

**LANTERA**

**Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Volume 1 Nomor: 01, (2022): 85-94

p-ISSN : XXXX-XXXX e-ISSN : XXXX-XXXX

LANTERA: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam (uninus.ac.id)

## **EKSPLORASI PERAN MEDIA DALAM PEMAHAMAN KEAGAMAAN GENERASI MUDA**

**Regita Cahya Karima**

Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Nusantara

[regitaaya@gmail.com](mailto:regitaaya@gmail.com)

### **Abstrak**

Penulisan ini bertujuan untuk memberikan *critical review* terhadap artikel penelitian yang berjudul: "*Religion, Twice Removed: Exploring the Role of media in Religious Understanding among "Secular" Young People*" yang dimuat dalam buku *Everyday Religion "Observing Modern Religious Lives"* Edited by Nancy T. Ammerman tahun 2007. Penelitian yang dilakukan oleh Lynn Schofield Clark, ini melalui risetnya menyatakan bahwa saat ini para remaja secara tidak sengaja menggunakan banyak sumber untuk mengetahui bentuk, memahami ranah-ranah agama dan hubungannya dengan mereka. Hasil review terhadap artikel ini adalah: (1) *review* aspek teoritis, menghasilkan: Teori yang mendukung konsep yang, yaitu: Teori konstruksi realitas sosial dari Peter Berger dan Thomas Luckman. Teori ini menjadi sebuah pemikiran terkenal dan disegani dalam ilmu sosial karena berhasil mengembangkan model bagaimana dunia sosial terbentuk. Realitas sosial dianggap eksis dengan sendirinya dan dibantu struktur dunia sosial bergantung kepada manusia yang menjadi subjeknya. (2) *review* aspek metodologis menghasilkan: Penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif dari 71 remaja antara usia 11-20 yang "*not-so-religious*", memiliki tujuan untuk menggambarkan, mendeskriptifkan, melukiskan secara sistematis, faktual serta akurat tentang fakta, sifat yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. 3) *review* atas hasil menyatakan bahwa saat ini para remaja menggunakan media *entertainment* untuk memahami agama dan berhubungan dengannya.

**Kata kunci:** Media Entertainment, Remaja, Agama

### **Abstract**

*This research aims to provide a critical review of the research article titled "Religion, Twice Removed: Exploring the Role of media in Religious Understanding among "Secular" Young People" published in the book Everyday Religion "Observing Modern Religious Lives" Edited by Nancy T. Ammerman in 2007. Through her research, Lynn Schofield Clark, states that teenagers inadvertently use many sources to understand and relate to religion. The review of this article yielded the following results: 1) a review of the theoretical aspect, which resulted in the Theory of Social Construction of Reality by Peter Berger and Thomas Luckman, a well-known and respected thought in social sciences for developing a model of how the social world is formed. Social reality is considered to exist on its own, and its structure depends on the humans who are its subjects. 2) a review of the methodological aspect, which resulted in the use of descriptive method to systematically and accurately describe the phenomenon studied in 71 not-so-religious teenagers aged 11-20. 3) a review of the results shows that teenagers currently use media entertainment to understand and relate to religion.*

**Keywords:** Media Entertainment, Teenagers, Religion.

## A. Pendahuluan

Saat ini remaja di dalam dan di luar tradisi beragama secara tidak sengaja mempergunakan banyak sumber daya kebudayaan yang menampilkan bentuk, tekstur dan perumpamaan dari apa yang benar-benar abstrak agar dapat memahami agama dan hubungannya dengan mereka. Penelitian ini menjelaskan seberapa poplarnya media seperti film dan program TV dalam menyajikan saluran untuk para remaja. Penelitian ini juga ingin menunjukkan mengenai cara yang digunakan remaja, terutama yang memiliki keterbatasan *background* agama, dalam mengonstruksikan identitas narasi keagamaan mereka. Untuk memahami para remaja tersebut, peneliti mengambil konteks agama secara keseluruhan dalam media populer seperti novel, film, dan program TV, yang pada akhirnya saluran tersebut dijadikan rujukan oleh para remaja untuk mengekspresikan mengenai apa yang mereka pahami dan komitmen mengenai agama.

Dalam penelitian ini, penulis telah melakukan eksplorasi mengenai cara anak muda mendeskripsikan cerita dari media entertainment saat mengonstruksikan agama mereka atau identitas spiritualnya. Penelitian ini dilakukan penulis dan tim dengan cara wawancara mendalam dengan remaja, anggota keluarganya dan orang-orang di lingkungan pertemanannya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori konstruksi realitas sosial dari Peter Berger dan Thomas Luckmann. Dalam buku tersebut (Berger & Luckman, 2013) mengemukakan bahwa realitas sosial adalah konstruksi bersama manusia, yang dihasilkan dari interaksi sosial yang terus-menerus. Mereka mengemukakan bahwa realitas sosial bukanlah sesuatu yang sudah ada sebelumnya secara independen, tetapi merupakan hasil dari proses konstruksi sosial yang terus-menerus. Karena fokus dari penelitian ini adalah pada cara remaja dalam mengonstruksikan agama melalui media dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Informan dalam penelitian ini berjumlah 71 orang dengan rentang usia 11-20 tahun yang "*not-so-religious*".

Remaja yang masuk kategori "*not-so-religious*" ini adalah mereka yang berada di tengah-tengah diantara *religious* dan *secular*, memiliki minat sedikit untuk mendalami agama, bisa digolongkan termasuk kelompok *secular*, namun mereka menolak karena cenderung mengasosiasikan *secular* dengan amoral. Media memiliki kekuatan dahsyat dalam mempengaruhi perilaku mereka serta dijadikan sumber utama dalam memahami agama dan melahirkan pemikiran baru mengenai agama / *genres* baru mengenai perilaku keagamaan yang ada di kalangan remaja di AS.

Masa remaja menurut Gunarso (1996) merupakan masa peralihan atau masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Remaja berada dalam masa pertengahan, masa puber dengan ciri-ciri sering dan mulai timbul sikap untuk menentang dan melawan orang tua, guru, dan sebagainya. Elizabeth B (1996) bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Dalam masa transisi tersebut, remaja mengalami perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang signifikan, sehingga mereka dituntut untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Pada masa remaja seorang individu memasuki tahap kehidupan yang penuh tantangan karena dalam dirinya terjadi perubahan fisik, seksual, psikologis dan kognitif. Adanya kebutuhan sosialisasi, kemandirian, perubahan dengan teman sebaya dan orang dewasa,

penyesuaian seksual, persiapan pendidikan (Monks, F.J., Knoers, A.M.P., dan Haditomo, 2004).

Dalam penelitiannya Siahaan & Rantung, (2019) orangtua memiliki peran penting sebagai pendidik pertama dan utama bagi remaja dalam mengajarkan nilai-nilai keagamaan dan spiritualitas. Dalam mengajarkan firman Tuhan, orangtua hendaknya membentuk karakter spiritualitas yang dapat membimbing remaja dalam kehidupan sehari-hari. Karakter spiritualitas mencakup sikap-sikap positif, seperti kejujuran, kepedulian, kerendahan hati, dan kasih sayang. Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk nilai spiritualitas remaja (Harjanti, 2021; Utomo, 2018).

Posisi riset Clark, (2007) tersebut menjadi penting, sebab dengan menggunakan wawancara mendalam dengan 71 orang muda yang menggambarkan diri mereka sebagai kurang beragama, bab ini mengeksplorasi peran media ini dalam pemahaman orang muda tentang agama dan spiritualitas. Kebanyakan remaja ini secara bebas dan energik mengeksplorasi dunia "apa jadinya jika?" dari media hiburan. Beberapa terpesona dengan gambar-gambar spiritual supranatural yang menyerupai "sisi gelap" dari penekanan evangelikalisme pada dosa dan hukuman. Yang lain melihat tanda-tanda kenyamanan spiritual dalam film dan program televisi. Dan beberapa, yang benar-benar sekuler, tidak melihat apa pun yang bersifat spiritual sama sekali. Dalam posisi tersebut, penulis akan mengkritisnya dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial dari Peter Berger.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif pada 71 remaja antara usia 11-20 yang "*not-so-religious*", memiliki tujuan untuk menggambarkan. Mendeskripsikan, melukiskan secara sistematis, *factual* serta akurat tentang fakta, sifat yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Metode deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan. Mendeskripsikan, melukiskan secara sistematis, faktual serta akurat tentang fakta, sifat yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Guna mendeskripsikan data dan fakta di lapangan secara utuh dan holistik dalam penelitian ini maka digunakan pendekatan kualitatif sebab penelitian ini mengungkap sebuah fenomena yang menyangkut realitas salah satunya adalah efek media *entertainment* dalam membentuk perilaku beragama remaja di AS.

Metode deskriptif menurut Sugiyono, (2016) adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Metode ini mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat dan situasi tertentu. Dalam metode deskriptif juga bertujuan mempelajari norma-norma atau standar-standar sehingga penelitian deskriptif disebut juga survei normatif.

Metode deskriptif (*descriptive research*) menurut Nurhadi, (2015) merupakan sebuah metode di mana pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi langsung ke lapangan, studi literatur dan *internet searching*. Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan mewawancarai informan dan melakukan pengamatan serta analisis dokumentasi.

## C. Pembahasan

### 1. Relasi Agama dan Media

Penelitian ini membahas hubungan agama dan media. Melalui film *Stigmata, Games Diablo* muncul pemikiran “*what if* atau bagaimana jika?”, bagaimana jika yang digambarkan media sungguh terjadi? Di sini yang bekerja adalah postmo, karena telah terjadi keraguan dan hubungan antara *science* dan *religion* harus dipertanyakan, pada dasarnya hubungan antara agama dan media itu untuk mengkonfirmasi seberapa dalam tertanam tradisi keduanya, dan “keagamaan yang populer” di US. Namun “*what if*” disini bukan yang utama, ia hanya membantu dalam mengonstruksi cerita.

Dalam artikel ilmiah tersebut, penulis membagi informan menjadi dua kelompok, yaitu: *dark side* dan *light side*. *Dark side* adalah mereka yang memiliki pandangan negatif mengenai Tuhan, dunia spiritual dan dunia supernatural. kemudian kelompok *light side* cenderung memandang Tuhan, dunia spiritual dan supernatural lebih *relax* dan tidak memiliki relasi negatif saat-saat membahas mengenai agama di media, Tuhan dan akhirat.

Dari artikel ilmiah tersebut, mengisyaratkan jika media menjadi salah satu kekuatan eksisnya agama di Amerika. Media yang memiliki kekuatan dahsyat dalam memengaruhi perilaku berpikir manusia senantiasa dijadikan alat untuk memberikan informasi seputar nilai-nilai agama yang dikemas dalam bentuk film, program TV, dan *games*. Dengan adanya inovasi tersebut, maka lahirlah media *entertainment* yang membawa misi nilai-nilai keagamaan. Hal-hal tersebut berpotensi menjadikan media sebagai lahan hijau dan menguntungkan bagi produsennya. Media bagi remaja di Amerika menjadi sumber utama mereka dalam memahami agama, sehingga memungkinkan lahirnya pemikiran baru mengenai agama atau, agama *genres* baru yang lahir dari hasil dialektika antara remaja dengan media itu sendiri. Oleh karena itu, nilai-nilai agama sangat tumbuh dan melekat pada institusi diri masing-masing.

Menurut pemikiran Jean Baudrillard (1998) agama dan media memiliki relasi yang kompleks. Baudrillard menganggap bahwa media memiliki peran yang semakin dominan dalam membentuk dunia modern, dan dalam hal ini, media dapat dianggap sebagai agama baru yang menggantikan agama tradisional. Agama dan media sama-sama memiliki kemampuan untuk menciptakan dunia simbolik yang diterima dan diakui oleh masyarakat. Agama dan media sama-sama mampu menciptakan dunia yang tidak dapat dipahami secara rasional dan sebaliknya mengandalkan simbolisme dan representasi. Namun, Baudrillard juga mengemukakan bahwa media memiliki kekuatan yang lebih besar daripada agama, karena media dapat menciptakan realitas yang sama sekali berbeda dari realitas yang sebenarnya. Hal ini terjadi karena media memiliki kemampuan untuk memanipulasi simbol-simbol dan representasi untuk menciptakan realitas yang diinginkan. Dengan demikian, relasi antara agama dan media menurut Baudrillard (1998) dapat dijelaskan sebagai relasi yang kompleks, di mana keduanya memiliki kemampuan untuk menciptakan dunia simbolik yang memengaruhi tindakan manusia. Namun, media memiliki kekuatan yang lebih besar daripada agama dalam menciptakan realitas dan mempengaruhi perilaku manusia, karena media memiliki kemampuan untuk memanipulasi simbol-simbol dan representasi.

Berdasarkan atas penelusuran penulis dalam artikelnya *Religion, Twice Removed:*

*Exploring the Role of media in Religious Understanding among "Secular" Young People.* Akan dianalisis melalui teori konstruksi realitas sosial dari Peter Berger dan Thomas Luckmann adalah berbicara mengenai realitas yang dinyatakan terbentuk secara *social*. Dalam konstruksi realitas, suatu proses pemaknaan yang dilakukan oleh setiap individu terhadap lingkungan dan aspek di luar dirinya yang terdiri dari proses eksternalisasi, internalisasi dan obyektivasi (Bungin, 2002).

Istilah kunci dari teori konstruksi *social* Peter L. Berger dan Thomas Luckman menekankan, "kenyataan" adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang memiliki keberadaan (*being*) serta tidak tergantung pada kehendak individu manusia. "Pengetahuan" merupakan kepastian bahwa fenomena tersebut adalah nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang unik, serta kenyataan *social* adalah hasil eksternalisasi dari internalisasi dan obyektivasi manusia terhadap pengetahuan dalam kehidupannya sehari-hari, eksternalisasi dipengaruhi oleh *stock of knowledge* (cadangan pengetahuan) yang dimiliki. Lebih lanjut, cadangan sosial pengetahuan adalah akumulasi dari *common sense knowledge* individu dengan individu lainnya dalam menjalankan kegiatan rutin yang normal, dan sudah jelas dengan sendirinya, dalam kehidupan sehari-hari (Berger & Luckman, 2013).

Manusia dalam perkembangannya secara bersama-sama menghasilkan suatu lingkungan dengan bentuk *socio cultural* dan psikologisnya. Menandai terbentuknya manusia merupakan hasil dari interaksi secara sosial dengan lingkungannya. Menurut Berger & Luckman, (2013) secara empiris eksistensi manusia berlangsung dalam suatu konteks ketertiban, keterarahan dan kestabilan. Terbentuknya kestabilan tatanan manusia yang ada secara empiris dari tatanan sosial yang sudah ada mendahului setiap perkembangan organisme manusia. Menunjukkan keterbukaan dunia sudah ditentukan terlebih dahulu oleh tatanan sosial melalui suatu kebiasaan dan inilah yang disebut konstruksi dari produk manusia.

Istilah konstruksi sosial atas realitas didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi di mana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Realitas sosial yang bersifat objektif merupakan realitas yang lahir dan merupakan produk kegiatan manusia yang berbentuk proses. Berbeda dengan realitas subjektif yang memiliki dimensi khusus yang sifatnya dialektik, yaitu proses internalisasi serta eksternalisasi (Peter L. Berger, 1991).

Eksternalisasi individu tersebut berkembang melalui interaksi antar individu, menjadi realitas sosial "baru" yang terbentuk dari ketidak sempurnaan penyerapan nilai-nilai oleh individu lain. Proses ini yang diistilahkan oleh Peter Berger sebagai modernitas, yaitu realitas subjektif dan objektif bersatu kemudian membentuk realitas sosial secara berkesinambungan. Terjadinya proses konstruksi sosial terbagi pada tahap eksternalisasi, *pertama* merupakan proses penyesuaian diri dengan dunia sosio- kultural. Kedua, obyektivasi yaitu hasil yang telah dicapai, bisa mental atau fisik dari hasil eksternalisasi manusia. Tahap terakhir adalah internalisasi atau proses penyerapan kembali dunia objektif sehingga subjektivitas individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial.

Berdasarkan pandangan Berger dan Luckmann menunjukkan bahwa realitas sosial yang dialami oleh individu dalam kehidupan sehari-hari terbentuk atau

dibangun bersama-sama dengan individu lainnya melalui interaksi sosial secara terus-menerus hingga melahirkan objektivikasi. Interaksi sosial yang dimaksud adalah interaksi para remaja dengan media *entertainment* sebagai media dalam kerangka memperoleh pengetahuan mengenai agama.

Relevansi teori konstruksi realitas sosial dalam penelitian adalah menyoroti mengenai peran media *entertainment* dalam pembentukan realitas sosial. Tindakan membuat novel (tulisan), film, *games* menurut Tuchman (1978) sebagaimana dikutip Hamad adalah tindakan untuk mengkonstruksikan realitas itu sendiri, bukan penggambaran realitas sesungguhnya. Pada dasarnya pekerjaan media massa adalah menyajikan kembali realitas kehidupan publik melalui proses konstruksi sosial. Dalam mengkonstruksi realitas media senantiasa mengedepankan aspek strategi *framing* yakni memilih data dan fakta, termasuk aktor. Aspek lain yang menjadi perhatian media termasuk media sosial dan *entertainment* dalam mengonstruksi realitas adalah melalui pemilihan bahasa. Pemilihan bahasa dapat memberikan makna tertentu dari sebuah realitas. Karenanya, yang menjadi fokus utama dalam penelitian adalah mengenai media *entertainment* dalam mengonstruksi realitas sosial melalui aspek *framing* dan pemilihan bahasa.

## **2. Agama Sebagai Jalan Mengenal Tuhan**

Agama merupakan jalan yang ditempuh oleh sebagian besar umat manusia untuk mengenal Tuhan. Agama memberikan pandangan, aturan, dan pedoman dalam beribadah dan berinteraksi dengan sesama manusia dan lingkungan sekitar. Melalui agama, manusia dapat mempelajari nilai-nilai spiritual dan moral, serta mengembangkan kesadaran diri dan kepedulian sosial. Agama juga membantu manusia untuk memahami makna hidup dan tujuan eksistensialnya. Dalam konteks ini, agama dapat membantu manusia menemukan makna dalam hidup dan memberikan orientasi pada tujuan yang lebih besar dalam kehidupannya.

Namun demikian, agama juga dapat menimbulkan konflik dan ketegangan di antara sesama umat manusia. Hal ini terutama terjadi ketika agama digunakan untuk membenarkan kekerasan atau diskriminasi terhadap kelompok yang berbeda keyakinan. Oleh karena itu, peran agama dalam membangun keadilan, perdamaian, dan persaudaraan antar umat manusia sangat penting untuk dijaga. Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, agama juga mengalami transformasi dalam bentuk adaptasi dengan perubahan zaman. Dalam menghadapi tantangan zaman, agama perlu membuka diri dan memperbaharui metode dan strategi dakwah, serta memanfaatkan media sosial dan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyebarkan pesan-pesan agama kepada masyarakat yang lebih luas dan beragam. Dalam rangka memahami peran agama dan tantangan yang dihadapinya dalam konteks globalisasi dan era digital, diperlukan adanya kajian dan refleksi yang mendalam mengenai pengaruh media dalam pemahaman agama di kalangan kaum muda.

Dari hasil penelitian ilmiahnya menunjukkan bahwa remaja di Amerika (USA), organisasi keagamaan senantiasa menyediakan jalan bagi mereka untuk memahami hubungan individu remaja dengan Tuhan. Melalui risetnya penulis menyatakan bahwa saat ini para remaja secara tidak sengaja menggunakan banyak

sumber untuk mengetahui bentuk, memahami ranah-ranah agama dan hubungannya dengan mereka.

Hal menarik dari buku tersebut adanya suatu temuan bahwa remaja di AS berkecenderungan media seperti film dan program TV menjadi sumber daya remaja dalam memahami agama dan nilai-nilai keagamaan. Realitas kehidupan tersebut sangat kuat terutama pada kehidupan remaja yang memiliki keterbatasan latar belakang agama. Mereka membentuk konstruksi identitas keagamaan melalui cerita-cerita agama meski ada kecenderungan cerita-cerita itu berbeda dengan cerita orisinalnya. Cerita-cerita konteks keagamaan lazimnya disuguhkan melalui media fiksi populer seperti novel, film dan program televisi yang dikemas sesuai dengan budaya hidup remaja. Pesan yang tersirat dalam media tersebut pada akhirnya dikutip atau ditiru oleh para remaja dalam mengekspresikan nilai-nilai agama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di AS terdiri dari dua kelompok remaja, pertama kelompok *dark side*, dan kelompok *light side*. Kelompok *dark side* merupakan kelompok yang sama sekali tidak tertarik mengenai agama tapi mereka memiliki prasangka buruk pada Tuhan. Sementara, *light side* kelompok yang tidak punya prasangka negatif/buruk pada Tuhan, namun mereka memandang agama membatasi dan intoleran, bahkan agama dinilainya kebalikan dari *open-minded* dan *tolerant*. Dalam menolak agama, para remaja ini mengambil isyarat pendekatan budaya yang dibentuk oleh tagonism antara Kristen dan filosof yang tercerahkan.

Menurut Clark, media termasuk TV, Film, musik, majalah remaja, *games* telah menyebarkan agama populer melalui cerita dan dengan cara yang bisa dipahami. Ia mencontohkan Game populer Diablo, Diablo II, Diablo III, di masing-masing *game* hadir satu pihak menjadi malaikat dan yang lainnya menjadi iblis, mereka bertarung untuk menentukan nasib semua ciptaan. Meskipun secara tradisional agama didefinisikan sebagai gambaran yang hadir, begitu juga gambaran-gambaran dan pengalaman yang hadir membangkitkan dan mengombinasikan spiritualitas populer yang tidak berbentuk para pemain dari *game*, dari *game* Diablo "Tempat suci" digambarkan sebagai "Tempat pemujaan", serta adanya *element christological*, contoh saat para pemain belajar membacakan mantra, mengumpulkan kutukan dan mendapat keahlian seni bela diri. Agar dapat merasakan sensasi dari *game* ini, para remaja memanfaatkan pengetahuan dari bermacam sumber mengenai dunia spiritual, karena produk ini memanfaatkan banyak sumber daya seperti itu.

Horor, fiksi dan fantasi merupakan *genres* yang disukai para remaja. Bahkan cerita-cerita fantasi dan supernatural yang ada di media *entertainment* sering diawali dengan pertanyaan "Bagaimana jika hal ini sungguh nyata?". Cara kita mengungkapkan pertanyaan "Bagaimana jika?" merupakan pertanyaan kombinasi dari pertanyaan yang ada di dunia keagamaan dengan apa yang disebut "Takhayul". "Bagaimana jika hal baik dan buruk di luar kendali manusia?", "bagaimana jika makhluk di luar alam bisa memberi bantuan pada yang ada di bumi?", "bagaimana jika manusia bisa menggunakan kekuatan alam (contoh: *shalat*, *meditasi*, *telepathy*, dsb).

Hal inilah yang sudah dibagikan di awal abad ke 21 lewat film dan games seperti: *Touched by an angel*, *The X-Files*, *Diablo*. Masing-masing mengenai misteri di

luar alam dan mitologi. Meskipun fiksi tapi menarik pada pertanyaan penting, dan dibawakan dengan cara yang membuat penasaran. “*What if* atau bagaimana jika” menjadi pertanyaan populer di media, karena lebih banyak pihak yang mempertanyakannya *terutama public figure*. Tema penting disini adalah bagaimana audiens yang fokus perhatiannya pada kejahatan, setan dan kiamat yang sudah mulai dekat, fokusnya adalah jelas, menggemakan Protestan, laporan sekarang dan masa depan. Tapi kita juga melihat bahwa yang bekerja disini adalah rasa dari postmo bahwa *metanarratives* dari keduanya (*Science & religions*) harus dipertanyakan, atau diterima begitu saja. Dalam hal ini “*What if*” bercerita dari ide dan pertanyaan yang tidak terjawab atau belum terdefiniskan.

Pada dasarnya hubungan antara media dan agama untuk mengkonfirmasi seberapa dalamnya tertanam tradisi-keduanya dan “Keagamaan yang populer” yang terjadi di US. Tentu saja, di banyak kasus keagamaan bahkan “*What if?*” digunakan di media populer, namun itu bukan “*point*” ceritanya, itu hanya bagian yang bisa membantu mengonstruksikan mitologi dari cerita. Salah satu contohnya adalah banyak dari kita telah menonton film “*the sixts sense*” Sebagai film *horror* yang brilian, mengenai kehidupan tanpa istirahat, tanpa mati dan kemampuan lebih yang tidak diinginkan untuk berbicara dengan mereka yang berbeda alam, skenario film tersebut di dalam Gereja, meningkatkan kesadaran bahwa kematian bisa diasosiasikan dengan kedamaian. Namun, ada alasan yang sangat pragmatis mengenai pertanyaan dari pertanyaan “*What if?*” pertanyaan yang ada di media remaja hari ini. Bagaimanapun *horror* dan *fantasy* telah menjadi sumber media yang menguntungkan dengan target audiens remaja, dan remaja yang cenderung membelinya, dan menjadikan ini market yang menggairahkan.

Hasil penelitian lainnya memberikan sebuah gambaran mengenai istilah tidak terlalu *religious*, sekular dan spritual. *Pertama*, ini merupakan fakta bahwa banyak remaja yang “*not-so-religious*” menghuni dunia yang terbuka secara luas pada cerita-cerita diluar akal. Mereka dalam beberapa pengertian termasuk dunia spiritual. Untuk orang-orang yang terbuka pada dunia ini, khususnya *spirit* dan *fantasy*. *Kedua*, terjadi atau adanya kecocokan antara yang ditampilkan media sangatlah mirip bahkan dibentuk, dan dicampur dengan gambaran tradisional dalam Kristen. Remaja, meskipun pada jarak tertentu dari tradisi keagamaan utama, mengambil fakta bahwa adanya hubungan antara representasi latar belakang dari fiksi supernatural dan apa yang mereka pelajari mengenai “agama”, bisa itu agama mereka atau yang lain.

Fenomena tersebut menurut Berger & Luckman, (2013), karena peranan dari konstruksi sosial realitas yang terjadi melalui dua proses. *Pertama*, objek-objek dan fenomena-fenomena yang ada di dunia fisik dipilih dan diberi makna oleh manusia melalui interaksi sosial. *Kedua*, realitas sosial tersebut dipertahankan dan diperkuat melalui institusi sosial, seperti keluarga, sekolah, gereja, media, dan lain-lain. Berger dan Luckmann juga mengemukakan bahwa realitas sosial memiliki daya tahan yang kuat, sehingga sulit untuk diubah atau dipengaruhi oleh individu secara langsung. Namun, realitas sosial juga bersifat dinamis dan dapat berubah seiring waktu dan perubahan kondisi sosial.

Peter L. Berger mengenai sekularisasi dapat digunakan untuk menganalisis pandangan bahwa agama merupakan jalan untuk mengenal Tuhan. Menurut



Berger, sekularisasi adalah proses di mana nilai-nilai dan institusi-institusi agama kehilangan pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat modern. Dalam pandangan Berger, sekularisasi terjadi akibat modernitas, yaitu perubahan sosial, ekonomi, dan politik yang terjadi di dunia modern. Dalam konteks ini, pandangan bahwa agama merupakan jalan untuk mengenal Tuhan dapat dipahami sebagai bentuk resistensi terhadap sekularisasi. Pandangan ini menempatkan agama sebagai sumber pengetahuan dan pengalaman spiritual yang tidak dapat ditemukan di luar agama. Dalam hal ini, agama berfungsi sebagai jalan untuk mencapai pengalaman mistik yang memungkinkan manusia mengenal Tuhan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan *critical review* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, dalam film dokumenter haruslah sesuai kenyataan tidak ada cerita fiktif yang dibuat-buat untuk mendramatisasi adegan dalam film. Artinya, film dokumenter merepresentasikan atau menampilkan kembali fakta yang ada. Tujuan peneliti dalam tulisan ini adalah untuk memberikan kajian yang mendalam dan memperkenalkan model-model interaktifitas yang dapat digunakan dalam membuat dokumenter. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat pesat, sehingga para pendidik harus peka dan mampu melihat potensi penggunaan film dokumenter dalam pembelajarannya yang tentunya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik peserta didik itu sendiri. Peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas pembelajaran adalah tanggung jawab kita semua dengan tetap mengadaptasi kemajuan Teknologi Informasi dan menyesuaikan dengan perkembangan psikologi dan kognitif peserta didik

#### **Daftar Pustaka**

- Baudrillard, J. (1998a). *Simulacra and Simulations*. Polity Press.
- Baudrillard, J. (1998b). *The Consumer Society: Myths and Structures*. Sage Publications.
- Berger, P. L., & Luckman, T. (2013). Tafsir Sosial atas Kenyataan. In H. Basari (Trans.), *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*. LP3ES.
- Bungin, B. (2002). *Konstruksi Sosial Media Massa : Kekuatan Pengaruh Media massa, Iklan televisi, dan Keputusan Konsumen Serta Kritik Terhadap Peter L Berger & Thomas Luckman*. Kencana Prenada Media.
- Clark, L. S. (2007). Religion, Twice Removed: Exploring the Role of Media in Religious Understandings among "Secular" Young People. In *Everyday Religion: Observing Modern Religious Lives*. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195305418.003.0004>
- Elizabeth B, H. (1996). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan*. Erlangga.
- Gunarso. (1996). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Gunung Mulia.
- Harjanti, D. K. S. (2021). Kesejahteraan Psikologis pada Remaja Panti Asuhan Ditinjau dari Internal Locus of Control dan Spiritualitas. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 7(1). <https://doi.org/10.22146/gamajop.62236>
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., dan Haditomo, S. R. (2004). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagian*. Gajah Mada Press.

- Nurhadi, Z. (2015). *Teori-Teori Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Peter L. Berger. (1991). *Langit Suci: Agama Sebagai Realitas Sosial* (Hartono (trans.)). LP3ES.
- Siahaan, C., & Rantung, D. A. (2019). Peran Orangtua Sebagai Pendidik Dan Pembentuk Karakter Spiritualitas Remaja. *Jurnal Shanan*, 3(2). <https://doi.org/10.33541/shanan.v3i2.1581>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Utomo, K. D. M. (2018). Identitas Diri Dan Spiritualitas Pada Masa Remaja. *PEMBAHARUAN GEREJA MELALUI KATEKESE*.