

Transformasi Spiritual dalam Era Media Teknologi: Kajian Religi Melalui Pendekatan Pascahumanisme

¹Costantinus Ponsius Yogie Mofun

¹Magister Kajian Budaya, Universitas Sanata Dharma

Email: [¹yogiemofun@gmail.com](mailto:yogiemofun@gmail.com)

Diterima tanggal: 03 Oktober 2025, Disetujui Tanggal: 25 Januari 2026

ABSTRACT

This article aims to examine the role of religion in responding to the increasingly massive development of technology media in the 21st century. This development is marked by the emergence of various discourses that emphasize subjectivity and agency, not only in humans but also in non-human entities. In this context, technological advancement often raises questions about how religious and spiritual aspects are understood and addressed. This study begins with the question of how the transformation of spirituality can be understood as an agential relationship between humans and non-humans. The aim is to analyze the extent to which the study of religion and technology media can be understood as a relational relationship that shapes spiritual transformation. This research uses a qualitative method with a textual and visual analysis approach. The main data includes the analysis of the film Avatar, posthumanism discourse, as well as studies of religion and media. The results of the study indicate that religion and technology are two interconnected aspects that cannot be separated, and they open up a new understanding of spirituality as an agential relationship that transcends human-to-human interactions.

Keywords: Religious Studies; Media; Posthumanism; Spirituality

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji peran agama merespons perkembangan media teknologi yang semakin masif di abad ke-21. Perkembangan ini ditandai oleh munculnya berbagai wacana yang menekankan subjektivitas dan agensi, tidak hanya pada manusia, tetapi juga pada entitas non-manusia. Dalam konteks tersebut, kemajuan teknologi kerap memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana aspek religius dan spiritual dimaknai serta disikapi. Kajian ini berangkat dari pertanyaan tentang bagaimana transformasi spiritualitas dapat dipahami sebagai relasi yang bersifat agensial antara manusia dan non-manusia. Tujuannya adalah menganalisis sejauh mana kajian religi dan media teknologi dapat dimaknai sebagai hubungan relasional yang membentuk transformasi spiritual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis tekstual dan visual. Data utama meliputi analisis film *Avatar*, wacana pascahumanisme, serta kajian religi dan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa agama dan teknologi merupakan dua aspek yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, serta membuka pemahaman baru tentang spiritualitas sebagai relasi agensial yang melampaui hubungan antarmanusia.

Kata Kunci: Kajian Religi; Media; Pascahumanisme; Spiritualitas

PENDAHULUAN

Sejak awalnya kehidupan manusia tidak akan pernah terlepas dengan teknologi sebab pada dasarnya teknologi menjadi alat yang dapat dipakai untuk mempermudah berbagai kebutuhann kehidupan manusia. Pengaruh tersebut kemudiann berkembang dan melahirkan berbagai perkembangan teknologi yang arah pergerakannya sangatlah cepat. Media digital atau cyber misalnya dalam era sekarang ini, banyak sekali perubahan-perubahan yang dapat dibidang menggerakkan setiap kehidupan manusia secara mendasar. Salah satu hal yang dapat dilihat adalah aktivitas keagamaan di mana penekanannya sangat kuat tentang perjumpaan secara fisik dalam berbagai proses ritual ternyata perlahan-lahan mulai diprakarsai dalam media digital yang berbentuk layar visual secara daring.

Proses perkembangan teknologi yang begitu pesat dan massif ini terjadi begitu kuat dalam konteks pandemi *covid-19* beberapa tahun yang lalu. Fenomena ini cukup mengejutkan karena terjadi pembatasan bahkan pelarangan berkumpul secara fisik dalam hal apa pun. Semua aktivitas lumpuh dan setiap orang hanya bisa beraktivitas dari rumah. Hal yang sama juga terjadi dalam setiap agama. Praktik ritual yang menekankan perjumpaan fisik mau tidak mau harus dibatasi dan hanya bisa dilakukan melalui media digital. Hal ini awalnya menimbulkan kontradiksi, namun perlahan-lahan perubahan tersebut mulai diterima. Proses yang terjadi secara tidak langsung juga mengubah persepsi manusia yang awalnya melihat ruang sakral sebagai tempat yang hanya bisa dijumpai melalui ruang fisik kini bisa juga dijumpai melalui ruang virtual.

Perkembangan media digital dan teknologi jika tidak ditangani dengan baik dapat menyebabkan kontradiksi yang luar biasa, karena mengakibatkan kondisi umum milenium ketiga terasa menegangkan, penuh dengan ketidakpastian, bahkan rentan terhadap konflik dalam skala mikro maupun makro.¹ Hal-hal tersebut kemudian memunculkan pertanyaan etis, seperti dalam sebuah kasus yang terjadi pada tahun 2024. Kasus ini cukup menghebohkan karena kematian seorang remaja yang berusia 14 tahun di Amerika Serikat ternyata disebabkan karena adanya percakapan yang cukup intens yang dilakukan melalui *chatbot* (Chat Robot) melalui kecerdasan buatan (*Artificial Intelegence*). Dalam isi percakapan tersebut ditemukan tanda-tanda yang mengarahkan remaja tersebut untuk melakukan tindakan bunuh diri.²

Penjelasan yang terjadi sebelumnya menunjukkan bahwa peran teknologi bukan hanya sebagai medan perantara yang tidak memiliki entitias, melainkan juga menimbulkan kesan yang emosional sehingga dapat berimplikasi terhadap manusia. Pandangan ini tentunya bukan baru kali ini, melainkan juga telah terjadi sebelumnya, misalnya dalam konteks yang cukup luas, perkembangan teknologi telah melahirkan pandangan-pandangan tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Pandangan tersebut sering dikenal dengan apa yang disebut sebagai transhumanisme. Konsep ini ringkasnya dapat dipahami sebagai salah satu hal yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia melalui perkembangan teknologi. Hal ini dapat dijumpai melalau Anders Sandberg sebagaimana yang dipinjam dari pandangan

¹ Bambang Sugiharto, *Kebudayaan dan Kondisi Post-Tradisi* (PT. Kanisius, 2019).

² Intan Rakhmayanti, "Kisah Tragis Remaja 14 Tahun Tewas Usai Chat Robot AI," CNBC Indonesia, 2024, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20241106160650-37-586185/kisah-tragis-remaja-14-tahun-tewas-usai-chat-robot-ai>.

Sebastian Seung bahwa transhumanisme dapat dipakai untuk meningkatkan kebutuhan secara individu, manusi secara keseluruhan, dan bahkan dalam skala kosmik.³

Melalui pendekatan yang dilakukan berbasis teknologi dan media digital serta gagasan atau konsep transhumanisme tersebut menimbulkan pertanyaan tersendiri jika dikaitkan dengan kajian fenomenologi agama dan kultural. Sejauh mana perkembangan teknologi itu dapat dilihat dan dimaknai sebagai bagian dari kehidupan? Apakah perkembangan teknologi dan media digital ini dapat dimaknai secara spiritual? Pertanyaan-pertanyaan ini secara tidak langsung hendak menunjukkan bahwa dalam pendekatan fenomenologi agama dan kultural, tidak hanya semata-mata membahas tentang hubungan manusia dengan Tuhan secara individual dan transenden tanpa mempertimbangkan kondisi material teknologi dan media digital yang telah menggeser cara pandang manusia dan membentuk pengalaman manusia secara spiritual.

Dari paparan di atas maka konsep atau wacana pascahumanisme menjadi hal yang patut untuk diperbincangkan. Gagasan ini hendak mendobrak dan menggeser segala kapasitas manusia yang menganggap dirinya sebagai penggerak segala sesuatu, baik dalam kaitannya dengan alam maupun dengan teknologi dan media digital. Pergeseran ini membawa pemahaman baru bahwa agensi yang merupakan kemampuan untuk bertindak dan memengaruhi dunia tidak hanya dimiliki manusia, tetapi tersebar di antara berbagai entitas termasuk teknologi dan benda material yang ada di alam. Teknologi tidak lagi dianggap sebagai alat pasif yang sepenuhnya dikendalikan manusia melainkan sebagai agen aktif yang membentuk cara manusia berpikir, merasakan, dan bertindak. Dalam konteks pascahumanisme, batas antara manusia dan non-manusia menjadi semakin cair, baik dalam relasi manusia dengan mesin, lingkungan, maupun tubuh yang dimodifikasi oleh bioteknologi sehingga eksistensi manusia tidak dapat dilepaskan dari jaringan keterhubungan kompleks yang saling memengaruhi satu sama lain. Proses ini tidak pernah sepenuhnya dikontrol oleh manusia sebab manusia bukanlah subjek otonom sebagaimana yang dibayangkan dalam humanisme modern barat.⁴

Dalam kajian religi baik secara fenomenologis maupun kultural, wacana pascahumanisme membuka ruang perjumpaan baru bagi dimensi spiritual, meskipun tidak lepas dari berbagai tantangan dan peluang. Dalam kerangka ini, agama tidak lagi dipahami semata-mata melalui pendekatan doktrinal, melainkan melalui pendekatan yang menekankan pengalaman subjek religius itu sendiri. Film *Avatar* digunakan sebagai salah satu medium analisis untuk menelaah relasi antara teknologi, alam, dan agama, yang dipahami sebagai ruang relasional yang saling terhubung dan mampu menumbuhkan pemaknaan spiritual yang reflektif. Spiritualitas yang dimaksud di sini tidak dibatasi pada relasi antara Tuhan dan manusia saja, tetapi juga mencakup relasi manusia dengan berbagai entitas non-manusia. Oleh karena itu, pemaknaan spiritualitas diarahkan sebagai upaya pencarian makna yang

³ Anders Sandberg, "Transhumanism and the Meaning of Life," dalam *Religion and Transhumanism: The Unknown Future of Human Enhancement*, ed. oleh Calvin Mercer dan Editors Tracy J. Trothen (Praeger, 2015).

⁴ Bambang Sugiharto, "Post-Human dan Post-Digital," dalam *Seni dan Kondisi Post-Human*, ed. oleh Cicilia Heni (Kanisius, 2024).

memungkinkan manusia memahami relasi yang bersifat relasional bukan hanya dengan Tuhan, tetapi juga dengan sesama, makhluk lain, dan dunia tempat ia berada.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas tulisan ini hendak mengkaji dinamika persoalan agama secara fenomenologis dan kultural dianalisis melalui pendekatan wacana pascahumanisme. Fokus penelitian ini tidak akan melihat bagaimana sebuah pertentangan antara agama dan teknologi, melainkan mencoba untuk menemukan jembatan dalam memperjumpakannya. Sebab dalam konteks sekarang ini, terkadang teknologi menjadi hal yang dekonstruktif dan bisa berdampak dalam perihal keagamaan⁶ sehingga di satu sisi agama dapat menjadi hal yang rentan jika tidak mengantisipasi dinamika tersebut. Dengan melihat adanya unsur perjumpaan antara agama dan teknologi melalui pendekatan pascahumanisme, maka tulisan ini juga akan mengkaji bagaimana aspek spiritual dapat dimaknai sebagai hubungan yang relasional yang agensi antara manusia dan non-manusia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai persoalan sosial dan kultural sebagai fenomena yang berlangsung dalam konteks tertentu.⁷ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah analisis tekstual dan visual. Creswell menegaskan bahwa penelitian kualitatif memiliki keterkaitan erat dengan analisis data baik berupa teks maupun visual.⁸ Data yang dianalisis dalam tulisan ini terdiri atas dua jenis data primer. Pertama, data tekstual yang diperoleh melalui kajian literatur, khususnya pemikiran Rosi Braidotti mengenai wacana pascahumanisme serta kajian religi dan media dari Stephen O’Leary. Kedua, data visual yang bersumber dari analisis film *Avatar* sebagai objek kajian utama. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang berfungsi sebagai pendukung untuk memperkaya dan memperdalam analisis. Secara sistematis, tulisan ini disusun dengan diawali oleh bagian pendahuluan, dilanjutkan dengan metode penelitian, hasil dan pembahasan. Pada bagian pembahasan terdapat beberapa subbab yang mencakup pembahasan singkat mengenai konsep religi, wacana pascahumanisme, kajian religi dan media, serta analisis tekstual dan visual. Tulisan ini diakhiri dengan bagian kesimpulan.

HASIL PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dieksplorasi dan dianalisis kajian religi dalam lanskap pascahumanisme agar dapat menghasilkan pemahaman yang relevan terkait isu-isu yang dikembangkan. Namun sebelum membahas lebih jauh, perlu terlebih dahulu mengkaji kembali arah dan tujuan dari kajian religi itu sendiri. Membahas soal religi atau agama akan selalu berkaitan dengan tiga hal, yakni mitos, ritual, dan komunitas. Ketiga hal ini menjadi unsur yang

⁵ Nindyo Sasongk dan Febrianto, “Sebuah Ilmu Menghasratkan: Topografi Studi Spiritualitas di Indonesia,” *Indonesian Journal of Theology* 9, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.46567/ijt.v9i2.231>.

⁶ Derry, “Deepfake, AI, dan Polarisasi Agama: Ancaman Baru bagi Toleransi?,” ASAI: Asosiasi Studi Agama Indonesia, Indonesia, 2025, https://studiagama.or.id/id_id/opini/deepfake-ai-dan-polarisasi-agama-ancaman-baru-bagi-toleransi/.

⁷ John W. Creswell dan J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Fifth (SAGE Publications Ltd, 2018).

⁸ Creswell dan Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

sampai sekarang masih relevan dalam pandangan tentang agama. Richard King kemudian menyebutkan bahwa awal mula pendekatan kajian agama sendiri merujuk pada bahasa latin yakni *religio*. Di dalamnya terbagi dalam dua definisi yang berbeda, pertama dari Cicero yang menjelaskan secara etimologi yakni *relegere*, artinya melacak kembali atau membaca ulang. Sedangkan yang kedua berangkat dari Lactantius seorang penulis Kristen, secara etimologi berarti *re-ligare*, yang berarti mengikat kebersamaan atau berhubungan.⁹ Kedua definisi tersebut memberikan makna yang jauh berbeda. Kalau berdasarkan definisi dari Cicero (pra-Kekristenan), maka agama seringkali dihubungkan dengan ritus-ritus yang menjadi titik tolak berangkatnya agama itu sendiri. Sedangkan bagi Lactantius, ia melihat perihal agama sebagai usaha untuk menyatukan mereka dalam satu kesatuan sehingga berbagai dewa-dewa atau ritus yang menjadi titik berangkat mereka hendak disamakan dalam satu perspektif agama tertentu misalnya Kristen.

Pembahasan religi seperti yang digambarkan melalui definisi di atas sebenarnya berangkat dari konsep agama (*religion*) yang berasal dari Barat, sehingga perspektif yang dikembangkan cenderung mengarah pada aspek dogmatisme. Olaf Schumann menekankan bahwa pandangan yang dikembangkan oleh Lactantius hanya terfokus pada asal mula sebagai sesuatu yang tunggal yaitu Allah, dan Allah itu sendiri hanya satu, yakni Allah yang benar. Pemahaman ini kemudian berkembang seperti yang dilanjutkan oleh Santo Augustinus mengenai konsep *religio vera* dan *religio falsa*. Artinya, *religio vera* lebih mengarah pada aspek Kekristenan sehingga selalu dianggap sebagai agama yang benar, sedangkan *religio falsa* merujuk pada agama-agama lain di luar Kekristenan yang menyembah dewa secara politeistik, sehingga dianggap sebagai agama yang salah.¹⁰ Meskipun demikian, pendefinisian agama memang selalu memainkan unsur politis. Secara garis vertikal, agama dapat dilihat dari perspektif atas ke bawah, maupun dari bawah ke atas. Oleh karena itu dalam tulisan ini pendekatan yang digunakan adalah dari bawah ke atas yang benar-benar berangkat dari iman dan spiritualitas dalam memahami realitas sosial dan budaya. Setelah mendeskripsikan arah kajian agama yang dipakai dalam tulisan ini, maka selanjutnya perlu juga untuk dikembangkan sejauh mana teori pascahumanisme menjadi hal yang nantinya akan dipakai dalam membaca realitas agama dalam konteks sekarang ini. Pada bagian ini akan digunakan pemikiran Rosi Braidotti dalam membaca konsep pascahumanisme itu sendiri.

Teori Pascahumanisme

Pascahumanisme sejauh ini merupakan salah satu konsep filosofis yang terus berkembang di abad ke-21. Konsep ini tidak hanya bergerak di ranah spekulatif atau abstrak, tetapi juga didasarkan pada prinsip-prinsip realitas sosial. Dengan kata lain pascahumanisme mencoba memahami kondisi manusia dalam kaitannya dengan teknologi, lingkungan, dan makhluk non-manusia sebagai bagian dari jaringan kehidupan yang saling terhubung. Kemunculannya adalah bentuk respons terhadap pendekatan yang selalu mengangung-agungkan manusia sebagai pusat yang memiliki kemampuan istimewa sehingga berbagai hal yang ada di alam semesta bisa dipelajari dan dijinakan. Tentunya pandangan yang menepatkan manusia sebagai

⁹ Richard King, *Agama, Orientalisme, dan Poskolonial*, trans. oleh Ruslani (Adipura, 2001).

¹⁰ Olaf H. Schumann, *Pendekatan Pada Ilmu Agama-Agama*, 2 ed. (BPK. Gunung Mulia, 2015).

bentuk yang superior sehingga baik dalam hubungannya dengan alam atau teknologi yang selama ini dicita-citakan untuk keberlanjutan kehidupan manusia kedepannya. Pemahaman ini sebenarnya berangkat dari tradisi humanisme klasik abad pencerahan.

Rosi Braidotti kemudian berusaha untuk melakukan pemetaan kembali tentang bagaimana pascahumanisme sebenarnya lahir dan berkembang. Dimulai dengan pemikiran humanisme klasik yakni Protagoras yang menjelaskan bahwa manusia adalah ukuran segala sesuatu. Pandangan tersebut kemudian diperbarui dalam Renaisans melalui *Vitruvian Man* karya Leonardo da Vinci yang menggambarkan tubuh manusia ideal sebagai simbol harmoni antara fisik, nalar, dan nilai-nilai spiritual. Pemikiran ini menjadi tolak ukur gagasan pemikiran dari barat sebagai proyek budaya yang berubah menjadi model hegemonik dan *Eurocentris*.¹¹ Hal-hal tersebut kemudian berimbas pada gagasan bahwa eropa menjadi bentuk pemikiran rasional yang mumpuni sehingga terjadilah upaya pemeradaban dan lain sebagainya.

Perkembangan yang didasarkan pada pandangan bahwa manusia adalah pusat segalanya dengan syarat-syarat yang ditentukan oleh pemikiran Barat, telah menimbulkan berbagai kekacauan karena unsur kekuasaan menjadi tujuan utama yang terus-menerus diperebutkan. Melalui kekuasaan yang dimiliki maka dengan mudahnya sang penguasa dapat melakukan apa saja. Persoalan itu pun memberikan dampak yang cukup besar seperti kolonialisme, imperialisme, perang dunia hingga pasca perang dunia. Maka dari itu di abad ke-20 berbagai gerakan-gerakan anti-humanisme pun muncul dan berkembang sebagai respons terhadap kegagalan humanisme tradisional dalam mencegah berbagai kekacauan yang terjadi (Kolonialisme, fasisme, holocaust, dan lain sebagainya). Kemunculan pemikiran yang menolak gerakan humanisme atau lebih dikenal dengan anti-humanisme inilah yang menjadi titik tolak berkembangnya pemikiran pascahumanisme.¹²

Pascahumanisme sebagaimana yang dikembangkan oleh Braidotti sangatlah menekankan pendekatan yang saling terhubung sebagai agensi atau penekanannya terhadap subjektivitas. Dalam artian bahwa pascahumanisme menawarkan cara baru dalam memahami berbagai realitas yang ada disekitar kita yang tidak lagi dibatasi oleh pemikiran yang sempit dengan batasan-batasan antara manusia, alam, teknologi, melainkan menjadi satu kesatuan yang tanpa batas. Inilah yang disebut Braidotti sebagai pengetahuan *posthuman* atau pascahumanisme.¹³ Hubungan agensi di antara manusia dan non manusia menjadi poin penting dalam memahami konsep pascahumanisme itu sendiri. Ketika hubungan itu terjalin, maka batasannya pun menjadi kabur baik itu antara manusia, teknologi maupun makhluk non-manusia. Pemikiran yang dikembangkan oleh Braidotti sebenarnya berangkat dari gagasan yang dikembangkan oleh Deleuze dan Guattari yang menekankan tentang konsep deterritorialisasi, *becoming*, risomatik, dan lain sebagainya. Konsep *becoming* menjadi perhatian yang dipakai. Sebenarnya teori Deleuze dan Guattari akan selalu memiliki hubungan yang kuat sehingga ketika membahas satu hal entah itu mesin hasrat, tubuh tanpa organ, maupun *becoming* akan bermuara pada aspek risomatik yang terus menerus tumbuh dan

¹¹ Rosi Braidotti, *The Posthuman* (Polity Press, 2013). (*Eurocentris* merupakan pandangan yang seringkali menempatkan pemikiran dari eropa sebagai satu-satunya pandangan yang bersifat absolut atau sebagai standar pengetahuan)

¹² Braidotti, *The Posthuman*.

¹³ Braidotti, *The Posthuman*.

melahirkan hal yang baru. Pada bagian ini, Braidotti menekankan pada aspek *becoming*. Konsep *becoming* sendiri kemudian dikembangkan lebih lanjut dan melahirkan *becoming animal*, *becoming machine*, *becoming earth*, dan *becoming imperceptible*.¹⁴ Dalam *becoming animal* khususnya, batasan yang selama ini ditetapkan karena menganggap manusia sebagai pusat malah dihancurkan dan susunan hirarkis tersebut menjadi lumpuh. Oleh sebab itu manusia dan hewan tidak lagi memiliki batasan-batasan, melainkan memiliki keterhubungan dengan kesetaraan moral antar spesies dan bukan hanya manusia. Sedangkan dalam *becoming machine*, ditemukan bahwa hubungan antara manusia dan teknologi mengalami pergeseran yang sangat mendalam dan radikal. Teknologi tidak lagi sekadar alat eksternal atau pelengkap, melainkan telah menjadi bagian integral manusia.¹⁵ Walaupun dalam penjelasan keterhubungan yang menekankan tentang subjektivitas, hubungan antara manusia dengan spesies lain bahkan dengan teknologi sebenarnya menyimpan unsur politis yang harus diperhatikan. Misalnya dalam pendekatan dengan teknologi, Braidotti melihat bahwa penggunaan teknologi seringkali dipakai untuk menunjukkan kemampuan manusia dalam mengelola berbagai perihal kehidupan – memiliki kuasa dalam mengatur segala hal melalui teknologi. Pandangan inilah yang perlu untuk dikritik sebab tidak menunjukkan unsur pascahumanisme di dalamnya. Dua contoh kritik yang dipakai oleh Braidotti adalah bio-politik Foucault dan Necro-politik Mbembe. Baik Foucault maupun Mbembe melihat bahwa dengan adanya unsur kekuasaan, maka kehidupan seseorang itu dapat diatur sedemikian rupa baik itu secara individu maupun kolektif. Misalnya pengaturan tentang populasi, regulasi kesehatan yang membuat tubuh tunduk pada yang berkuasa. Sedangkan Mbembe lebih melihat pada aspek politik yang mengatur tentang kematian salah satunya yang paling fatal adalah *holocaust*.

Braidotti kemudian melanjutkan dengan melihat bahwa kedua konsep yang dipakai olehnya baik itu Foucault dan Mbembe bukan lagi ditujukan pada tataran manusia saja (*bios*) namun juga telah lama dipakai dalam tataran non-manusia (*zoe*).¹⁶ Oleh sebab itu, pendekatan yang diperlukan adalah melakukan etika afirmatif yang mana melihat segala hal di luar manusia memiliki keutuhan atau keterhubungan yang kuat. Intinya yang mau ditekankan dalam poin ini adalah pemahaman antroposentris maupun humanisme klasik yang melihat manusia hanya sebagai subjek dan non-manusia adalah objek mesti diruntuhkan. Pandangan tentang unsur subjektivitaslah yang harus dan perlu dikembangkan sehingga non-manusia pun dilihat sebagai unsur subjektif dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya (agensis). Dalam taraf agensi ini merupakan hal yang benar-benar membongkar segala pemahaman tentang dunia yang hanya selama ini menekankan manusia tersendiri. Dunia adalah berbagai kumpulan (*assemblage*) yang bersifat egaliter karena kehidupan manusia dan non-manusia memiliki keterhubungan dan saling mempengaruhi.¹⁷

Kajian Religi dan Media

¹⁴ Braidotti, *The Posthuman*.

¹⁵ Braidotti, *The Posthuman*.

¹⁶ Braidotti, *The Posthuman*.

¹⁷ Rosi Braidotti, "A Becoming-world of Collective Knowledge Practice," dalam *Methods and Genealogies of New Materialism*, ed. oleh Felicity Colman dan Iris van der Tuin (Edinburgh University Press, 2024).

Dalam bagian ini dunia teknologi dan media menjadi salah satu hal yang menarik untuk diulas, apalagi dalam hubungannya dengan kajian religi. Sebab membahas tentang sejauh mana agama turut berpartisipasi dalam kaitannya dengan teknologi maupun media sosial selalu memainkan unsur yang kontradiksi. Seperti yang diungkapkan oleh A. Bagus Laksana dalam ulasannya mengenai *cyberspace* atau dunia maya yang dimuat di majalah *Basis* bahwa, dunia internet memang telah menjadi sarana atau wahana untuk aneka pengharapan, fantasi, dan spekulasi manusia. Ia mengutip pendapat salah satu wartawan yang menyebutkan bahwa kehadiran internet sebagai sebuah revolusi bit bang (seperti teori big bang) yang mana diprediksikan akan bersaing dengan agama dan menyajikan diri sebagai agama yang baru. Namun di sisi lain, internet juga dapat dipakai untuk menyebarkan nilai-nilai agama di dalamnya.¹⁸

Memang pada dasarnya jika melihat dunia teknologi yang diciptakan apalagi dalam konteks dunia maya selalu memunculkan isu-isu menarik untuk dibahas. Stephen O'Leary melihat hal itu sebagai suatu hal yang perlu untuk dieksplorasi lebih jauh apalagi dalam kaitannya dengan agama atau religi. Ia menyebutkan bahwa Literatur populer dan akademik terbaru mencatat bahwa perkembangan teknologi komputer saat ini telah membuka ruang dan menyediakan berbagai alat baru bagi upaya advokasi keagamaan di ranah publik, serta memungkinkan partisipasi dalam bentuk komunikasi ritual yang bersifat publik dan pada akhirnya membentuk komunitas virtual umat beriman.¹⁹ Bukan hanya itu, ia juga meyakini bahwa untuk memahami agama secara menyeluruh di era dunia elektronik saat ini, pendekatan yang paling tepat adalah dengan mempertimbangkan konteks historis serta melakukan perbandingan dengan perkembangan agama di masa lalu.²⁰

Sebelum jauh masuk dalam melihat bagaimana agama dan media khususnya media teknologi digital terbentuk, O'Leary mencoba untuk merumuskan esensi keterkaitan di dalamnya. O'Leary menggunakan pendekatan teori dari Walter J. Ong untuk melihatnya. Ong melihat evolusi dunia teknologi atau digital melalui dua hal yakni budaya dan komunikasi. Melalui dua hal tersebut, ia kemudian membaginya lagi dalam dua peristiwa evolusi yakni, oralitas primer yang belum mengenal tulisan dan oralitas sekunder; mulai mengenal tulisan (*chirographic*) hingga pada bentuk teknologi. Bagi O'Leary, dominasi media elektronik pada abad ke-20 telah membawa kita ke tahap evolusi budaya saat ini dalam skema Ong, yakni oralitas sekunder. Dalam tahap tersebut sensorium kembali meluas mencakup suara dan ujaran (dengan munculnya radio), kemudian citra dan gerak (dengan film dan televisi). Meskipun budaya cetak berbasis pada indera penglihatan, penekanannya pada tipografi meremehkan ikon dan gambar demi keunggulan kata tertulis.²¹

Pengembangan pemikiran yang dilakukan oleh O'Leary menunjukkan bahwa dunia teknologi tidak pernah terlepas dari unsur agama, baik melalui media cetak maupun media visual. Ia memperlihatkan keterkaitan tersebut melalui praktik liturgi yang kerap sarat dengan

¹⁸ A. Bagus Laksana, "Pada Tahun 1984, terbit novel sains fiksional *Neuromancer*, Karya Wiliam Gibson. Novel inilah yang pertama kali memunculkan konsep *cyberspace* atau dunia maya," *Basis* (Yogyakarta), 2016.

¹⁹ Stephen D. O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks," dalam *Religion Online, Finding Faith on the Internet*, ed. oleh Lorne L. Dawson Cowan dan Douglas E. (Routledge, 2004).

²⁰ O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks."

²¹ O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks."

berbagai simbol. Dalam tradisi Katolik, liturgi lebih banyak menekankan penggunaan simbol dan tanda, sementara dalam tradisi Protestan penekanan lebih diarahkan pada aspek komunikatif. Meskipun demikian, O'Leary melihat bahwa keduanya sama-sama memanfaatkan peran media teknologi dalam praktik keagamaannya. Oleh karena itu, O'Leary menegaskan bahwa dalam perkembangannya ke depan, praktik keagamaan akan selalu bersinggungan dengan media teknologi yang tidak lagi semata-mata menekankan aspek fisik, tetapi juga aspek jaringan (dalam hal ini merujuk pada teknologi komputer) sehingga bentuk presensi agama di masa sekarang mungkin mengalami pergeseran makna dengan yang ada sekarang ini.²²

Penjelasan yang dikemukakan oleh O'Leary kemudian berlanjut dengan penegasannya tentang suatu komunitas religius yang berkumpul bersama dalam berbagai bentuk jaringan. Perkumpulan itu selalu interaktif karena mereka sering melakukan berkomunikasi secara daring. Dalam komunikasi tersebut, tidak sedikit juga yang membahas tentang kitab suci, homoseksualitas dalam berbagai denominasi, serta permintaan untuk didoakan.²³ Mungkin hal ini agak menganehkan, namun O'Leary menggunakan ilustrasi seperti misa yang disiarkan melalui televisi, dan berbagai kebaktian lainnya menjadi salah satu bentuk yang menunjukkan bahwa agama dan media teknologi kini menjadi hal yang saling bersinggungan. Hal ini mungkin sejalan dengan apa yang ditemui oleh Mia Lovheim tentang ekspresi keagamaan anak muda yang kerap ditampilkan melalui media sosial. Walaupun cara berekspresi tersebut seringkali bersifat kontradiksi karena perbedaan pendapat, namun hal itu menjadi cara mereka untuk menegosiasikan pengalaman keberagaman mereka sendiri.²⁴

Membaca Kajian Religi dalam Konteks Pascahumanisme

Bagian ini dimulai dengan mengisahkan sebuah film yang dirilis pada tahun 2009 yaitu *Avatar* yang dibuat oleh sutradara ternama James Cameron. Film bergenre fiksi ilmiah ini mengisahkan upaya manusia dalam mengeksplorasi kekayaan alam di sebuah dunia fiksi bernama Pandora. Di sana manusia mencari sebuah mineral langka bernama unobtainium, sumber daya yang sangat berharga dan sulit ditemukan namun menjanjikan keuntungan ekonomi yang besar. Pandora digambarkan sebagai planet yang terletak jauh dari Bumi dan menyimpan cadangan unobtainium yang melimpah. Dengan kecanggihan teknologi termasuk penggunaan mesin-mesin berat dan robot canggih, manusia berhasil mencapai Pandora dan memulai aktivitas pertambangan secara besar-besaran tanpa memperhatikan keberadaan dan hak-hak makhluk asli penghuni planet tersebut.

Pada narasi film ini muncul suku *Na'vi*, makhluk humanoid berkulit biru dengan tinggi sekitar tiga meter. Mereka adalah penduduk asli Pandora yang hidup selaras dengan alam serta menjunjung tinggi nilai-nilai spiritual dan koneksi yang mendalam dengan ekosistem di sekitar mereka. Konflik pun muncul ketika kepentingan eksploitasi manusia bertabrakan dengan cara hidup suku *Na'vi* yang menghormati dan melindungi lingkungan mereka. Di balik realitas tersebut, manusia menciptakan tubuh-tubuh artifisial yang menyerupai bangsa *Na'vi* yang

²² O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks."

²³ O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks."

²⁴ Mia Lovheim, "Virtually Boundless?: Youth Negotiating Tradition in Cyberspace," dalam *Everyday Religion*, ed. oleh Nancy T. Ammerman (Oxford University Press, 2007).

dikenal sebagai *avatar* untuk mempelajari kehidupan mereka secara ilmiah. Melalui teknologi ini perihal kesadaran manusia dapat dipindahkan ke dalam tubuh *avatar* sehingga memungkinkan mereka hidup dan bahkan berinteraksi layaknya anggota suku *Na'vi*. Salah satu tokoh penting dalam konteks ini adalah Dr. Grace Augustine, seorang peneliti dan ahli botani yang secara aktif mempelajari budaya, bahasa, dan keseharian suku *Na'vi*. Ia juga berperan dalam mengajarkan bahasa manusia kepada mereka sebagai bentuk pertukaran pengetahuan. Salah satu tokoh kunci lainnya adalah Jake Sully, seorang mantan marinir yang pada awalnya menjalani misi sebagai *avatar* untuk mengumpulkan data mengenai suku *Na'vi* dan dunia Pandora. Namun seiring waktu, keterlibatannya yang kuat dalam kehidupan suku *Na'vi* serta pengalamannya menyaksikan kekejaman manusia dalam mengeksploitasi alam, termasuk penghancuran habitat dan pembunuhan makhluk hidup demi keuntungan ekonomi, malah mengubah perspektifnya secara radikal. Ia akhirnya memihak kepada suku *Na'vi* dan menjadi bagian dari perlawanan terhadap invasi manusia. Film ini mencapai klimaks ketika suku *Na'vi* yang sebelumnya dianggap primitif dan tak berdaya bangkit melawan dominasi manusia. Dengan keberanian dan dukungan alam yang mereka hormati, mereka berhasil mengusir manusia dari Pandora. Kisah ini tidak hanya menampilkan konflik antara dua spesies tetapi juga menyuarakan kritik mendalam terhadap keserakahan, kolonialisme, dan ketidakseimbangan relasi antara manusia dan alam.

Film yang diangkat di sini adalah salah satu film yang memiliki unsur kuat tentang pascahumanisme. Film ini juga menjadi salah satu contoh yang diangkat oleh Braidotti dalam menggambarkan bentuk kehidupan yang tidak manusiawi dari manusia itu sendiri.²⁵ Dengan menciptakan berbagai teknologi yang sangat maju, manusia bisa saja menjadikannya sebagai alat kontrol sebagaimana berakar dari pandangan Foucault tentang bio-power maupun bio-politik. Bukan hanya itu, Braidotti juga menekankan tentang konsep nekro-politik yang diperkenalkan oleh Mbembe sebagai bentuk politik kematian seperti *Holocaust*, genosida, dan berbagai hal lainnya yang marak terjadi di masa imperialisme dan kolonialisme. Oleh sebab itu Braidotti menekankan bahwa baik bio-politik maupun nekro-politik merupakan dua sisi mata uang yang sama dan tidak berbeda. Dalam praktiknya kemudian bukan hanya ditujukan kepada manusia melainkan kepada seluruh aspek termasuk alam semesta.

Apa yang dikembangkan oleh Braidotti sejalan dengan penggambaran dalam film *Avatar* yang secara jelas menunjukkan bahwa penciptaan teknologi canggih sering kali menyimpan unsur-unsur kapitalisme yang berorientasi pada keuntungan. Hal ini memungkinkan manusia untuk bertindak sebebas-bebasnya demi kepentingan ekonomi, termasuk melakukan perusakan alam dan pembunuhan terhadap kelompok masyarakat yang menolak tunduk pada logika eksploitasi dan semua itu dianggap sebagai hal yang wajar. Namun hal yang patut dipertanyakan adalah: bagaimana konteks religius dalam menyikapi persoalan tersebut?

Dalam film *Avatar* (2009) aspek religius atau spiritualitas sangat menonjol dalam kehidupan suku *Na'vi*. Mereka hidup dalam tatanan yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai spiritual terutama yang berkaitan dengan hubungan mereka terhadap alam dan kekuatan transenden. Salah satu klan utama yang ditampilkan dalam film ini adalah klan Omaticaya yang

²⁵ Braidotti, *The Posthuman*.

mendiami wilayah hutan Pandora. Klan ini memiliki kepercayaan terhadap entitas spiritual yang mereka sebut sebagai *Eywa*, yang juga dikenal sebagai Ibu Agung atau Ibu Segala Kehidupan. *Eywa* dipahami sebagai realitas transenden yang menjaga keseimbangan antara seluruh makhluk hidup di Pandora. Ia bukan hanya dianggap sebagai pelindung, tetapi juga sebagai sumber dari seluruh kehidupan. Melalui ikatan spiritual yang mendalam dengan *Eywa*, suku Na'vi menjalani kehidupan yang harmonis dengan lingkungan mereka dan menjadikan alam bukan sekadar sumber daya tetapi bagian dari sistem kehidupan yang suci dan saling terhubung.

Dalam alur cerita film, manusia dari bumi seringkali memandang suku Na'vi sebagai kelompok primitif yang menyembah dewa yang tidak jelas. Kepercayaan mereka dianggap irasional dan tidak ilmiah. Sikap merendahkan ini tercermin dari tindakan brutal manusia yang menghancurkan kawasan-kawasan suci milik Na'vi atau wilayah yang dalam pandangan suku Na'vi merupakan tempat komunikasi spiritual dengan *Eywa*. Hal ini menunjukkan kurangnya penghormatan terhadap keyakinan dan sistem nilai suku Na'vi oleh pihak manusia yang lebih mengutamakan logika eksploitatif dan keuntungan ekonomi ketimbang pengakuan atas keberagaman nilai dan spiritualitas lokal. Dengan demikian film ini tidak hanya berbicara tentang ekologi dan kolonialisme, tetapi juga menyentuh isu penting mengenai bagaimana sistem kepercayaan lokal sering kali diabaikan atau dilecehkan oleh kekuatan kolonial yang membawa narasi modernitas seperti sains dan teknologi sebagai bentuk superioritas.

Penegasan atas logika eksploitasi ini menunjukkan bahwa manusia seringkali menggunakan teknologi bukan dalam hal yang relasional atau dalam hubungan antar entitas yang bersifat agensi tetapi hanya untuk kepentingan manusia sendiri. Namun ada hal menarik lainnya yang menunjukkan bahwa ada sisi lain dari teknologi yang saling mempengaruhi tindakan agensi sehingga di satu sisi pengalaman spiritualitas dapat dialami secara individual. Dalam film *Avatar* ini, peran teknologi yang digunakan melalui kapsul untuk menghubungkan manusia dengan *avatar* mereka menjadikan suatu hubungan agensi yang cukup kuat. Pengalaman Jake Sully yang awalnya ditugaskan untuk mempelajari suku *Na'vi* perlahan-lahan merasakan pengalaman religiusitas yang cukup kuat dalam keterhubungannya dengan *Eywa*. Salah satu *scene* dalam adegan ini adalah harapan Jake Sully yang meyakini bahwa *Eywa* dapat menyembuhkan dr. Grace. Pada tahap ini terjadi hubungan antara agama dan teknologi yang saling berkaitan. Teknologi bekerja sebagai salah satu aspek yang memungkinkan manusia untuk dapat merasakan spiritualitasnya.

Penegasan atas logika eksploitasi ini menunjukkan bahwa manusia kerap menggunakan teknologi semata-mata untuk kepentingannya sendiri, bukan dalam kerangka relasional atau dalam hubungan antar entitas yang memiliki agensi. Teknologi dalam konteks ini, direduksi menjadi alat instrumental yang melayani dominasi manusia. Meskipun demikian, terdapat sisi lain dari teknologi yang justru memperlihatkan kemampuannya untuk membentuk dan memengaruhi relasi antar agensi, sehingga pada titik tertentu pengalaman spiritualitas dapat dialami secara personal. Dalam konsep pascahumanisme sendiri batas antara manusia dan mesin menjadi kabur. Manusia kini telah terhubung dengan teknologi meskipun tidak secara langsung berubah menjadi mesin itu sendiri. Hubungan ini dalam istilah yang digunakan oleh Braidotti disebut sebagai transversalitas yaitu keterhubungan yang bersifat lintas batas di mana

manusia dan teknologi saling berinteraksi dan mempengaruhi.²⁶ Dalam pandangan ini juga jika manusia dilihat dari segi *becoming* mesin, itu bukan berarti kehilangan sisi kemanusiaan tetapi menggambarkan suatu bentuk relasi dinamis yang melibatkan berbagai unsur dalam jaringan kehidupan. Setiap unsur baik manusia, mesin, maupun lingkungan memiliki subjektivitas dan agensi yang saling mempengaruhi. Namun dalam praktiknya relasi ini sering kali dipolitisasi sehingga fokusnya hanya diarahkan pada kepentingan manusia semata. Teknologi dan media kemudian digunakan sebagai alat dominasi bukan sebagai medium keterhubungan yang saling menghidupi.

Dalam film *Avatar*, teknologi yang diwujudkan melalui kapsul penghubung antara manusia dan *avatar*-nya menciptakan relasi agensi yang cukup kuat. Melalui teknologi tersebut manusia tidak hanya mengendalikan tubuh *avatar*, tetapi juga terlibat dalam pengalaman relasional yang lebih mendalam. Hal ini tampak dalam pengalaman Jake Sully yang pada awalnya ditugaskan untuk mempelajari kehidupan suku Na'vi, namun secara perlahan mengalami transformasi spiritual melalui keterhubungannya dengan *Eywa*. Salah satu adegan yang menegaskan hal ini adalah keyakinan Jake Sully bahwa *Eywa* memiliki kuasa untuk menyembuhkan dr. Grace. Pada tahap ini relasi antara agama dan teknologi tidak lagi bersifat antagonistik, melainkan saling berkaitan dan saling berinteraksi. Teknologi berfungsi sebagai medium yang memungkinkan manusia mengalami dan merefleksikan spiritualitasnya secara lebih mendalam. Inilah titik yang perlu ditekankan dalam kajian religi. Aspek keterhubungan menjadi hal yang penting untuk dilakukan, sebab membicarakan kajian religi dengan pascahumanisme bukan lagi melihat unsur yang menekankan pada agama yang berpatokan pada ajaran yang sejauh mana ajaran tersebut dipakai untuk membatasi, melainkan perlu dilihat aspek spiritualitasnya. Keterhubungan dengan alam, maupun dengan teknologi menunjukkan ciri agama yang tidak hanya fokus pada aspek kemanusiaannya saja, melainkan pada unsur alam sebagai suatu keutuhan.

Agama pada dasarnya memiliki keterhubungan yang erat dengan teknologi. Sebagaimana dijelaskan oleh Stephen O'Leary melalui pemikiran Walter J. Ong, dalam tahap *secondary orality* agama telah memasuki relasi langsung dengan media teknologi.²⁷ Keterhubungan ini terus berkembang seiring waktu, meskipun bentuk, medium, dan dampaknya mengalami perubahan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi senantiasa memengaruhi cara manusia mengekspresikan dan menjalankan religiusitasnya. Praktik liturgi yang melibatkan seperangkat teknologi, peribadatan yang dilakukan melalui *live streaming*, serta kehadiran konten-konten keagamaan di media sosial merupakan contoh konkret bagaimana teknologi menjadi bagian integral dari ekspresi keberagaman kontemporer. O'Leary menegaskan bahwa fenomena ini bukanlah sesuatu yang sepenuhnya baru, sebab pada periode sebelumnya praktik ibadah juga telah dimediasi oleh teknologi, misalnya melalui siaran keagamaan di layar televisi.²⁸

Mia Lövheim juga menyoroti keterhubungan teknologi sebagai medium yang digunakan anak muda untuk mengekspresikan pengalaman spiritualitas mereka. Melalui

²⁶ Braidotti, *The Posthuman*.

²⁷ O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks."

²⁸ O'Leary, "Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks."

penelitiannya terhadap *Swedish web community for youth*, Lövheim mencatat bahwa komunitas daring ini memiliki keanggotaan lebih dari setengah juta pengguna. Platform tersebut dimanfaatkan oleh anak muda sebagai ruang untuk mengekspresikan beragam pengalaman, mulai dari yang bersifat profan hingga yang sakral.²⁹ Ekspresi-ekspresi tersebut kerap memunculkan diskusi dan perdebatan, baik mengenai isu-isu ringan maupun persoalan yang lebih serius. Dalam proses diskursif ini, muncul berbagai pandangan yang saling berseberangan. Namun, melalui interaksi daring tersebut, anak muda secara tidak langsung membentuk pengalaman spiritualitas yang tidak hanya berlangsung dalam ruang fisik, tetapi juga dalam ruang virtual. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan O’Leary yang menegaskan bahwa media teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari praktik dan pengalaman religiusitas kontemporer.

Dalam konteks saat ini, muncul pertanyaan mendasar: apakah penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam praktik keagamaan dapat dibenarkan? Sebab batas antara mesin dan agama kini tampak semakin kabur. Misalnya telah hadir representasi Yesus berbasis AI, khotbah Minggu yang disampaikan melalui video AI, hingga chatbot Buddha yang digunakan di Thailand dan Jepang.³⁰ Fenomena-fenomena ini menunjukkan bahwa pengalaman spiritual dapat tetap dirasakan melalui media teknologi. Oleh karena itu, fokus saya bukan pada persoalan benar atau tidaknya praktik tersebut menurut ajaran atau doktrin tertentu, melainkan bagaimana seseorang dapat tetap mengalami spiritualitasnya melalui medium teknologi tersebut. Jika pengalaman spiritual itu dapat terwujud, maka hal tersebut sudah merupakan bentuk ekspresi keberagaman yang sah dalam era digital ini. Hal inilah yang merupakan bentuk dari ekspresi keberagaman yang menjadi fenomenologi baik secara kultural maupun religiusitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, terdapat dua penekanan utama dalam kerangka kajian fenomenologi religi dan kultural dalam pascahumanisme, yaitu (1) hubungan agensi yang bersifat relasional antar manusia dan non-manusia, serta (2) transformasi spiritualitas melalui kehadiran teknologi dan media digital. Kedua hal ini menunjukkan bahwa pengalaman religius manusia tidak lagi dibatasi oleh ruang ritual fisik, tubuh biologis, atau lembaga keagamaan yang mapan, melainkan berkembang melalui jejaring teknologi dan keterhubungan ekologis. Pengalaman keberagaman kini hadir dalam bentuk relasi yang dimediasi oleh suara, gambar, teks, dan jaringan digital, sehingga tubuh manusia tidak lagi menjadi pusat tunggal yang menjalankan berbagai peran entah secara teknologi maupun dalam alam, melainkan bagian dari konfigurasi kehadiran yang melibatkan berbagai medium non-manusia. Selain itu transformasi spiritualitas melalui kehadiran teknologi menawarkan bentuk pengalaman religius yang menekankan keterhubungan dengan seluruh makhluk hidup dan jejaring teknologi. Spiritualitas tidak lagi dimaknai secara eksklusif sebagai relasi vertikal

²⁹ Lovheim, “Virtually Boundless?: Youth Negotiating Tradition in Cyberspace.”

³⁰ Joseph L. Kimmel, “AI Jesus: representasi Yesus di era kecerdasan buatan yang bersedia menjawab berbagai pertanyaan,” *The Conversation*, 2023, <https://theconversation.com/ai-jesus-representasi-yesus-di-era-kecerdasan-buatan-yang-bersedia-menjawab-berbagai-pertanyaan-211110>.

antara manusia dan Tuhan, tetapi juga sebagai kesadaran akan keterlibatan etis dan relasional manusia dalam dunia yang dipenuhi dengan berbagai material. Dalam kerangka ini manusia bukan pusat, melainkan bagian dari totalitas ekologis yang saling menopang. Spiritualitas ini tidak menghapus dimensi religius, melainkan memperluasnya menjadi cara hidup yang penuh perhatian, hormat, dan tanggung jawab terhadap dunia yang ditempati bersama. Dengan demikian spiritualitas pascahumanisme merupakan ekspresi iman yang bersifat relasional, lintas batas, serta terbuka, baik terhadap teknologi maupun terhadap kehidupan non-manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Braidotti, Rosi. “A Becoming-world of Collective Knowledge Practice.” Dalam *Methods and Genealogies of New Materialism*, disunting oleh Felicity Colman dan Iris van der Tuin. Edinburgh University Press, 2024.
- Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Polity Press, 2013.
- Creswell, John W., dan J. David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth. SAGE Publications Ltd, 2018.
- Derry. “Deepfake, AI, dan Polarisasi Agama: Ancaman Baru bagi Toleransi?” ASAI: Asosiasi Studi Agama Indonesia, Indonesia, 2025.
https://studiagama.or.id/id_id/opini/deepfake-ai-dan-polarisasi-agama-ancaman-baru-bagi-toleransi/.
- Kimmel, Joseph L. “AI Jesus: representasi Yesus di era kecerdasan buatan yang bersedia menjawab berbagai pertanyaan.” *The Conversation*, 2023.
<https://theconversation.com/ai-jesus-representasi-yesus-di-era-kecerdasan-buatan-yang-bersedia-menjawab-berbagai-pertanyaan-211110>.
- King, Richard. *Agama, Orientalisme, dan Poskolonial*. Diterjemahkan oleh Ruslani. Adipura, 2001.
- Laksana, A. Bagus. “Pada Tahun 1984, terbit novel sains fiksional Neuromancer, Karya Wiliam Gibson. Novel inilah yang pertama kali memunculkan konsep cyberspace atau dunia maya.” *Basis* (Yogyakarta), 2016.
- Lovheim, Mia. “Virtually Boundless?: Youth Negotiating Tradition in Cyberspace.” Dalam *Everyday Religion*, disunting oleh Nancy T. Ammerman. Oxford University Press, 2007.
- O’Leary, Stephen D. “Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks.” Dalam *Religion Online, Finding Faith on the Internet*, disunting oleh Lorne L. Dawson Cowan dan Douglas E. Routledge, 2004.
- Rakhmayanti, Intan. “Kisah Tragis Remaja 14 Tahun Tewas Usai Chat Robot AI.” *CNBC Indonesia*, 2024. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20241106160650-37-586185/kisah-tragis-remaja-14-tahun-tewas-usai-chat-robot-ai>.
- Sandberg, Anders. “Transhumanism and the Meaning of Life.” Dalam *Religion and Transhumanism: The Unknown Future of Human Enhancement*, disunting oleh Calvin Mercer dan Editors Tracy J. Trothen. Praeger, 2015.
- Sasongk, Nindy, dan Febrianto. “Sebuah Ilmu Menghasratkan: Topografi Studi Spiritualitas di Indonesia.” *Indonesian Journal of Theology* 9, no. 2 (2021).
<https://doi.org/10.46567/ijt.v9i2.231>.
- Schumann, Olaf H. *Pendekatan Pada Ilmu Agama-Agama*. 2 ed. BPK. Gunung Mulia, 2015.
- Sugiharto, Bambang. *Kebudayaan dan Kondisi Post-Tradisi*. PT. Kanisius, 2019.
- Sugiharto, Bambang. “Post-Human dan Post-Digital.” Dalam *Seni dan Kondisi Post-Human*, disunting oleh Cicilia Heni. Kanisius, 2024.