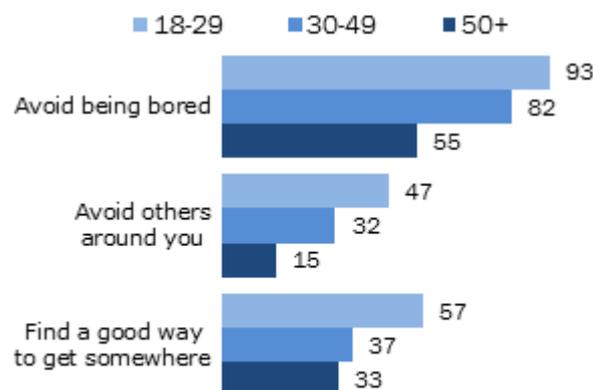
⁷UCLA Center for Digital Behaviour, "Creating Digital Communities for Behavior Change," *digitalbehaviour.ucla.edu*, <https://digitalbehavior.ucla.edu/current-research/changing-behavior/>.

beragam, berbagi informasi dan pengalaman yang sensitif, mendukung sikap saling curiga, menghindari perjumpaan tatap muka, dan mempertahankan anonimitas.

Dari data tersebut, kita dapat melihat bagaimana perkembangan perangkat digital yang semakin memengaruhi perilaku seseorang dalam berelasi dengan sesamanya. Pola perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh perangkat digital ini, akhirnya menciptakan suatu budaya baru di dalam diri masyarakat kita saat ini. Salah satunya adalah budaya untuk menghindari perjumpaan langsung, dalam artian face to face. Orang tidak perlu repot lagi untuk jauh-jauh berjumpa dengan teman, sahabat, atau keluarganya, cukup dengan menggunakan aplikasi sosial media yang ditawarkan oleh perangkat digital orang sudah dapat mengalami perjumpaan dengan orang lain tanpa harus mengadakan perjumpaan langsung/tatap muka.

Younger Users More Likely to Use Their Phone for Preventing Boredom, Avoiding Others, Getting Somewhere

% of smartphone owners in each age group who used their phone for the following reasons at least once over the course of 14 surveys spanning a one-week period



Data di atas setidaknya menunjukkan kepada kita, adanya ambiguitas penggunaan perangkat digital dalam kaitannya untuk membangun relasi dengan orang lain. Di satu sisi pengguna perangkat digital ingin membangun komunikasi dan menjaring relasi sebanyak-banyaknya dengan siapa pun, kapan pun dan di mana pun. Namun di sisi lain mereka juga seringkali memilih untuk “mengasingkan diri” dari orang-orang di

sekitarnya. Di sini kita dapat melihat adanya kontras antara keinginan untuk berelasi dengan sebanyak mungkin orang, namun di sisi lain orang justru menjadi terasing di dalamnya.

Dari data nampak, bahwa 47% remaja dan kaum muda menggunakan HP untuk menjauhi yang lain. Maka, dari kedua data tersebut dapat kita katakan bahwa perkembangan teknologi digital di satu sisi memudahkan seseorang untuk membangun relasi dengan sebanyak mungkin orang, namun di sisi lain orang justru menjadi terasing dengan dirinya sendiri dan komunitasnya.⁸

Data pengaruh perangkat digital dalam aktivitas religius

Participation in Electronic and Offline Religious Activities

% of U.S. adults who participated in each activity in the past week

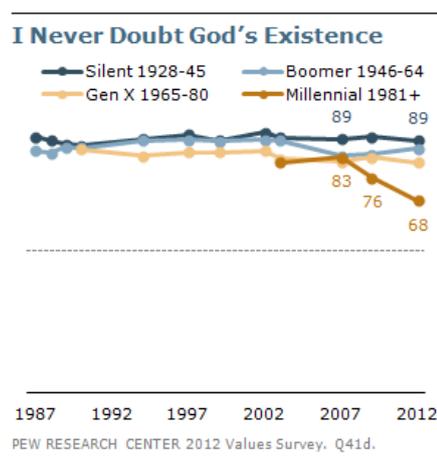
<i>New media</i>	%
Saw religion shared online	46
Shared own faith online	20
<i>Old media</i>	
Watched religious television	23
Listened to religious talk radio	20
Listened to Christian rock	19
<i>Offline participation</i>	
Shared faith in real-life setting	40

Keinginan manusia untuk selalu terhubung dengan yang lain, ternyata juga berkaitan dengan dengan iman. Data di samping menunjukkan bahwa orang juga menggunakan kemajuan digital untuk mengembangkan dan berbagi aktivitas religius. Lewat media yang baru, 46% responden melihat situs keagamaan yang dibagikan secara online, sementara 20% membagikan apa yang mereka imani secara online. Lewat media yang lama, 23% responden menyaksikan acara TV religius, 20% mendengarkan percakapan religius di radio dan 19% mendengarkan acara Christian rock.

⁸Aaron Smith, "U.S. Smartphone Use in 2015," *pewresearch.org*, last modified 2015, <https://www.pewresearch.org/internet/2015/04/01/us-smartphone-use-in-2015/>.

Lewat media offline, 40% responden membagikan imannya lewat setting kehidupan nyata. Meskipun banyak responden yang secara aktif menggunakan media online yang lama untuk aktivitas iman mereka, namun sebagian besar masih sebatas sebagai pemirsa dan pendengar. Sementara itu, dengan media yang baru, orang pun semakin dimotivasi untuk berbagi iman mereka kepada yang lain.

Data Keyakinan Diri terhadap Keberadaan Tuhan



Sementara itu, aktivitas religius manusia selalu ada kaitannya dengan pengakuan akan keberadaan Allah atau realitas yang Transenden. Data di atas kurang lebih ingin menunjukkan bagaimana masing-masing generasi mencoba untuk tidak ragu-ragu mengakui keberadaan Allah di dalam aktivitas religiusnya. Generasi Silent (1928-1945) cenderung stabil untuk mengakui keberadaan Allah dalam aktivitas religiusnya. Generasi Boomer (1946-1964) juga cenderung stabil mengakui keberadaan Allah, meskipun di awal tahun 2007 mengalami penurunan. Generasi X (1965-1980) juga cenderung stabil untuk mengakui keberadaan Allah dalam aktivitas religiusnya. Sedangkan Generasi Millennial (1981-sekarang) cenderung mengalami penurunan untuk mengakui keberadaan Allah dalam aktivitas religiusnya.⁹

Dari data tersebut kita dapat melihat, bahwa untuk generasi silent, boomer, dan X cenderung masih mengakui keberadaan Allah dalam aktivitas religiusnya. Sedangkan

⁹Pewresearch.org, "PARTISAN POLARIZATION SURGES IN BUSH, OBAMA YEARS: Section 6: Religion and Social Values," *pewresearch.org*, last modified 2012, <https://www.pewresearch.org/politics/2012/06/04/section-6-religion-and-social-values/>.

generasi millennial cenderung untuk mulai meragukan keberadaan Allah di dalam kehidupannya.

1.2. Simpul-simpul Persoalan Dasar Kultur Digital

Pengalaman dalam hidup kita sehari-hari semakin menegaskan bahwa saat ini teknologi seperti *smartphone* dan internet sudah tidak bisa terlepas dari keseharian hidup kita. Hal ini dapat dijelaskan dalam pengalaman sederhana kita misalnya ketika hendak berjumpa dengan rekan sekolah, pertama kita mulai mengakases aplikasi *whatsapp* dan mengetik pesan sederhana untuk membuat rencana bertemu. Kemudian setelah kita bertemu dengan waktu dan tempat yang sudah ditentukan kita mulai mengambil foto bersama, bisa jadi saat itu juga foto yang telah diambil dengan *smartphone* kemudian kita *share* lewat aplikasi *instagram* sehingga orang-orang yang terhubung dengan kita di *instagram* dapat melihat aktifitas dan kegitaankita yang saat ini sedang kita lakukan. Dalam aplikasi *instagram* itu foto yang sudah kita unggah mendapat respon yang begitu beraneka ragam, banyak komentar-komentar muncul pada kolom komentar seakan-akan saat itu juga kita sedang berinteraksi dengan mereka yang tidak bersama dengan kita. Kita sedang bersama orang lain, besama dengan kehadirannya namun dengan teknologi seperti *smartphone* dan internet membuat kita dapat melampaui keadaan tempat kita berada untuk tetap bisa berkomunikasi.

Contoh di atas memberikan gambaran bahwa teknologi memudahkan manusia untuk terhubung dan dapat berkomunikasi dengan siapapun di manapun. Namun hal ini tentu juga memiliki dampak-dampak lain daripada hanya sekedar memudahkan manusia untuk semakin terhubung. Sejak dahulu teknologi telah ada bersama dengan peradaban manusia dan mengubah lingkungan di sekitar manusia itu hidup. Dalam buku *Technology: A World History*, Daniel R. Headrick menjelaskan tentang bagaimana teknologi yang digunakan oleh manusia juga turut membentuk peradaban sejarah.¹⁰ Teknologi yang muncul berkat penemuan-penemuan manusia membantu manusia untuk hidup sedemikian rupa dengan budayanya. Hal ini menjadi semakin menarik ketika diketahui bahwa penemuan suatu teknologi dapat memberi beragam dampak bagi lingkungan, peradaban maupun bagi manusia. Hedrick menjelaskan bahwa dengan

¹⁰ Daniel R. Headrick, *A World History* (Oxford: Oxford University Press, 2009).

ditemukannya berbagai mesin untuk keperluan industry pada tahun 1750-1869 revolusi industri menjadi semakin cepat muncul ke permukaan.¹¹ Munculnya revolusi industri memberi dampak bagi perubahan budaya pertanian dan beralih menuju industrialisasi. Banyak petani-petani yang kemudian menutup lahan pertaniannya untuk membuka industri tekstil. Terlepas dari hal itu, revolusi industri juga telah memberi dampak pada lingkungan, banyak dari industri yang menggunakan bahan kimia dan batu-bara mencemari lingkungan tempat di mana industri itu dijalankan, begitu juga pola produksi yang menuntut untuk serba cepat memberi dampak kepada para karyawan dalam hal sanitasi karena mereka hanya membuang sampah-sampah hasil industri kedalam sungai.

Revolusi industri kian berkembang pesat dengan berbagai mesin yang telah ditemukan, mengubah perekonomian konvensional yang lama dalam pertanian menjadi perekonomian yang cepat dan lebih sedikit memakan biaya. Revolusi industri juga berperan dalam membuka akses kepada investor dengan para teknisi dan ilmuwan. Relasi antara teknisi dan ilmuwan telah menghasilkan beragam mesin-mesin baru yang lebih canggih dan cepat dalam memproduksi barang. Semakin banyak dan cepat barang yang dihasilkan membuat kebutuhan banyak konsumen menjadi semakin terpenuhi.¹² Melihat kenyataan ini bisa dikatakan bahwa munculnya revolusi industri memberi banyak dampak pada setiap segi-segi kehidupan manusia. Pada segi tertentu ada masyarakat yang membutuhkan pakaian dari hasil industri dalam skala yang besar, namun ada pula segmen masyarakat yang dapat menjadi bagian dari revolusi industri sebagai buruh yang merasa bahwa hidupnya dapat tercukupi dari upah yang diterimanya, begitu pula para ilmuwan kini menjadi mendapatkan posisi penting karena lewat penemuan mereka revolusi industri dapat semakin berkembang. Terlepas dari semua hal itu kita telah melihat pula dampak dari lingkungan yang perlahan-lahan rusak karena revolusi industri dengan berbagai bahan kimia yang mencemari sungai-sungai.

Tidak jauh berbeda dengan munculnya revolusi industri, teknologi digital seperti *smartphone* dan internet telah membawa beragam dampak bagi kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya. *Smartphone* sejatinya adalah perkembangan dari telepon genggam yang pada mulanya hanya bisa digunakan untuk berkirim pesan singkat dan menelpon.

¹¹ Ibid., 92-105.

¹² Ibid., 112

Namun dengan kemajuan teknologi digital kini telepon genggam itu dapat memproses foto, memutar lagu dan menyambung dengan internet. Perubahan *smartphone* yang sedemikian rupa terpengaruh dari perkembangan teknologi sekitar kita yang semakin hari semakin digital, sebagai contoh cara kita mengolah kata dengan laptop, menyimpan data-data dan arsip-arsip penting dan melakukan transaksi keuangan kini sudah mulai berubah menjadi digital.¹³ Jika dengan *smartphone* dan internet kita bisa menjelajahi beragam informasi dengan cepat maka dengan ATM kita bisa melakukan transaksi keuangan tanpa membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya perkembangan teknologi digital keterbatasan manusiawi kini didobrak untuk melampaui jarak dan waktu sehingga manusia bisa melakukan aktivitas yang ia inginkan dengan cepat dengan bantuan teknologi digital.¹⁴

Teknologi digital adalah sebuah penemuan yang muncul karena berkembangnya teknologi komputer.¹⁵ Istilah digital tampaknya mengacu pada kemampuan hitung komputer untuk memproses data dari analog menjadi angka (digit) yang dalam perkembangannya lebih modern. Saat ini kebanyakan teknologi yang berkembang dengan komputer merupakan teknologi digital dan semua itu sekarang telah berada dan menyatu dengan hidup kita. Maka budaya digital bisa diartikan sebagai cara hidup manusia yang berhadapan dengan berbagai teknologi digital. Setiap hidup manusia terbantu dan terfasilitasi dengan teknologi digital ini sehingga teknologi digital menjadi bagian dari hidup sehari-hari manusia. Namun pertanyaan kemudian muncul, dengan semua teknologi digital yang kita miliki untuk mengakses informasi, berbagi data dan berkomunikasi dengan rekan-rekan kita tanpa harus bertemu membuat relasi kita sama dengan saat kita benar-benar berjumpa dengan mereka secara nyata?

Dalam buku yang ditulis oleh Sherry Turkle, dijelaskan tentang bagaimana sekarang ini simulasi virtual seperti *Second Life* digemari kalangan masyarakat modern tertentu karena mampu menyuguhkan sebuah rekonstruksi kehidupan di dalam dunia virtual, di mana kita dapat menjadi siapapun dan apapun untuk hidup sedemikian rupa dalam dunia virtual.¹⁶ Melalui *Second Life* manusia seakan-akan diajak memiliki sebuah

¹³ Charlie Gere, *Digital Culture* (London: Reaktion Books, 2002), 13-14.

¹⁴ *Ibid.*, 15.

¹⁵ *Ibid.*, 15

¹⁶ Sherry Turkle, *Alone Together* (New York: Basic Book, 2011), 1.

kehidupan yang ia impikan dengan menatap layar komputer sebagai sarana untuk berinteraksi dengan sesama pemain lain dalam simulasi ini. Situasi semacam ini mirip ketika seseorang yang hanya ingin eksis dan berkomunikasi dengan orang lain lewat perangkat smartphone. Mereka enggan berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar mereka, dengan situasi di sekitar mereka. Mereka hanya ingin mencari dan memenuhi hasrat untuk terus “hadir” dalam dunia virtual yang berada dalam gengaman mereka. Mereka seolah melihat kehidupan dalam mesin yang ada bersama mereka, dan hal ini adalah yang dilihat oleh anak-anak jaman sekarang ketika berhadapan dengan teknologi digital.¹⁷

Dunia digital telah memunculkan berbagai argumentasi dengan segala macam perkembangan dan pengaruhnya. Dalam sebuah game yang berjudul *Detroit Become Human* dikisahkan tentang keadaan dunia pada tahun 2030-an yang dengan kemajuan teknologi digitalnya manusia bisa menciptakan *android* (sebuah robot yang canggih serupa dengan manusia). Masyarakat yang merasa mampu untuk memiliki *android* berbondong-bondong membelinya untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Misalnya mereka membeli *android* sebagai pekerja pembersih rumah, sebagai pelayan dan bahkan sebagai pengganti anak mereka.¹⁸ Kisah dalam game *Detroit Become Human* ini seakan-akan bisa menjadi gambaran masa depan kehidupan manusia manakala manusia sudah tidak mau berelasi dengan manusia secara langsung dan memilih untuk terhanyut dengan dunia virtual yang berada dihadapannya. Manusia menjadi tidak mampu merasakan suatu interaksi kebertubuhan yang nyata ketika hanya berkomunikasi menggunakan smartphone mereka. Maka kenyataan ini juga ingin menggugat seberapa penting interaksi kebertubuhan manusia saat ini dengan segala macam kemajuan teknologi manusia.

Komunikasi manusia dengan sesamanya memang menjadi sesuatu kenyataan manusiawi, karena dalam komunikasi itu terjalin suatu persahabatan yang mengusir rasa untuk ingin selalu sendiri dan memupuk rasa untuk ingin berkembang bersama dalam kebahagiaan.¹⁹ Seseorang menjadi bahagia manakala ia bisa berinteraksi dengan sesamanya, bersama-sama mereka dapat berbagai berbagai macam hal untuk

¹⁷ Ibid., 2.

¹⁸ Bdk. *Detroit Become Human* yang dirilis oleh quanticdream, dapat diakses melalui <http://www.quanticdream.com/en/#!/en/category/detroit> (diakses 11.05.2018)

¹⁹ Bryan S. Turner, *The Body & Society* (London: Sage Publications, 2008), 18

mengembangkan diri mereka, kita bisa melihat contoh sekelompok siswa yang berinteraksi dan berkomunikasi dalam permainan sepak bola, mereka bahagia bisa bersama-sama bekerja sama untuk mengembangkan diri dalam suatu permainan. Dan tentu saja dengan harapan untuk bahagia bersama-sama. Selain secara sosial manusia selalu ingin untuk berinteraksi, manusia juga pada hakikatnya adalah makhluk yang bertubuh dan dalam tubuh itu muncul penghormatan terhadap kejasmanian manusia baik secara individual maupun ketika berinteraksi dengan sesamanya.²⁰ Maka ketika sekelompok siswa itu bersama-sama bermain bola, mereka tidak semata-mata berkomunikasi tetapi juga menghormati kejasmanian mereka, mereka tidak berlaku kasar secara fisik dan melukai lawan mereka, hal itu adalah bentuk kesadaran bahwa tubuh mereka adalah sarana untuk melakukan aktivitas maka rasa hormat akan tubuh mereka adalah keniscayaan.

Tubuh adalah bagian yang tidak terpisahkan dari manusia dan dari budaya sosial manusia. Menurut Don Ihde tubuh yang ia sebut sebagai *the body one* adalah tubuh yang sekarang kita miliki dengan segala pengalaman dan perasannya. Tubuh ini dilihat sebagai manusia itu sendiri, sara untuk berinteraksi dengan sesamanya dan dengan lingkungannya. Namun tubuh juga dilihat sebagai hal yang tidak terpisahkan dari suatu budaya, melalui tubuh manusia bisa menggambarkan suatu budaya, misalnya dalam budaya jawa orang yang membungkuk ketika berjalan dihadapan orang yang lebih tua berarti orang itu memberi penghormatan kepada orang yang lebih tua tersebut, hal ini juga disebut sebagai *the body two*.²¹ Kedua pengertian tentang tubuh ini memberi gambaran kepada kita bahwa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama manusia, hakikat dari tubuh memiliki posisi yang penting karena memperhatikan aspek-aspek penghormatan hakiki terhadap manusia dan sarana untuk mengungkapkan bagaimana manusia berelasi dengan dunia disekitarnya secara nyata dan membentuk suatu kebudayaan.

Jika kita melihat relevansi antara ambiguitas dunia digital dengan peran kebertubuhan manusia maka muncul suatu pertanyaan baru, bahwa bagaimana manusia bisa sungguh-sungguh mengungkapkan dirinya dan berkomunikasi dengan sesama

²⁰ Ibid., 33.

²¹ Don Ihde, *Bodies in Technology* (Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2002), xi

apabila ia hanya menggunakan sarana smartphone yang membatasi ketersentuhan secara langsung antara manusia? Apakah interaksi itu menjadi sungguh nyata dan mendalam ketika kita hanya menatap layar dan mendengarkan suara dari perangkat yang sedang kita bawa saat ini? Bahkan ketika manusia menjalankan kegiatan ritual keagamaan yang terkadang dilihat sebagai ketersentuhan yang tidak kasat mata, apakah boleh digantikan dengan menggunakan sarana-sarana digital saja tanpa memperdulikan kehadiran dari tubuh itu sendiri secara langsung ditempat ibadah itu sedang dijalankan? Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut akan didekati secara teologis untuk menjawabnya, bagaimana terang iman kristiani berhadapan dengan persoalan digitalisasi itu akan dijelaskan pada poin berikutnya.

PEMBAHASAN

1. TINJAUAN TEOLOGIS TERKAIT PERSOALAN DASAR KULTUR DIGITAL

Kultur digital merupakan budaya hidup generasi sekarang ini. Bahkan, kultur digital bisa dikatakan sudah menjadi pengalaman manusiawi zaman sekarang²². Di satu sisi, kultur tersebut memberikan banyak manfaat bagi manusia, antara lain: menciptakan keterhubungan, memberikan kebebasan, dan mengatasi keterbatasan manusiawi. Di sisi lain, kultur digital juga melahirkan beberapa persoalan sebagaimana diutarakan pada poin sebelumnya. Pelbagai persoalan kultur digital bisa jadi cukup dapat diatasi dengan akal sehat dalam disiplin ilmu- ilmu terkait. Namun, teologi kiranya juga terpanggil untuk merefleksikan persoalan aktual yang terjadi dalam masyarakat tersebut dalam terang Kitab Suci, magisterium Gereja, dan secara khusus pesan-pesan Paus untuk Hari Komunikasi Sedunia beberapa tahun terakhir ini.

1.2. Kitab Suci

Kitab Suci tidak banyak memberikan landasan untuk pemecahan persoalan-persoalan aktual yang terjadi sekarang ini apalagi terkait dengan kultur digital. Hal itu bisa dipahami karena Kitab Suci ditulis dalam konteks budaya yang cukup jauh berbeda

²² A. Bagus Laksana, "Negosiasi Spiritual di Cyberspace," *BASIS*, 2016., 9.

dengan situasi zaman ini. Namun, Kitab Suci setidaknya memberikan gambaran tentang bagaimana seharusnya orang hidup di tengah kultur digital zaman ini.

Dalam Kitab Kejadian, pada mulanya Allah menciptakan manusia berpasangan. Allah tidak membiarkan manusia hidup seorang diri tetapi “Ia menciptakan mereka pria dan wanita” (Kej 1:27). Rukun hidup mereka merupakan bentuk pertama keterhubungan atau persekutuan antarpribadi. Hal itu menunjukkan bahwa manusia secara kodrat bersifat sosial. Seseorang tidak dapat hidup tanpa berhubungan dengan sesama atau mengembangkan bakat-pembawaannya. Oleh karena itu, keterhubungan yang tercipta dalam kultur digital menjadi anugerah besar bagi manusia. Seorang dengan yang lain dapat dengan mudah menjalin relasi sekalipun tidak ada perjumpaan secara fisik.

Sebelum adanya kultur digital, keterhubungan antarpribadi terjalin sangat terbatas. Seseorang hanya bisa mengenal pribadi lain dengan perjumpaan langsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, kantor, dan masyarakat. Kini kultur digital memungkinkan keterhubungan antarpribadi melintasi batas-batas ruang dan waktu. Dalam media sosial, seseorang dapat berkomunikasi dan menjalin relasi dengan orang lain bahkan antarbangsa. Keterhubungan yang terjadi itu tampak seperti karya Roh Kudus yang dialami oleh para murid. Pada hari pentakosta para murid yang memperoleh karunia Roh Kudus dimampukan untuk berbahasa yang dimengerti oleh bangsa-bangsa lain (lih. Kis 2:1-12).

Para murid yang menerima karunia Roh Kudus pada hari pentakosta dimampukan untuk berkomunikasi dengan bangsa-bangsa lain. “... Orang Partia, Media, Elam, pendukung Mesopotamia, Yudea, dan Kapadokia, Pontus dan Asia, Frigia dan Pamfilia, Mesir dan daerah-daerah Libia yang berdekatan dengan Kirene, pendatang-pendatang dari Roma, baik orang Yahudi maupun penganut agama Yahudi, orang Kreta dan orang Arab...(Kis 2:9-11).” Daftar bangsa-bangsa yang ditampilkan tersebut menampilkan keanekaragaman dan kebhinekaan saksi kemuliaan Allah²³. Keterhubungan tersebut mendorong para murid untukewartakan Injil kepada segala bangsa.

Keterhubungan yang dialami oleh para rasul pada hari Pentakosta kiranya dialami pula oleh orang-orang sekarang ini. Dengan kultur digital, orang dapat menjangkau orang

²³ St. Darmawijaya. Pr, *Kisah Para Rasul* (Yogyakarta: Kanisius, 2006)., 36.

lain lintas bangsa. Hal itu harus dilihat juga sebagai perutusan. Kultur digital memanggil orang sekarang ini untuk membangun persaudaraan dengan sesama. Dalam perumpamaan tentang orang Samaria yang baik hati (Lukas 10:25-37), Yesus menunjukkan bahwa sesama itu tidak sebatas pada kalangan orang-orang yang merupakan orang-orang sesuku, sebangsa, seiman, separtai dan sebagainya²⁴. Sesama itu juga mencakup mereka yang bukan sebangsa dan seagama dan sesuku. Untuk itu, keterhubungan yang tercipta dalam kultur digital perlu diarahkan untuk membangun kasih persaudaraan antar-sesama manusia.

Semua orang merupakan saudara. Akan tetapi, Yesus menekankan betapa pentingnya menyapa mereka yang terpinggirkan, miskin, dan menderita. Dia dengan penuh kuasa mendorong, “untuk menyampaikan kabar baik kepada orang-orang miskin; memberitakan pembebasan kepada orang-orang tawanan, dan penglihatan bagi orang-orang buta, untuk membebaskan orang-orang tertindas” (Luk 4:18-19). Oleh karena itu, selain dapat menjalin relasi dengan semakin banyak orang, orang-orang yang hidup dalam kultur digital ini dipanggil pula untuk menaruh perhatian lebih pada sesama manusia yang membutuhkan. Hal itu tidak cukup dengan rasa peduli tetapi perlu diwujudkan dalam keterlibatan langsung.

1.3. Ajaran Gereja

Kultur digital memang belum secara khusus menjadi pembahasan utama dalam ajaran Gereja sampai sekarang ini. Hal itu bisa dimaklumi karena kultur digital baru sangat dirasakan dengan adanya penemuan komputer dan sistem internet pada tahun 90-an. Padahal kultur digital sudah mulai terbangun dengan adanya penemuan teknologi, seperti radio dan televisi. Oleh karena pada hakikatnya kultur digital erat kaitannya dengan tujuan penyebaran informasi, ajaran-ajaran Gereja mengenai komunikasi bisa melandasi refleksi teologis terkait budaya digital.

Gereja melalui Konsili Vatikan II dalam *Inter Mirifica* (1963)²⁵ menghargai penemuan- penemuan teknologi yang mengagumkan. Gereja menghargai pelbagai penemuan teknologi sebagai buah kecerdasan manusia. Di antara penemuan-penemuan

²⁴ B.J. Boland, *Tafsiran Alkitab Injil Lukas* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003)., 274.

²⁵ Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI, “Inter Mirifica,” in *Dokumen Konsili Vatikan II*, ed. R. Hardawiryana SJ (Jakarta: Obor, 2009).

yang ada, penemuan yang paling menonjol adalah media komunikasi sosial, seperti media cetak, sinema, radio, televisi, dan sebagainya. Bilamana digunakan secara tepat, pelbagai media yang dapat menyebarluaskan informasi tersebut dapat memberikan manfaat besar bagi manusia. Sebaliknya, media-media tersebut akan mengakibatkan kerusakan jika disalahgunakan (IM 2). Maka dari itu, penyebaran informasi perlu mengindahkan hukum-hukum moral, hak-hak manusia yang semestinya, dan martabat pribadinya (IM 5). Semua orang yang terlibat dalam penyiaran perlu melaksanakan peran mereka dengan penuh tanggung jawab moral (IM 11). Selain itu, pemerintah juga wajib mengadakan perlindungan supaya tidak ada penyalahgunaan media komunikasi sosial yang mengancam kesejahteraan umum (IM 12).

Pada tahun 1971 Dewan Kepausan Urusan Komunikasi Sosial melalui dokumen *Communio et Progressio* mengingatkan para komunikator bertanggungjawab dalam pembentukan opini publik (CP 27). Penggunaan media massa sedapat mungkin untuk pendidikan (CP 48). Untuk mencapai tujuan tersebut, media massa perlu memiliki kualitas sehingga mengundang tanggapan yang aktif dan positif. Kemudian, pada tahun 2002 Dewan Kepausan Urusan Komunikasi Sosial secara khusus mengeluarkan dokumen berjudul *The Church and Internet*.²⁶ Dalam dokumen tersebut, Gereja melalui dewan tersebut menyatakan bahwa internet sebagai salah satu anugerah Allah (CI 1). Sesuai kehendak Allah, internet berperan penting untuk menyatukan manusia dalam persaudaraan dan membantu keselamatan mereka (CI 1). Selain itu, internet dinyatakan bukan sebatas sarana melainkan juga dilihat sebagai kultur baru (CI 4).

1.4. Pesan-pesan Paus

Paus sebagai pemimpin tertinggi umat Katolik sedunia tidak menutup mata terhadap kultur digital yang berkembang dalam peradaban ini. Paus ikut memikirkan permasalahan kultur digital yang menjadi pengalaman sehari-hari umatnya. Perhatian tersebut secara eksplisit dituangkan melalui Surat Gembala setiap tahun baik pada hari Komunikasi Sosial se-dunia maupun Hari Minggu Misi se-dunia. Untuk itu, orang Kristiani perlu merefleksikan hidup mereka yang tidak lepas dari kultur digital setidaknya

²⁶ Pontifical Council for Social Communications, "The Church and Internet," diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/documents/rc_pc_pccs_doc_20020228_church-internet_en.html.

melalui pandangan ketiga paus terakhir ini, yakni Paus Yohanes Paulus II, Paus Benediktus XVI, dan Paus Fransiskus.

Pertama, Paus Yohanes Paulus II. Pada tahun 1990 Yohanes Paulus II menyatakan bahwa teknologi komunikasi sosial adalah sebuah “kultur” yang sedang berkembang yang belum diketahui potensi dan implikasinya²⁷. Namun, beberapa tahun kemudian beliau kembali menyatakan bahwa Gereja sendiri tak dapat mundur dari keterlibatan aktif dalam dunia komunikasi.²⁸ Hal itu menunjukkan bahwa arus komunikasi berjalan begitu cepat. Jaringan komunikasi global semakin disadari kian meluas dan berkembang dengan segala kompleksitasnya. Sebagai contoh, media komunikasi yang kian marak. Di satu sisi, media tersebut dapat menyalurkan informasi semakin luas jangkauannya. Di sisi lain, media yang banyak menawarkan informasi justru menyulitkan orang untuk membedakan antara kebenaran dan ilusi. Tidak jarang kebenaran-kebenaran baru ditawarkan. Ironisnya, media seringkali bertentangan dengan pesan Kristiani. Untuk itu, Yohanes Paulus II menekankan betapa pentingnya daya penyerapan yang aktif dan imajinatif dari media oleh Gereja.

Perkembangan teknologi komunikasi secara khusus internet memang memberikan banyak tantangan bagi Gereja. Kendati demikian, Yohanes Paulus II juga menyadari internet juga dapat memberikan banyak peluang baik bagi Gereja. Dalam Surat Gembala untuk Hari Komunikasi se-dunia ke-36, Yohanes Paulus II mengajak umat Kristiani untuk tidak mengabaikan internet. Menurutnya, “Internet: Forum Baru bagi Pewartaan Injil”. Sebagaimana sebuah forum pada zaman Romawi kuno yang menjadi ruang publik dan menciptakan budayanya sendiri, internet dipahami oleh Yohanes Paulus sebagai forum yang akan melahirkan kultur baru dan mempengaruhi banyak orang. Melihat potensi tersebut, Yohanes Paulus mengajak orang Kristiani untuk menggunakan internet dalam evangelisasi baru.

Berhadapan dengan potensi atau kemampuan internet dalam menyediakan informasi yang tak kunjung putus, Yohanes Paulus II juga memberikan peringatan tentang beberapa bahayanya. Pertama, internet memberikan banyak pengetahuan tanpa

²⁷ Laksana, “Negosiasi Spiritual di Cyberspace.”, 8.

²⁸ John Paul II, “Preach from the housetops :The Gospel in the Age of Global Communication,” diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/john-paul-ii/en/messages/communications/documents/hf_jp-ii_mes_20010124_world-communications-day.html.

memberi batas pada nilai-nilai adikodrati yang penting untuk dihidupi seseorang. Kedua, internet memungkinkan manusia melarikan diri dari tanggungjawab dan keterlibatan personal. Ketiga, internet membuat kedangkalan hidup manusia karena menawarkan banyak hal yang serba instan. Untuk itu, beliau menyatakan perlunya keheningan. Buah dari kontemplasi adalah pengetahuan dan kebijaksanaan. Dengan itu, manusia dapat mengatasi efek-efek negatif dari internet.

Kedua, Paus Benediktus XVI. Sehari setelah terpilih menjadi paus (20 April 2005), Joseph Ratzinger yang mengambil nama Benediktus XVI menyampaikan salah satu poin misi kepausannya adalah mempromosikan evangelisasi.²⁹ Bagi Benediktus XVI, pewartaan dan kesaksian Injil adalah pelayanan pertama yang bisa disumbangkan seorang Kristiani kepada setiap orang.³⁰ Oleh karena itu, beliau menempatkan kultur digital dalam konteks misi evangelisasi Gereja.

Benediktus XVI menyebutkan suasana dan kondisi dunia dewasa ini, antara lain³¹: 1) merebaknya kekerasan dengan segala variasi dan bentuk pembenarannya, 2) kemiskinan yang semakin mendera penduduk dari pelbagai wilayah dunia, 3) diskriminasi dan penganiayaan dengan alasan suku, budaya, dan agama, serta 4) ancaman lingkungan hidup karena ketamakan manusia di dalam mengeruk sumber-sumber alam. Berhadapan dengan panorama tersebut, Benediktus XVI menegaskan bahwa semua orang Kristiani dipanggil untuk bermisi “memancarkan Sabda Kebenaran” (PF 6). Hanya saja, mengingat betapa luas cakrawala misi Gereja dan betapa kompleksnya kondisi dewasa ini, Benediktus XVI mendorong adanya cara-cara baru untuk mengkomunikasikan Firman Allah secara efektif.

Dunia zaman ini sangat diwarnai dengan adanya perkembangan teknologi terutama teknologi digital. Bahkan, Benediktus XVI dalam Surat Gembala hari Komunikasi se-dunia tahun 2009 menyebut kaum muda sekarang ini sebagai generasi

²⁹ Benedict XVI, “Mission Statement of Pope Benedict XVI,” last modified 2005, diakses Mei 11, 2018, https://www.crossroadsinitiative.com/library_article/569/Mission_Statement_of_Pope_Benedict_XVI.html.

³⁰ Benedict XVI, “Conference on Occasion Of the 40th Anniversary of The Conciliar Decree AG,” diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/en/speeches/2006/march/documents/hf_ben-xvi_spe_20060311_ad-gentes.html.

³¹ Hasto F Rosariyanto, “Misi di Zaman Kita Menurut Surat-surat Benediktus XVI Pada Hari Misi Sedunia 2006-2011,” *Jurnal Teologi 2* (2012)., 176.

digital.³² Perkembangan teknologi yang tidak dimanfaatkan sebagaimana seharusnya akan memicu efek-efek negatif. Adapun, misalnya: merebaknya relativisme, pengabaian nilai-nilai moral demi mengejar kesuksesan hidup, dan berkembangnya mentalitas yang tidak menghargai Injil bahkan Allah.³³ Oleh karena itu, Benediktus XVI menyatakan pemanfaatan teknologi menjadi sebuah tanggung jawab dan keharusan supaya tidak melahirkan banyak dampak negatif. Lebih dari itu, perkembangan teknologi secara khusus jejaring sosial menjadi realitas baru dimana Gereja dapat menawarkan Kabar Keselamatan.

“Dalam jejaring sosial, orang beriman menunjukkan kesejatiannya dengan berbagi harapan dan kegembiraan mereka. (...) Jejaring sosial, sebagai sarana Evangelisasi, dapat juga menjadi faktor dalam pembangunan manusia. (...) Di dalam dunia digital terdapat jejaring-jejaring sosial yang memberikan peluang- peluang untuk berdoa, meditasi, dan berbagi firman Allah.”³⁴

Ketiga, Paus Fransiskus. Dalam Surat Gembala untuk Hari Komunikasi se-dunia pada tahun 2016, Paus Fransiskus menyampaikan bahwa surat elektronik, pesan teks singkat, jejaring sosial dan percakapan daring (dalam jaringan, on line) dapat menjadi bentuk-bentuk komunikasi manusiawi seutuhnya. Pelbagai jejaring sosial juga dapat memperlancar relasi dan memajukan kesejahteraan masyarakat. Akan tetapi, pelbagai teknologi komunikasi dan jejaring sosial itu juga dapat menyebabkan pertentangan dan perpecahan yang lebih dalam di antara pribadi-pribadi dan kelompok-kelompok. Oleh karena itu, manusia perlu memakai hati sehingga dapat mengarungi hidup dalam kultur digital dengan bijaksana.

³² Benedict XVI, “New Technologies, New Relationships. Promoting a Culture of Respect, Dialogue, and Friendship,” diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/en/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20090124_43rd-world-communications-day.html.

³³ Benedict XVI, “As The Father Has Sent Me, Even So I Send You,” diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/en/messages/missions/documents/hf_ben-xvi_mes_20110106_world-mission-day-2011.html.

³⁴ “In social networks, believers show their authenticity by sharing the profound source of their hope and joy: faith in the merciful and loving God revealed in Christ Jesus. (...) Social networks, as well as being a means of evangelization, can also be a factor in human development. (...) In the digital world there are social networks which offer our contemporaries opportunities for prayer, meditation and sharing the word of God”; Benedictus XVI, "Social Networks: Portals Of Truth And Faith, New Spaces For Evangelization", diakses dari http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/en/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20130124_47th-world-communications-day.html (11.05.2018).

Kultur digital merupakan ruang terbuka di mana setiap orang bisa berkomunikasi untuk saling mendukung tetapi juga bisa saling menjatuhkan. Maka dari itu, Paus Fransiskus mengingatkan bahwa komunikasi adalah sebuah karunia Allah yang menuntut sebuah tanggung jawab besar. Menurutnya, komunikasi perlu dikaitkan dengan kerahiman sehingga menghasilkan sebuah kedekatan yang peduli, memberi rasa nyaman, menyembuhkan, menyertai dan merayakan³⁵. Berhadapan dengan keprihatinan dunia, komunikasi dengan semangat kerahiman membuahkan penghiburan dan menciptakan ruang kedekatan antar sesama manusia. Adapun salah satu cara untuk mewujudkannya adalah berkomunikasi dengan semangat berbagi. Berbagi itu juga menuntut sikap mendengarkan. Berbeda dengan mendengar, mendengarkan berarti lebih dalam yakni komunikasi yang menumbuhkan kedekatan dan keakraban.

Pada Hari Komunikasi Sosial Se-dunia tahun 2017, Paus Fransiskus mulai memberi perhatian pada berita palsu (hoax). Paus menyadari kemajuan teknologi komunikasi memudahkan orang untuk menyebarkan berita. Berita yang disebar pun bisa merupakan berita baik tetapi juga tak jarang ada berita hoax. Oleh karenanya, Paus Fransiskus mengajak setiap orang terlibat untuk membangun komunikasi yang konstruktif, menghalau prasangka terhadap orang lain, dan menggalakkan budaya perjumpaan. Budaya perjumpaan dirasa penting untuk membantu seseorang melihat realitas. Dengan itu, Paus Fransiskus yakin orang Kristiani dapat memberikan kontribusi untuk memutuskan lingkaran setan yang timbul dari adanya hoax. Beliau mengajak semua orang menjadi agen Kabar Sukacita bagi dunia dan menegaskan, “Biarlah kita tidak menjadi penyebar informasi sesat yang mengabaikan tragedi penderitaan manusia; dan optimisme naif yang membutakan mata terhadap skandal kejahatan”³⁶.

Perhatian Paus Fransiskus pada berita palsu kembali diutarakan dengan gamblang dalam Surat Gembala Hari Komunikasi se-dunia tahun 2018 ini. Dalam kultur digital dewasa ini, ada banyak terjadi penyebaran “berita bohong” (*fake news*). Berita palsu

³⁵ Francesco, “Communication and Mercy: A Fruitful Encounter,” diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/francesco/en/messages/communications/documents/papa-francesco_20160124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

³⁶ Francesco, “Fear not, for I am with you’ (Is 43:5): Communicating Hope and Trust in our Time,” diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/francesco/en/messages/communications/documents/papa-francesco_20170124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

tersebut umumnya mengacu pada penyebaran informasi sesat secara daring (*online*). Berita palsu terkait dengan informasi palsu tanpa berdasarkan data atau memutar balik data dengan tujuan menipu dan mencurangi baik pembaca maupun pemirsa atau pendengar. Adapun tujuan penyebaran berita palsu biasanya untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, memengaruhi keputusan-keputusan politik, dan melayani kepentingan-kepentingan ekonomi. Berita bohong itu wujud dari sikap intoleran dan hipersensitif, yang hanya akan mengarah kepada penyebaran arogansi dan kebencian. Itulah capaian akhir dari kebohongan.

Berhadapan dengan itu, Paus Fransiskus dalam surat Gembala bertajuk “Kebenaran itu akan Memerdekakan Kamu” mengajak siapa saja untuk menangkal berita palsu. Secara khusus, Paus Fransiskus mengajak semua orang menangkal berita palsu dengan memajukan jurnalisme perdamaian³⁷. Jurnalisme perdamaian adalah suatu jurnalisme yang jujur dan menentang kepalsuan, slogan-slogan retorik, dan pokok berita yang sensasional. Jurnalisme tersebut diciptakan oleh masyarakat untuk masyarakat, yang melayani semua orang, terutama mereka yang tidak bersuara. Jurnalisme perdamaian juga tidak terpusat pada breaking news (berita sela) tetapi menelisik sebab-sebab yang mendasari konflik, guna memajukan pemahaman yang lebih mendalam dan memberi sumbangan bagi jalan keluar dengan memulai suatu proses yang baik.

Tinjauan teologis di atas menghantar orang Kristiani untuk memiliki kebijaksanaan dalam menggunakan teknologi digital sebagai sarana komunikasi. Dalam kultur digital, orang Kristiani juga diajak untuk menjadikan teknologi komunikasi digital sebagai sarana pewartaan iman. Kultur digital menjadi medan evangelisasi baru zaman ini. Namun, sebagaimana ditegaskan dalam *Aetatis Novae*³⁸, teknologi digital tidak cukup dipakai sebatas untuk menyebarkan pesan Kristiani dan ajaran Gereja yang otentik. Kultur digital menantang Gereja untuk mengintegrasikan pesan injil dalam kebudayaan

³⁷ Francesco, “‘The truth will set you free’ (John 8:32). Fake news and journalism for peace”, diakses Mei 11, 2018, http://www.vatican.va/content/francesco/en/messages/communications/documents/papa-francesco_20180124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

³⁸ Dokumen *Aetatis Novae* diterbitkan pada tanggal 17 Maret 1992. Dokumen ini merupakan suplemen dari *Communio et Progressio* (1971). Dalam bahasa Indonesia, *Aetatis Novae* diterjemahkan sebagai Terbitnya suatu Era Baru. Era baru tersebut mencakup perubahan-perubahan kebijakan mengenai komunikasi, praktek komunikasi dan teknologi komunikasi di seluruh dunia.

baru yang diciptakan oleh komunikasi modern tersebut. Setidaknya, kultur digital mengundang Gereja untuk merevitalisasi teologi inkarnasi.

2. MEMBANGUN LANGKAH PASTORAL

2.1. Revitalisasi Pastoral dalam Kultur Digital

ra modern acap kali diidentikan dengan era masyarakat digital. Setiap aktivitas dan interaksi manusia digerakkan melalui serangkaian teknologi digital: komputer, internet, mesin ATM (Anjungan Tunai Mandiri), telepon genggam, smartphone, smartwatch dan lain sebagainya. Serangkaian alat teknologi digital tersebut di satu sisi ingin memudahkan hidup manusia, terutama dalam hal keterhubungan atau komunikasi dengan yang lain. Namun di sisi lain, perlu diwaspadai juga bahwa serangkaian alat teknologi digital tersebut juga membawa seseorang pada keterasingan dengan yang lain.

Bagaikan pedang bermata dua, serangkaian alat teknologi digital yang kita miliki saat ini, ternyata tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi dengan yang lain, tetapi juga mengubah sikap kita terhadap yang lain. Sherry Turkle, seorang sosiolog *Institute of Technology Massachusetts* mengatakan demikian dunia digital tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi juga mengubah diri kita. Dalam hal ini Turkle mengatakan ketika anggota semua anggota keluarga sudah berkumpul di rumah, mereka bisa saja sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan alat-alat teknologi digital dari pada berkumpul bersama dan membangun komunikasi di antara mereka. Di satu sisi mereka dapat terhubung dengan orang-orang yang jauh, tetapi di sisi lain mereka terhindar dari orang-orang di sekitar mereka. Turkle menyebut fenomena ini sebagai *post-familial families*.³⁹

Komunikasi melalui media digital, khususnya lewat *gadget*, ternyata menciptakan suatu budaya baru, yakni budaya komunikasi yang kemudian melahirkan *communion of communities* (paguyuban-paguyuban) digital. Kita ambil contoh saja misalnya dengan

³⁹ "In the evening, when sensibilities such as these come together, they are likely to form what have been called "postfamilial families." Their members are alone together, each in their own rooms, each on a networked computer or mobile device. We go online because we are busy but end up spending more time with technology and less with each other. We defend connectivity as a way to be close, even as we effectively hide from each other. At the limit, we will settle for the inanimate, if that's what it takes." Dalam Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011), 280-281.

adanya aplikasi whatsapp dan juga line. Dua aplikasi ini hampir mirip dengan SMS, hanya saja lebih canggih, karena bisa mengirim pesan dalam bentuk gambar, suara dan juga video. Selain itu melalui kedua aplikasi ini, orang bisa membuat group yang terdiri dari orang-orang yang kita kenal berdasarkan pada kesamaan topik pembicaraan (seperti group tante-tante suka jalan-jalan, group pencinta motor vespa, dan lain sebagainya). Bahkan dalam lingkup religius-keagamaan pun, orang sering membuat group-group semacam ini, misalnya saja dalam Katolik sering kita jumpai group OMK St. Antonius, group Misdinar St. Dominico Savio dan lain sebagainya.

Grup yang kita ciptakan dalam *gadget* tersebut secara tidak langsung membentuk komunikasi dan cara-cara berelasi yang khas dalam hidup manusia. Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam hidup manusia, agar manusia tetap terhubung dengan sesamanya. Keterhubungan seseorang dengan orang lain ini kemudian melahirkan komunitas-komunitas kecil yang didasarkan pada kesamaan topik pembicaraan dan tujuan yang hendak dicapai. Lalu yang menjadi pertanyaan adalah apakah komunitas-komunitas yang diciptakan atas dasar kesamaan topik pembicaraan dan tujuan semacam itu menjamin setiap orang yang berada di dalamnya mengalami persekutuan (*communion*) dalam artian relasi yang mendalam? Apa yang sebenarnya menjadi kerinduan terdalam dari manusia berhadapan dengan media digital semacam itu?

Dengan adanya media komunikasi semacam itu, orang bisa saja menggunakannya sebagai sarana untuk pelarian diri. Orang bisa saja lari dari kenyataan dirinya, atau dari persoalan-persoalan yang dihadapi di dunia nyata dalam perjumpaan dengan orang-orang di sekitarnya. Orang bisa mencari hiburan dengan lari kepada orang lain yang terhubung dalam media komunikasinya. Namun hal itu tetap saja tidak bisa menjawab apa yang sebenarnya menjadi kerinduan terdalamnya. Turkle, sebagaimana dikutip oleh A. Bagus Laksana mengatakan bahwa teknologi bisa menipu kita, karena kita tidak sadar akan kebutuhan kita yang sebenarnya. Kita mungkin butuh konektivitas setiap saat, terhubung dengan orang lain dan dunia, kita meolak merasa sendirian (*alone*). Padahal, yang sebenarnya kita perlukan mungkin adalah *solitude*, keheningan yang mendalam dan personal. Dalam perjumpaan yang mendalam dan personal dengan yang lain, Turkle

menekankan kebutuhan manusia sebagai makhluk yang berdarah daging, tidak seperti robot.⁴⁰

Berhadapan dengan kultur digital semacam ini orang ditantang untuk dapat kembali kepada ruang pribadinya masing-masing, yakni keheningan yang mendalam dan personal tanpa gangguan media digital apapun. Inilah yang disebut Turkle sebagai ruang *privacy* atau “*sacred space*”. Baginya, *sacred space* bukanlah suatu tempat untuk menyembunyikan diri. Sacred space adalah tempat di mana kita menghargai diri kita dan komitmen-komitmen kita.⁴¹ Inilah ruang di mana kita sungguh menjadi diri kita yang otentik, tanpa bisa diganggu gugat oleh pengaruh-pengaruh yang dibawa oleh media digital.

Gagasan Turkle tentang *sacred space* seperti yang dikutip oleh A. Bagus Laksana, sebenarnya ingin mengembalikan lagi peran agama tradisional bagi perkembangan teknologi virtual. Meski kotbah seorang imam bisa digantikan dengan rekaman video, tetapi mungkin bagi banyak imam, komunikasi alami, dengan mata, suara, tatapan, senyuman yang menyapa manusia-manusia nyata, masih menjadi “*sacred space*”.⁴² Hal ini sebenarnya mau mengatakan bahwa kehadiran dan perjumpaan seperti yang diperjuangkan dalam tradisi agama-agama tradisional, khususnya dalam Gereja Katolik, masih dipandang sebagai cara yang mendalam bagi seseorang untuk mengalami persekutuan (*communio*) dengan sesama dan dengan Tuhan sendiri. Persekutuan hidup yang mendalam semacam ini, akan memberikan daya yang lebih tahan lama bagi seseorang untuk menghadapi realitas hidupnya dibandingkan dengan pelarian sesaat dalam teknologi virtual yang mungkin memberikan penghiburan, namun tidak memberi arti hidup yang mendalam. Maka, berhadapan dengan situasi semacam ini, agama Kristiani perlu menengok kembali teologi inkarnasi dan mungkin merevitalisasinya, terutama berkaitan dengan era digital yang sudah berpengaruh terhadap masyarakat dunia saat ini.

⁴⁰ Laksana, “Negosiasi Spiritual di Cyberspace.”, 13.

⁴¹ “*A sacred space is not a place to hide out. It is a place where we recognize ourselves and our commitments.*” Dalam Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, 277.

⁴² Laksana, “Negosiasi Spiritual di Cyberspace.”, 13.

Pandangan teologis Kristiani tentang dunia komunikasi sosial berpangkal pada dokumen *Communio et Progressio*.⁴³ Dokumen ini menggarisbawahi peran Yesus sebagai seorang komunikator sempurna yang merangkul semua orang tanpa pilih kasih. Model komunikasi Yesus adalah model yang inklusif yang menjadi saluran bagi seluruh ciptaan.⁴⁴ Peristiwa inkarnasi Allah dalam pribadi Yesus menunjukkan wujud nyata Allah untuk mendekati dan menyatukan diri dengan umat manusia (Yoh 1:14). Allah memasuki hidup manusia dengan mengambil kedagingan manusia. Sang Sabda telah menjadi manusia dan tinggal di antara manusia, agar Allah dapat berkomunikasi dengan manusia dan manusia dapat membangun komunikasi personal dengan Allah yang memberikan Diri-Nya secara bebas dan cuma-cuma (DV. 2).⁴⁵ Di sinilah manusia diharapkan untuk menanggapi pemberian Diri Allah itu dengan iman dan kehendak bebasnya.

Perayaan Ekaristi pun mengafirmasi adanya kesatuan eksistensial antara Allah dengan umat manusia yang dijaga dan dipelihara terus. Yesus Kristus adalah “daya” bagi kesatuan imanen dan mendalam antara Allah dengan kaum beriman. Sabda-Nya mencerminkan suatu sistem komunikasi yang mencairkan ketegangan-ketegangan di antara umat manusia, karena ada nilai dan makna universal dalam ruang dan waktu, yang memungkinkan adanya komunikasi dengan segala zaman dan kebudayaan.⁴⁶

Dalam iman Kristiani, komunikasi sosial selalu terkait dan memuncak dalam pribadi Yesus, sang komunikator universal. Kegiatan komunikasi-Nya pada hakikatnya berupa persekutuan (*communio*). Persekutuan dalam Kristus terjadi melalui perwujudan manusia yang sempurna. Tidak ada persekutuan yang otentik kalau tidak melibatkan manusia yang penuh dalam diri-Nya.⁴⁷ Inilah wilayah *sacred space* Yesus, sang Sabda Allah yang berinkarnasi menjadi manusia sempurna supaya dengan kepengantaraan-Nya manusia bisa membangun komunikasi dan persekutuan dengan Pribadi Allah. Hal ini

⁴³ Austin Flannery, ed., “Pastoral Instruction Means of Social Communication, *Communio et Progressio*,” in *Vatican Council II: The Conciliar and Post Conciliar Documents* (New York: Costello Publishing Company, 1984), 293-249

⁴⁴ William Chang, “Analisis Etis Atas Kebenaran Dan Tanggung Jawab Dalam Dunia Komunikasi Sosial,” *Diskursus* 10, no. 2 (2011), 209-210.

⁴⁵ *Ibid.*, 210.

⁴⁶ *Ibid.*, 210.

⁴⁷ *Ibid.*, 210-211

merupakan makna terdalam dari komunikasi itu sendiri, di mana komunikasi lebih dari pada sekadar ungkapan spontan manusia.

Ciri komunikasi yang dibangun oleh Yesus ini selalu ditempatkan dalam komunikasi yang bersifat trinitarian. Artinya, seluruh karya keselamatan umat manusia tidak dapat dilepaskan dari peran komunikasi antara Bapa, Putera dan Roh Kudus. Komunikasi antara Bapa, Putera dan Roh Kudus, pertama-tama adalah untuk mewujudkan keselamatan bagi umat manusia. Bapa ingin mengomunikasikan rencana penyelamatan-Nya kepada manusia lewat Sabda-Nya yang menjelma menjadi manusia, yakni dalam Pribadi Yesus Kristus Putera-Nya yang terkasih (Mrk 1:11). Dalam Pribadi Yesus itu terlaksanalah rencana penyelamatan Allah bagi manusia yang mengalami puncaknya dalam peristiwa wafat dan kebangkitan Yesus (Mat 27:45-28:10, Mrk 15:33-16:8, Luk 23:44-24:12, Yoh 19:28-20:10).

Meskipun karya penyelamatan Allah telah terlaksana dan memuncak dalam Diri Yesus, namun karya keselamatan Allah tidak habis dan tetap berlangsung sepanjang sejarah manusia hingga akhir zaman. Allah tetap ingin berkomunikasi dengan manusia tentang karya keselamatan-Nya yang telah terlaksana dan memuncak dalam Diri Putera-Nya Yesus Kristus. Maka Ia mengutus Roh Kudus (Mat 28:16-20; Kis 2:1-12) untuk menjamin karya keselamatan Allah yang telah terlaksana dan memuncak dalam Diri Yesus Kristus tetap dapat dihadirkan kepada umat beriman yang mengharapkan akan keselamatan Allah. Komunikasi yang terjalin antara Bapa, Putera dan Roh Kudus ini menciptakan persekutuan kasih Allah yang tetap ingin dikomunikasikan kepada manusia sepanjang sejarah hingga akhir kepenuhannya pada akhir zaman.

Karya keselamatan ini dikaitkan dengan kenyataan profan yang ditemukan dalam karya penciptaan bahwa semua makhluk ciptaan menantikan penebusan dari Tuhan. Dalam hal ini perlu diingat bahwa kemanusiaan Yesus Kristus telah mengangkat kemanusiaan kita yang rapuh dan lemah. Harkat dan martabat manusia dijunjung tinggi dalam seluruh kerangka pewartaan kabar baik Yesus, Sang Komunikator yang sempurna.⁴⁸

⁴⁸ Ibid., 211.

Dalam ranah teologi, keterhubungan dapat dilihat secara lebih luas. Keterhubungan itu bukan lagi sebatas manusia dengan manusia, namun juga antara manusia dan Tuhan. Keduanya juga tidak perlu dilihat secara terpisah. Di dalam liturgi atau kegiatan peribadatan, baik keterhubungan antara manusia dan sesamanya, serta antara manusia dan Tuhan mendapat tempatnya. Dalam hal ini, Antonio Spadaro, menempatkan keterhubungan dalam bingkai liturgi itu dalam kenyataan era digital masa kini. Ia bertanya: “apakah Internet dan media digital dapat mengubah cara kita menghayati dan memahami liturgi?”⁴⁹ Mungkinkah secara liturgis mengikuti simulasi perayaan Ekaristi di dunia virtual dengan memakai identitas avatar? Mungkinkah pemimpin perayaan dan umatnya tidak berada di tempat yang sama? Ia pun kemudian menyinggung kemungkinan adanya suatu “sakramen virtual” (*virtual sacrament*).⁵⁰ Artinya bahwa di dalam dunia virtual rahmat Allah diterima oleh avatar, yang kemudian diteruskan pada pengguna identitas avatar tersebut.⁵¹ Dengan kata lain, bagaimana menyikapi keterhubungan manusia-manusia dan manusia-Allah terkait dengan kehadiran teknologi digital?

Berkaitan dengan hal itu, Spadaro memberikan contoh, ketika penggunaan mikrofon mulai diperkenalkan di dalam liturgi Gereja, penyampaian sabda Allah oleh imam semakin dipermudah.⁵² Suara imam itu diolah melalui produk teknologi tersebut sehingga menjadi keras, jelas, serta dapat sampai dan dipahami oleh pendengarnya. Dengan kata lain, jangkauan penyampaian imam itu menjadi luas, seluas gereja tempat imam itu memberi homili.

Di satu sisi, imam dan umat tidak perlu khawatir bahwa suara imam itu tidak akan terdengar oleh umat. Interaksi imam dan umat justru akan lebih hidup. Teknologi yang hadir melalui *microphone* tersebut dapat memberi kesan bahwa imam hadir dan menjangkau umat melalui suaranya di mana pun mereka duduk di gereja. Di sisi lain, kehadiran *microphone* tidak mengabaikan kenyataan bahwa umat yang ingin mendengar

⁴⁹ Antonio Spadaro, *Cybertheology: Thinking Christianity in the Era of the Internet* (New York: Fordham University Press, 2014), 71.

⁵⁰ *Ibid.*, 75.

⁵¹ *Ibid.*, 73-75

⁵² *Ibid.*, 72-73.

homili imam tersebut tetap harus hadir di gereja. Dalam hal ini, umat yang dapat dijangkau oleh imam yang memberi homili itu masih terbatas.

Sekarang dalam situasi itu, bayangkanlah bahwa teknologi Internet digunakan di dalam liturgi gereja. Homili yang disampaikan oleh imam tersebut dapat direkam, lalu disebarluaskan melalui Internet. Cakupan pendengar yang dijangkau menjadi lebih luas, yaitu bukan hanya mereka yang menjadi umat dalam perayaan Ekaristi yang dipersembahkan imam tersebut. Berkat Internet, homili si imam bahkan dapat didengar oleh orang-orang di seluruh dunia.

Imam yang menyampaikan homili tidak hanya terhubung dengan mereka yang menjadi umat di gereja. Ia juga terhubung dengan siapapun yang mendengar homilinya di manapun mereka berada. Hal itu lalu membawa konsekuensi, yaitu untuk mendengarkan homili si imam, orang tidak perlu hadir di dalam perayaan Ekaristi yang dipimpin oleh imam tersebut. Cukup dengan satu atau beberapa klik, homili si imam dapat diakses di mana pun sejauh ada sambungan Internet. Contoh dari Spadaro tersebut menunjukkan bahwa dunia digital memberi peluang terciptanya keterhubungan pada level manusia dengan manusia yang dapat melampaui batas-batas tembok gereja. Dengan adanya pelampauan batas-batas tembok gereja, orang juga tidak perlu hadir di dalam gereja.

Akan tetapi, soalnya adalah Gereja tidak dapat direduksi menjadi “jejaring sosial tertinggi” (*ultimate social network*) belaka.⁵³ Kemampuan untuk terhubung dengan mereka yang berada “nun jauh di sana” dapat mengabaikan keterhubungan dengan mereka yang mau hadir “di sini”. Lebih lanjut, menurut Spadaro, Gereja Katolik tidak pernah menganggap bahwa realitas virtual dapat menggantikan perjumpaan secara fisik di dunia nyata dan konkret. Perjumpaan dan keterhubungan di dalam ranah liturgi tidak dapat disederhanakan hanya dalam tataran interaksi imam dengan umat belaka. Di dalam liturgi, interaksi imam dengan umat juga harus diletakkan dalam bingkai relasi manusia dengan Allah. Keterhubungan dengan sesama manusia tidak dapat dipisahkan dari keterhubungan dengan Allah.

⁵³ Ibid., 76.

Oleh karena itu, betapapun homili seorang imam dapat diakses oleh semakin banyak orang melalui Internet, bukan berarti orang-orang lalu menjadi tidak perlu mengikuti perayaan liturgis, khususnya Ekaristi. Terlalu banyak aspek yang hilang ketika seseorang hanya mengerdikan perayaan Ekaristi dengan hanya melihat homilinya saja atau merasa cukup dengan mengikutinya melalui Internet. Salah satunya adalah liturgi tidak dapat direproduksi oleh teknologi karena akan kehilangan momen “saat ini dan di sini” (*hic et nunc*). Kehadiran fisik dan kebertubuhan menjadi penting karena Misteri Kristus hadir di situ secara konkret, bukan hanya dalam bentuk imajinasi atau ide.⁵⁴ Pemaknaan simbolik atas tindakan-tindakan yang dibuat dalam perayaan liturgi tidak akan terjadi tanpa seseorang meresapkan diri langsung ke dalamnya.⁵⁵

Dari pembahasan ini menjadi tampak jelas bahwa keterhubungan manusia dengan Tuhan tidak dapat digantikan dengan teknologi virtual. Di satu sisi, berkembangnya teknologi digital saat ini tidak dapat dihindari, namun di sisi lain khususnya dalam hal perayaan-perayaan liturgi, Gereja tetap dituntut bahwa hal-hal pokok yang tidak dapat digantikan hanya dengan perjumpaan virtual tetap dipenuhi, yakni kehadiran dan perjumpaan nyata. Dengan revitalisasi teologi inkarnasi, setiap umat beriman Katolik diajak untuk masuk ke dalam *sacred space* dan mengkhhususkan waktu untuk hadir dan mengalami perjumpaan secara personal dengan Tuhan sendiri. Keterhubungan dengan Yang Ilahi tidak akan penuh, bahkan mungkin tidak terjadi sama sekali bila orang mengandalkan perjumpaan virtual belaka. Sakramen berdaya guna dalam suatu perjumpaan fisik, bukan dalam perjumpaan virtual. Dengan kata lain, tidak ada sakramen dalam Internet.⁵⁶

KESIMPULAN

Dari penjelasan tentang pengaruh budaya Digital dengan hidup masyarakat ternyata tampak pula pengaruh terhadap aspek hidup iman mereka dalam arti cara berdoa dan mengakses aneka pendalaman iman. Meski demikian masih ada tantangan bahwa pengaruh teknologi menjadi tantangan untuk dijadikan sarana pembinaan hidup iman. Maka perlu ada usaha-usaha yang konstruktif untuk mengoptimalkan kultur digital.

⁵⁴ Ibid., 79.

⁵⁵ Ibid., 82-83.

⁵⁶ Ibid., 74-75.

Pertama, kita bisa menggunakan teknologi-teknologi yang ditawarkan dalam kultur digital ini dengan bijaksana. Pelbagai kemajuan teknologi termasuk internet menjadi anugerah dari Tuhan sejauh itu menambah kualitas hidup seseorang, misalnya meningkatkan rasa persaudaraan, kepedulian, dan kedekatan antar-pribadi. Agar tujuan itu terwujud, setiap orang perlu *discernment* dalam menggunakan pelbagai produk teknologi yang ditawarkan dalam dunia digital ini. Hal itu juga penting supaya orang tidak jatuh pada gangguan-gangguan psikologis yang biasa muncul dalam kultur digital ini, misalnya egoisme dan “idiot” karena kurangnya pergaulan (keterlibatan sosial) dalam dunia real.

Kedua, kita bisa menggunakan teknologi komunikasi digital untuk menyampaikan kabar-kabar yang konstruktif bagi kehidupan bersama di dunia ini. Kultur digital erat kaitannya dengan fungsi penyebaran informasi. Untuk itu, setiap orang bisa menjadi pewarta yang menyebarkan bukan berita bohong (*hoax/fake news*) melainkan berita-berita yang benar dan baik. Sebagai orang Kristiani, kita juga bisa membagikan pengalaman iman melalui media-media digital yang ada, misalnya web, blog, facebook, twitter, whatsapp, line, dsb.

Ketiga, Gereja bisa berkatekese melalui sarana komunikasi modern yang ada zaman ini. Generasi sekarang lebih tersentuh dengan kekuatan audiovisual. Untuk itu, Gereja bisa menjadikan multimedia sebagai sarana pewartaan iman. Web atau blog juga bisa menambahkan forum diskusi sehingga lebih komunikatif. Hanya saja, kultur digital jangan hanya dijadikan sebatas sarana pewartaan. Kultur digital sebenarnya juga menantang adanya revitalisasi teologi inkarnasi. Dalam hal ini, revitalisasi teologi inkarnasi terjadi ketika Gereja juga mau terjun memikirkan dan ikut memecahkan persoalan-persoalan yang muncul dari kultur digital. Adapun contohnya, Paus Fransiskus ikut terlibat memikirkan dan memberikan solusi terkait berita bohong (*hoax / fake news*).

DAFTAR PUSTAKA

- Benedict XVI. “As The Father Has Sent Me, Even So I Send You.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/en/messages/missions/documents/hf_ben-xvi_mes_20110106_world-mission-day-2011.html.
- . “Conference on Occasion Of the 40th Anniversary of The Conciliar Decree AG.” Diakses Mei 11, 2018. <http://www.vatican.va/content/benedict->

xvi/en/speeches/2006/march/documents/hf_ben-xvi_spe_20060311_ad-gentes.html.

———. “Mission Statement of Pope Benedict XVI.” Last modified 2005. Diakses Mei 11, 2018. https://www.crossroadsinitiative.com/library_article/569/Mission_Statement_of_Pope_Benedict_XVI.html.

———. “New Technologies, New Relationships. Promoting a Culture of Respect, Dialogue, and Friendship.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/en/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20090124_43rd-world-communications-day.html.

Boland, B.J. *Tafsiran Alkitab Injil Lukas*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003.

Chang, William. “Analisis Etis Atas Kebenaran Dan Tanggung Jawab Dalam Dunia Komunikasi Sosial.” *Diskursus* 10, no. 2 (2011).

Darmawijaya. Pr, St. *Kisah Para Rasul*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.

Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI. “Inter Mirifica.” In *Dokumen Konsili Vatikan II*, diedit oleh R. Hardawiryana SJ. Jakarta: Obor, 2009.

Flannery, Austin, ed. “Pastoral Instruction Means of Social Communication, *Communio et Progressio*.” In *Vatican Council II: The Conciliar and Post Conciliar Documents*. New York: Costello Publishing Company, 1984.

Francesco. “Communication and Mercy: A Fruitful Encounter.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/content/francesco/en/messages/communications/documents/papa-francesco_20160124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

———. “‘Fear not, for I am with you’ (Is 43:5): Communicating Hope and Trust in our Time.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/content/francesco/en/messages/communications/documents/papa-francesco_20170124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

———. “‘The truth will set you free’ (John 8:32). Fake news and journalism for peace.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/content/francesco/en/messages/communications/documents/papa-francesco_20180124_messaggio-comunicazioni-sociali.html.

Gere, Charlie. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2002.

Headrick, Daniel R. *A World History*. Oxford: Oxford University Press, 2009.

Ihde, Don. *Bodies in Technology*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2002.

John Paul II. “Preach from the housetops: The Gospel in the Age of Global

- Communication.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/content/john-paul-ii/en/messages/communications/documents/hf_jp-ii_mes_20010124_world-communications-day.html.
- Kemp, Simon. “Digital in 2018: World’s Internet Users Pass The 4 Billion Mark.” *wearesocial.com*. Last modified 2018. <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>.
- Laksana, A. Bagus. “Negosiasi Spiritual di Cyberspace.” *BASIS*, 2016.
- Lenhart, Amanda. “Teens, Technology and Friendships: Video games, social media and mobile phones play an integral role in how teens meet and interact with friends.” *pewresearch.org*. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>.
- Pewresearch.org. “Internet Seen as Positive Influence on Education but Negative on Morality in Emerging and Developing Nations.” *pewresearch.org*. Last modified 2015. <https://www.pewresearch.org/global/2015/03/19/internet-seen-as-positive-influence-on-education-but-negative-influence-on-morality-in-emerging-and-developing-nations/>.
- . “PARTISAN POLARIZATION SURGES IN BUSH, OBAMA YEARS: Section 6: Religion and Social Values.” *pewresearch.org*. Last modified 2012. <https://www.pewresearch.org/politics/2012/06/04/section-6-religion-and-social-values/>.
- Pontifical Council for Social Communications. “The Church and Internet.” Diakses Mei 11, 2018. http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/pccs/documents/rc_pc_pccs_doc_20020228_church-internet_en.html.
- Rosariyanto, Hasto F. “Misi di Zaman Kita Menurut Surat-surat Benediktus XVI Pada Hari Misi Sedunia 2006-2011.” *Jurnal Teologi 2* (2012).
- Schrott, Urban. “High cybercrime levels and worrying youth cyber-bullying, latest Irish survey shows.” *eset.ie*. Last modified 2013. <https://blog.eset.ie/2013/04/04/high-cybercrime-levels-and-worrying-youth-cyber-bullying-latest-irish-survey-shows/>.
- Smith, Aaron. “Chapter Three: A ‘Week in the Life’ Analysis of Smartphone Users.” *pewresearch.org*. Last modified 2015. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/04/01/chapter-three-a-week-in-the-life-analysis-of-smartphone-users/>.
- . “U.S. Smartphone Use in 2015.” *pewresearch.org*. Last modified 2015. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/04/01/us-smartphone-use-in-2015/>.
- Spadaro, Antonio. *Cybertheology: Thinking Christianity in the Era of the Internet*. New

York: Fordham University Press, 2014.

Turkle, Sherry. *Alone Together*. New York: Basic Book, 2011.

Turner, Bryan S. *The Body & Society*. London: Sage Publications, 2008.

UCLA Center for Digital Behaviour. "Creating Digital Communities for Behavior Change." *digitalbehaviour.ucla.edu*. <https://digitalbehavior.ucla.edu/current-research/changing-behavior/>.