

Received:
29 August 2022

Accepted:
10 October 2022

Published:
1 November 2022

Agama Digital (*Digital Religion*) dan Relevansinya Terhadap Studi Agama Interdisipliner: Sebuah Tinjauan Literatur

Abdullah Muslich Rizal Maulana
Universitas Darussalam Gontor
e-mail: amrizalm@unida.gontor.ac.id

Abstract: This article aimed to offer another side of the discussion concerning digital religion commonly understood as an interaction between technological users and religious phenomena on the screen or electronic devices, Digital Religion served as an interdisciplinary subject inviting multiple perspectives to reveal a more profound and comprehensive view regarding religious communities, expressions, and symbols in the digital world. This research was conducted as a literature review combining and analyzing massive lists of reputable references related to the topic. In addition, this research also utilized a content analysis method to summarize crucial ideas and information needed by the study. This paper concluded that Digital Religion emphasized the interaction between technology users and religious expressions in the digital world assisted by internet access. These interactions gave birth to new religious views, systems, and symbols different from conventional religious discourse. Moreover, it is apparent that Digital Religion was able to attract other branches of science to work together responding to issues, realizing it as an interdisciplinary study.

Keywords: digital, interdisciplinary, religion

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk menawarkan sisi lain dari diskusi tentang Agama Digital sebagai sebuah wacana yang secara umum dipahami sebagai interaksi antara pengguna teknologi dan fenomena keagamaan di layar atau perangkat elektronik, Agama Digital dapat berfungsi sebagai subjek interdisipliner yang mengundang berbagai perspektif untuk mengungkapkan pandangan yang lebih mendalam dan komprehensif tentang komunitas, ekspresi, dan simbol keagamaan di dunia digital. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk tinjauan literatur yang menggabungkan dan menganalisis sejumlah besar referensi terkemuka yang terkait dengan Agama Digital. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode analisis konten untuk meringkas gagasan dan informasi penting yang dibutuhkan oleh penelitian ini. Tulisan ini menyimpulkan bahwa Digital Religion menekankan pada interaksi antara pengguna teknologi dan ekspresi keagamaan di dunia digital yang dibantu oleh akses internet. Interaksi tersebut melahirkan gagasan, sistem, dan simbol keagamaan baru yang berbeda dengan wacana keagamaan konvensional. Lebih dari itu, tampak jelas bahwa Agama Digital mampu menarik cabang ilmu lain untuk bekerja sama menjawab persoalan, mewujudkannya sebagai kajian interdisipliner.

Kata Kunci: agama, digital, interdisipliner

PENDAHULUAN

Hari ini Agama dalam segala bentuk dan ekspresinya, menemukan tantangan untuk ‘berpindah’ dan ‘menyatu’ di dunia digital. Hubungan baru antara agama dengan dunia digital telah mengubah cara pandangan manusia dalam menjalankan doktrin keagamaan, sekaligus bagaimana agama memengaruhi konstruksi masyarakat dan budaya. Agama Digital (*Digital Religion*), sebagaimana didefinisikan oleh Helland (2016) adalah perpaduan dari dunia yang dimediasi fasilitas digital dengan keyakinan dan aktivitas keagamaan kontemporer; di mana Agama Digital lebih dari sekadar ‘beragama’ di dunia maya namun merupakan sintesis dari segala komponen sosial, ekonomi, dan adat yang terkait dengan agama masyarakat digital (Helland, 2016, hlm. 177). Para ahli dan peneliti yang mempelajari dampak Internet dan budaya digital pada masyarakat telah menunjukkan minat yang meningkat dalam tiga dekade terakhir dalam mengeksplorasi hubungan antara media baru, agama, dan budaya digital; yang sebagaimana dicatat oleh Lövheim dan Campbell (2017), mengeksplorasi sejumlah pertanyaan mencakup bagaimana kelompok dan individu beragama dapat menyajikan dan menegosiasikan baik teori maupun praktik keagamaan mereka dalam media elektronik yang terutama dibantu oleh akses dunia maya. (Lövheim & Campbell, 2017, hlm. 6–7).

Dunia digital, sebagaimana pada umumnya memberikan tantangan sekaligus manfaat pada umat manusia, pun menjadikannya asas refleksi tersendiri dalam konteks kepercayaan dan kehidupan keagamaan. Sejumlah gagasan terkait dengan ini telah disampaikan oleh Campbell dan Evolvi (2020), misalnya, yang menekankan bahwa mempelajari Agama Digital artinya menghadapi sebuah fenomena yang terus menerus berkembang dengan sangat cepat; yang secara konsekuensi melahirkan adanya tuntutan untuk senantiasa memformulasikan pendekatan teoretis dan metodologis baru untuk memetakan bagaimana perkembangan teknologi membentuk gejala-gejala keagamaan. pun sebaliknya, Agama Digital juga mengantarkan kita pada kontemplasi bagaimana agama mampu merespons canggihnya perkembangan teknologi. (H. A. Campbell & Evolvi, 2020, hlm. 6). Terkait dengan itu, Siuda (2021), pun menyatakan, oleh karena urgensi metodologis dalam kajian Agama Digital membutuhkan waktu yang relatif cukup lama, para peneliti juga membutuhkan berbagai sumber data dan metode penelitian gabungan (*mix methods*) yang beragam guna mendapatkan hasil yang kompleks (Siuda, 2021, hlm. 383–384). Tulisnya:

“One of the most important challenges in analyzing what is religious on the Internet is dealing with a huge number of overlapping and interrelated sites and phenomena. The increasingly blurry lines between offline and online communication and behavior do not help in mapping digital religion either.” (Siuda, 2021, hlm. 375)

Masifnya sumber data yang sering kali tumpang tindih dan terkait satu dengan yang lainnya di dunia digital, dalam catatan Siuda, adalah sebuah tantangan tersendiri. Dalam konteks Agama Digital, para ahli menyepakati akan adanya batasan-batasan yang kabur dalam dimensi dunia maya; baik dalam konteks otoritas keagamaan (Chukaleska & Dragovikj, 2020, hlm. 49), subjektivitas personal umat beragama (Gao dkk., 2022), bahkan definisi dari agama itu sendiri (Peterson, 2020). Di sini, semakin terang gambaran akan rumitnya penjelajahan akademik dalam topik

Agama Digital, oleh sebab konstruksinya secara menyeluruh tidaklah lagi mampu diapresiasi berdasarkan cara pandang keilmuan yang tradisional dan konservatif. Dengan kata lain, pemahaman akan Agama Digital mencakup lebih dari sekedar sistem kepercayaan atau struktur teologis sebagaimana dipahami pada umumnya namun lebih dari pada itu (Ferré, 1970; Horton, 1960); sebagaimana McClure (2017) meyakini, bahwa: “... *As digital technology makes inroads into more homes and workplaces, the religious landscape likewise evolves to reflect new sociocultural realities.*” (McClure, 2017, hlm. 495).

Sejumlah penelitian terdahulu meyakini kebutuhan tersendiri akan penelitian berkelanjutan akan diskursus Agama Digital. Campbell dan Evolvi (2020), misalnya, telah menginisiasi perspektif interdisipliner dalam Agama Digital menunjukkan adanya eksplorasi persimpangan antara teknologi digital, praktik keagamaan kontemporer, sekaligus dampak yang dihasilkan dari pemahaman spiritualitas dan religius masyarakat daring (H. A. Campbell & Evolvi, 2020). Penelitian Campbell dan Evolvi secara signifikan memberikan landasan teoritis akan interdisiplinartitas Agama Digital yang diekplorasi lebih lanjut dalam penelitian ini di mana penulis mengembangkan konstruksi Agama Digital sebagai salah sebuah disiplin keilmuan.

Phillips et. al. (2019), di lain sisi, mendiskusikan wacana Teologi Digital (*Digital Theology*) yang berkiblat kepada *CODEC Research Centre for Digital Theology* di Universitas Durham, Inggris. Phillips et. al. menunjukkan kolaborasi berbagai saintis dengan disiplin keilmuan yang beragam sebagai sisi interdisiplineritas Agama Digital, meskipun belum secara detail membandingkan konsepsi Teologi Digital dengan konsepsi dan wacana lain terkait dengan fenomena keagamaan di dunia digital. Penelitian kali ini, akan berupaya menutup celah tersebut, di mana di sini penulis akan menghadirkan sejumlah perbandingan konseptual akan sejumlah terminologi yang mendefinisikan fenomena keagamaan di dunia digital seperti *Religion Online*, *Virtual Religion*, *Networked Religion*, dan lain sebagainya.

Agama di dunia digital, dalam konteks interdisiplin telah menjadi perhatian sejumlah besar ahli meskipun tidak secara eksplisit menjadi tajuk utama dalam penelitiannya. Di antaranya adalah ketika agama dapat menjadi landasan akan disinformasi yang tidak hanya mengarahkan pada situasi kecemasan wacana yang keliru (Grimwood, 2021; Maulana, Majid, dkk., 2021; Rudan, 2021), namun juga bahkan segregasi dan intoleransi antar umat beragama (Al-Zaman, 2019, 2020). Fenomena *Echo Chamber* adalah salah sebuah gambaran valid pengguna dunia maya yang hanya mencari dan mendengarkan gagasan pribadinya saja tanpa mengindahkan perspektif keagamaan orang lain, sehingga berkemungkinan untuk menyemai ide-ide intoleransi dan radikalisme yang mengganggu harmoni antar agama (Maulana, Awaludin, dkk., 2021; Schäfer, 2018; Yahya, 2019; Yahya & Mahmudah, 2019).

Meninjau sejumlah literatur tersebut, sekiranya dapat ditangkap bahwa Dunia Digital telah melahirkan sejumlah perspektif baru dalam studi interdisipliner. Makalah ini akan mendiskusikan Agama Digital (*Digital Religion*) sebagai sebuah wacana keilmuan yang lahir di zaman digital (*Digital Age*) dengan berbagai perspektif dan historisnya, dilanjutkan dengan analisis yang menekankan kemampuannya

dalam mengundang berbagai disiplin ilmu lainnya untuk saling bekerja sama dalam memahami realitas keagamaan di dunia digital. Guna mencapai itu, makalah ini akan dimulai dengan elaborasi akan asal muasal Agama Digital, bagaimana konstruksinya sebagai sebuah disiplin ilmu, sekaligus bagaimana ia berpotensi sebagai sebuah cabaran studi interdisipliner. Makalah ini kemudian akan ditutup dengan kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian (*Research Question*) diiringi dengan renungan singkat tentang sejumlah tantangan yang akan hadir (kembali) kepada wacana keagamaan di dunia digital. Adapun pertanyaan penelitian yang akan dicoba dijawab dalam penelitian ini adalah: “Apakah pengertian Agama Digital dan apa relevansinya terhadap studi interdisipliner?”

METODE PENELITIAN

Guna menjawab pertanyaan penelitian (*Research Question*) yang sudah dihadirkan, makalah ini akan menganalisa konsepsi Agama Digital (*Digital Religion*) dan relevansinya pada studi interdisipliner dalam bentuk Kajian Literatur (*Literature Review*). Kajian Literatur, sebagai bagian dari pendekatan ilmiah fokus terhadap literatur-literatur -artikel jurnal, buku, monograf- yang membahas topik-topik berdasarkan kata-kata kunci (*keywords*) terkait dengan penelitian yang dilaksanakan (Becker dkk., 2021; Perry, 2022; van Aaken & Buchner, 2020). Secara sistematis, kajian literatur berupaya mengumpulkan dan mengombinasikan segenap referensi yang ada guna mencapai jawaban atas pertanyaan penelitian (*Research Question*) tersebut. Dalam praktiknya, penelitian berbasis literatur menggunakan metodologi yang dapat digunakan berulang kali secara eksplisit untuk meminimalkan bias dalam identifikasi, seleksi, dan ringkasan dari penelitian yang telah hadir sebelumnya (Gearing & Alonzo, 2018; Smith & Cragun, 2019).

Dalam rangka membantu penelitian literatur ini, peneliti juga menggunakan metode analisis konten (*content analysis*) mengikuti model yang disusun oleh Chad Nelson dan Robert H. Woods, Jr (2011). Di sini, metode analisis konten sangat berguna oleh karena ia adalah sebuah metode analisis yang berbentuk analisis tekstual yang digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan karakteristik pesan yang tertanam dalam teks. Sebagai metode yang dapat digunakan baik dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif, metode analisis konten memungkinkan peneliti untuk mengelola dan meringkas sejumlah besar informasi sekaligus melakukan triangulasi dengan metode penelitian lainnya (Woods & Nelson, 2011, hlm. 100–121). Metode analisis konten akan memproses pemilihan literatur terkait, menyatukan unit-unit pesan yang dikandung dalam sumber tersebut, kemudian menjelaskan hasil yang didapat. Secara ideal, metode analisis konten juga melaksanakan pengkodean (*coding*) teks berdasarkan klasifikasi tertentu yang tidak digunakan dalam penelitian ini (Woods & Nelson, 2011, hlm. 100).

Adapun literatur yang menjadi sumber kajian diambil berdasarkan pencarian dari *Harzing's Publish and Perish* dan *Google Scholar*. Peneliti tidak membatasi jumlah kutipan atau tren tertentu namun membatasi pencarian atas kata-kata kunci ‘Agama Digital’, ‘*Digital Religion*’, ‘5.0’, ‘*Religion in Digital Age*’, dan lain sebagainya. Dalam prosesnya, Peneliti menemukan sejumlah besar literatur membentuk *circle* tersendiri yang berhulu pada Heidi Campbell (1970-), Profesor bidang Ilmu Komunikasi di Texas A&M University. Campbell, selain telah berkontribusi atas sejumlah besar

literatur dalam topik Agama Digital (*Digital Religion*) secara umum, sejatinya juga penting menjadi fondasi pengembangan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas ataupun lebih sempit terkait dengan topik Agama Digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Dan Sejarah Agama Digital

Baik sekiranya untuk memperhatikan apa yang disampaikan Tsuria dan Campbell (2021) terkait dengan betapa meskipun para sarjana telah mulai menyelidiki dan mendokumentasikan Agama Digital semenjak pertengahan tahun 1990-an, dan keterlibatan unsur-unsur keagamaan di dunia maya sudah dapat dilacak semenjak awal 1980-an, studi tentang Agama dan Internet, Agama Digital, Agama di Dunia Maya, dalam banyak kasus, tetap berupaya mencari 'tempat' (Tsuria & Campbell, 2021, hlm. 1). Dengan kata lain, harus diakui bahwa kajian-kajian mendalam terkait dengan topik-topik tersebut, masih cukup minim dalam skala prioritas para peneliti di studi teologi dan agama, meskipun sudah barang tentu, keberlanjutan riset studi Agama Digital adalah sebuah prospek yang sangat menjanjikan (H. A. Campbell, 2017a, hlm. 21–22; Cheong, 2020; Groys, 2011).

Sebagaimana dicatat dalam dokumentasi Campbell dan Tsuria, ada sejumlah penelitian di pertengahan 90-an yang dapat dikatakan sebagai penelitian yang mengawali diskursus Agama Digital. Pertama, adalah artikel yang ditulis oleh Grieve (1995) yang berjudul *Imagining a Virtual Religious Community: Neo-Pagans and the Internet*. Di sini, Grieve mendeskripsikan fenomena Neo-Paganisme di dunia maya yang mampu menghadirkan komunitas keagamaan tanpa mengharuskan adanya kehadiran (*presence*) dari pada anggotanya. Praktik keagamaan yang dilakukan oleh pengikut Neo-Paganisme ini, berlandaskan terutama pada ritual-ritual personal yang saling menyebarkan rasa akan kekuatan (*feeling of power*) yang mengikat mereka di dunia maya. Penelitian ini, masih berpijak sangat kuat pada landasan antropologi; sehingga Grieve pun menyebut metodologi yang digunakannya dalam membaca fenomena pengikut Neo-Pagan di internet ini sebagai "*virtual ethnographer*" (Grieve, 1995).

Karya kedua yang dicatat menjadi bagian dari inisiasi penelitian Agama Digital adalah *Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks* yang ditulis oleh O'Leary (1996). Penelitian ini, secara umum memberikan gambaran lebih lanjut atas fenomena keagamaan di dunia maya sebagai bagian dari peradaban pascamodern (*postmodern*); yang secara konsekuensi melahirkan status dan perubahan agama yang baru. Tulisnya: "*My intention is to raise these questions rather than to answer them, but in so doing, I will provide qualified support for the claim that something revolutionary is taking place, while peering "through a glass darkly" to see how religious institutions and practices may be affected by the transformation of our communications media.*" (O'Leary, 1996, hlm. 783). Singkatnya, O'Leary meniscayakan di tahun itu akan adanya transformasi praktik keagamaan mengikuti revolusi media komunikasi di internet; sebuah realitas yang sudah dan tengah kita hadapi hari ini. Penelitian O'Leary juga menjadi penekanan sekaligus kritik atas etnografi konvensional yang berhubungan secara langsung pada realitas keagamaan. Di dunia maya, kombinasi metodis berupa wawancara langsung dengan praktisi keagamaan di dunia digital dibutuhkan guna mendapatkan

gambaran lebih lengkap akan fenomena, oleh karena metode penelitian keagamaan umum tidaklah cukup untuk melaksanakan analisa yang mumpuni (O'Leary, 1996, hlm. 796). Menarik untuk melihat bahwa lagi-lagi, gagasan O'Leary terkait metode penelitian Agama Digital telah pula dibuktikan sebagaimana yang ditulis oleh Siuda (2021), mengonfirmasi kekuatannya sebagai penelitian yang sukses memelopori kajian-kajian ilmiah bertajuk Agama Digital.

Di tahun yang sama, O'Leary dan Brasher (1996) juga telah mendiskusikan 'ramalan' yang serupa akan transformasi masif kehidupan keagamaan digital. Dalam sebuah bab bertajuk *The Unknown God of the Internet: Religious Communication from the Ancient Agora to the Virtual Forum*, O'Leary dan Brasher mengimajinasikan adanya Tuhan yang Tidak Diketahui (*Unknown God*) dalam bentuk *operation system* atau manusia buatan. Ia hadir dalam narasi oral, teks cetak, roti dan anggur, atau bahkan sekejap wawasan yang hadir di layar komputer (O'Leary & Brasher, 1996, hlm. 264). O'Leary, melalui penelitiannya ini, secara eksplisit memberikan gambaran-gambaran akan tantangan dan bahaya dunia digital atas pemahaman keagamaan.

Secara historis pun, pendefinisian Agama Digital juga cukup beragam di antara para akademisi; mulai dari *Cyber Religion*, *Cyber Faith*, *Virtual Religion*, *Religion Online*, *Online Religion*, dan *Digital Religion*. Terlepas dari kemiripan substansi istilah, ada satu dua hal yang cukup legit untuk didiskusikan dalam berbagai perspektifnya. *Cyber Religion* atau Agama Siber, sebagai contoh, adalah model Agama Digital yang pertama kali dielaborasi oleh Campbell yang menggambarkan jenis-jenis komunitas dan ritual keagamaan baru melalui internet dan lingkungan virtual yang dimediasi di dunia maya (H. A. Campbell, 2003, 2004, 2017b; Tsuria & Campbell, 2021, hlm. 3). O'Leary pun demikian, menggambarkan situasi yang serupa dengan apa yang sudah didiskusikan Campbell, O'Leary menekankan terbatasnya *Cyber Religion* sebagai bagian dari argumentasi posmodern dalam penjabaran konsepsi agama (O'Leary, 1996). Højsgaard (2005), di lain sisi, mengamini *Cyber Religion* sebagai sebuah gagasan yang berada di ujung tombak antara virtual dan nyata; ia dapat berupa kegiatan-kegiatan atau kelompok-kelompok keagamaan yang (hanya) ada di dunia maya, sekaligus merujuk kepada segenap informasi yang diunggah oleh kelompok-kelompok keagamaan tersebut (Højsgaard, 2005, hlm. 50). Seia dengan argumentasi tersebut di atas, Malik (2021), Toni et. al. (2021) juga mengungkapkan istilah *Cyber Religion* sebagai upaya menggambarkan fenomena keagamaan dalam konteks dakwah umat Islam di media digital masyarakat Indonesia (Malik, 2021; Toni dkk., 2021).

Agama Virtual atau *Virtual Religion* adalah penjabaran kedua dari konsepsi Agama Digital. Meskipun masih banyak digunakan dalam sejumlah karya ilmiah dalam menggambarkan realitas keagamaan digital (Ameli, 2009; Helland, 2016; Maxwell, 2002; Radde-Antweiler, 2008; Schroeder dkk., 1998), istilah Agama Virtual acapkali merujuk pada asumsi agama atau praktik keagamaan yang terjadi di dunia maya atau termediasi melalui media maya; sebuah realitas yang 'terputus' dari agama yang sesungguhnya yang hanya ada di dunia nyata (Tsuria & Campbell, 2021, hlm. 3). Dengan kata lain, penyematan istilah 'virtual' pada agama melahirkan wacana cukup problematik oleh karena ia terkait dengan konsep realitas virtual (*virtual reality/ VR*) yang merujuk pada simulasi pengalaman berdasarkan teknologi yang sudah barang tentu 'berbeda' dengan dunia nyata. Penggunaan istilah Agama Virtual, dengan kata

lain, memberikan asumsi akan konstruksi agama yang tidak lengkap atau ekspresi religiusitas yang keliru, sehingga sangat membatasi kegunaannya (Tsuria & Campbell, 2021, hlm. 3).

Istilah lain yang cukup marak dikenal adalah *Religion Online* dan *Online Religion*. Meskipun secara istilah bahasa Indonesianya keduanya dapat diartikan sebagai 'Agama Daring', terma *Religion Online* dan *Online Religion* memiliki dimensi konseptual yang berbeda. Jika *Religion Online* mendorong anggotanya untuk melaksanakan ritual-ritual keagamaan di dunia maya dengan melewati sistem-sistem keagamaan tradisional, yang dalam praktiknya kemudian memberikan kesempatan untuk menembus batas ruang dan waktu sebagaimana adanya, *Online Religion* merepresentasikan bagaimana sifat internet yang sangat luwes dan fleksibel yang memungkinkan adanya bentuk-bentuk keagamaan baru dan praktik keagamaan hidup di internet (Helland, 2002, 2005, 2016, hlm. 178). Dawson dan Cowan (2004) dan Helland (2006), sementara itu, menggambarkan bagaimana *Religion Online* menyediakan informasi tentang dan/atau layanan yang terkait dengan berbagai kelompok dan tradisi agama. Dalam konteks ini, *Religion Online* dapat kita temukan berbagai situs yang dibangun oleh jemaat, masjid, kuil, sinagoge, serta lembaga keagamaan, termasuk situs-situs yang menjual berbagai macam buku, produk dan komoditas keagamaan yang dialokasikan kepada khalayak ramai. Sementara *Online Religion*, di sisi lain, mengundang pengguna Internet untuk berpartisipasi dalam praktik keagamaan secara daring dari mulai doa bersama, meditasi, ritual misa Katolik, Puja Hinduisme, Sabbath Wiccan (sekte Pagan Modern), pembacaan, bagan astrologi, hingga konseling spiritual. Artinya, *Online Religion* mengakui bentuk partisipasi keagamaan di dunia maya yang mencerminkan lingkungan interaktif keagamaan yang ideal tergambarkan di dunia nyata (Dawson & Cowan, 2004, hlm. 7; Helland, 2001, 2016).

Istilah Agama Digital (*Digital Religion*) justru baru muncul di era awal abad 21. Dalam spektrum ini, studi agama dan media digital telah bertransformasi dari yang hanya sekedar 'digitalisasi agama' yang mempertimbangkan bagaimana dunia maya menuntut kelompok dan praktisi keagamaan untuk beradaptasi atas perubahan gagasan dari tradisi keagamaan kepada pertimbangan lebih lanjut atas kontribusi aktual dunia maya atas fenomena keagamaan (Bosman, 2016; H. A. Campbell & Grieve, 2014; H. A. Campbell & Vitullo, 2016; Pandharipande, 2018). Oleh karena itu, penting dicatat bahwasanya Agama Digital dapat dipahami sebagai konsepsi agama yang disusun dalam bentuk baru melalui media dan budaya digital dan mampu mengarahkan pada pemahaman progresif akan agama yang berakar pada refleksi dan pengalaman unik atas mediasi makna tersalurkan melalui teknologi digital (Tsuria & Campbell, 2021, hlm. 5).

Campbell (2021) mendeskripsikan Agama Digital sebagai ruang teknologi dan budaya yang dibangun dalam ranah penyatuan keagamaan daring (*offline*) dan luring (*online*). Penyatuan ini, selaras dengan ide-ide yang telah disampaikan di atas, menunjukkan aktivitas yang saling berlangsung antara dua dunia. Konten-konten keagamaan, boleh jadi bersumber dari pengikut keagamaan yang diterbitkan dalam situs, dan demikian seterusnya. Agama Digital, dalam konsepsi Campbell, dicetak oleh pengguna kebudayaan daring dan agama tradisional sekaligus; ia mengakui

bagaimana teknologi digital dan kebudayaan mampu membentuk tradisi dan kepercayaan keagamaan, sekaligus meyakini posisi agama mampu membudayakan konteks-konteks media baru dengan bangunan keagamaan sebagai pandangan yang mapan dan keyakinan tentang sifat realitas dan dunia nyata yang lebih besar. Tulisnya:

“This merging of new and established notions of religious practice means digital religion is imprinted by both the character of online culture (such as its traits of interactivity, convergence, audience-generated content, etc.) and traditional religion (such as patterns of belief and ritual tied to historically grounded communities). Digital religion as a concept acknowledges both how digital technology and culture shape religious practice and beliefs, but also how religion seeks to culture new media contexts with established ways of being and convictions about the nature of reality and the larger world.” (Tsuria & Campbell, 2021, hlm. 5).

Campbell, dalam hal ini mengajukan gagasan akan ‘*Networked Religion*’ yang didasari konsep *Networked Society*. Campbell menemukan akan adanya perubahan masif dalam cara umat manusia berfungsi sebagai masyarakat dan budaya terkait dengan perkembangan teknologi internet yang telah memengaruhi agama secara signifikan. Sebuah masyarakat yang dibangun berlandaskan jaringan komputer berfungsi dengan cara tertentu, konsekuensinya, partisipasi dalam masyarakat tersebut juga berpengaruh secara luas pada cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi, termasuk di seluruh aktivitasnya. Dalam konteks Agama, Campbell mengafirmasi adanya informasi struktur dan karakteristik Internet melahirkan hierarki yang rata dalam otoritas keagamaan termasuk memperluas akses ke simbol-simbol suci dari agama (H. A. Campbell, 2012b).

Serupa dengan itu, Echchaibi dan Hoover (2018) memberikan tawaran ‘*Third Space*’. Teori ini menjelaskan dan mengeksplorasi bentuk-bentuk ekspresi keagamaan atau spiritualitas yang berkembang di antara dunia digital. ‘Ruang Digital’ ini telah diciptakan secara sosial oleh pengguna akses dan teknologi, di mana di dalamnya setiap individu menggunakan kapasitas teknis digital untuk merekonstruksi konfigurasi sosial dan budaya di luar *biner* dari pengalaman fisik yang kontra terhadap virtual, maupun pengalaman religius yang sangat dekat dan nyata (Hoover & Echchaibi, 2018). Ruang Digital ini, adalah ruangan baru yang dibentuk dari berbagai praktik dan ekspresi keagamaan yang secara fleksibel sebagai aspirasi dan pemahaman keagamaan mereka. Jika *Networked Religion* cenderung menggambarkan hubungan yang hadir antara dunia nyata dan maya, *Third Space* cenderung bergerak melampaui kerangka tradisional analisis agama yang mengevaluasi aktivitas digital. *Third Space* menafsirkan dan menganalisis pengalaman keagamaan yang hidup di luar definisi yang mendikotomikan agama dan media; sehingga alih-alih menganggap dunia digital sebagai sebuah ‘penyendirian tertutup’ (*self-enclosed cyberian apartness*), masyarakat seyogyanya memahami praktik keagamaan dan spiritual digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari dan merupakan hasil dari perebutan agama di ruang publik. Metafora spasial dari *Third Space* juga memungkinkan pengguna akses digital untuk memvisualisasikan mobilitas agama sehari-hari melalui akses tersebut sekaligus mengeksplorasi cara-cara dinamis di mana subjek kontemporer dapat

membayangkan, memproduksi, dan menavigasi tempat-tempat religius dan spiritual baru (Echchaibi dkk., 2013; Murchison & Coats, 2015).

Secara umum, dapat dicermati berdasarkan gagasan-gagasan para ahli di atas bahwa: *Pertama*, wacana Agama Digital adalah gagasan yang cukup baru dan masih membutuhkan observasi dan analisis lebih lanjut; *Kedua*, komposisi Agama Digital disusun dari bentuk interaksi antara pemeluk agama di dunia luring dengan objek-objek keagamaan yang hadir di dunia daring; *Ketiga*, interaksi yang hadir antara dunia nyata dengan dunia digital tersebut, melahirkan adanya transformasi keragaman model-model ekspresi keagamaan yang baru dari berbagai aspeknya, baik berupa sistem kepercayaan, simbol-simbol keagamaan, ajaran dan gagasan keagamaan, hingga jual beli referensi keagamaan berupa buku pelajaran keagamaan atau kitab suci. Ringkasnya, Agama Digital bukanlah bentuk dikotomi dari konsep dan esensi keagamaan yang dualistis atau melahirkan Agama 'Baru'. Bukanlah Agama Digital mengidentifikasikan adanya perbedaan antara praktik keagamaan yang luring maupun daring, namun justru berusaha menawarkan refleksi tentang bagaimana agama berlangsung di lingkungan digital dan dialog yang berlangsung di antara 'dua dunia'.

B. Agama Digital Dan Konstruksi Disiplin Ilmu

Pengertian dan sejarah Agama Digital mengantarkan kita pada perlunya investigasi Agama Digital sebagai bagian dari sebuah disiplin keilmuan. Artinya, Agama Digital perlu menemukan formula-formula tertentu yang terstruktur dari mulai asumsi dasar, paradigma, hingga kerangka teori ilmu pengetahuan (Muslih, 2004). Shneider (2009), menyatakan bahwa ada empat tahapan yang harus dilalui oleh sebuah disiplin keilmuan: *Pertama*, para Ahli mengenalkan objek-objek dan fenomena baru sebagai materi pelajaran atas disiplin keilmuan terbaharu. Untuk mencapai itu, para saintis dan ilmuwan diminta untuk mengenalkan terminologi dan konsepsi yang cukup mampu menjelaskan objek-objek tersebut. *Kedua*, para ahli mengembangkan metode-metode dan teknik-teknik penelitian atas disiplin baru tersebut, yang kemudian menjadikannya bagian dari pengembangan metodologi penelitian ilmu pengetahuan. *Ketiga*, para ahli melakukan penelitian orisinal yang diterbitkan di jurnal-jurnal ilmiah yang ditinjau oleh rekan sejawat (*peer-reviewed journal*), di mana di tingkatan ini, aplikasi atas gagasan metodis dan teknik penelitian diuji coba atas objek-objek keilmuan yang baru tersebut. *Keempat*, adalah puncak aktivitas dari konstruksi disiplin keilmuan, di mana para saintis dan ilmuwan dalam lingkaran ilmiah tersebut diwajibkan untuk memelihara dan mempertahankan pengetahuan-pengetahuan ilmiah yang telah dilahirkan dari ketiga proses sebelumnya (Shneider, 2009). Di kalangan para sarjana, istilah-istilah seperti *Religious Studies*, *Study of Theology and Religion*, *Study of Religions*, *History of Religions*, *Comparative Study of Religions*, *Comparative Theology*, *Religion and Politics*, *Uşul al-Din*, *Dirāsah al-Adyān*, *Muqāranah al-Adyān*, dan lain sebagainya cukup mendominasi fakultas-fakultas dan program studi yang ada di Universitas dan Perguruan Tinggi yang ada di dunia sebagai representasi studi teologi dan agama.

Pun demikian yang menjadi lahan kerja studi Agama Digital. Dalam tinjauan studi agama-agama konvensional, Studi Agama adalah bidang akademis yang bertujuan untuk meneliti keyakinan, perilaku, dan institusi agama; ia

menggambarkan, membandingkan, menafsirkan agama sebagai objek studi dengan pendekatan yang sistematis dan ilmiah. Hinnells (2005), meyakini akan mustahilnya memahami kebudayaan atau sejarah apa pun tanpa turut memahami sistem kepercayaan yang mengitarinya. Di lain sisi, dalam bangunan teoritis pandangan hidup (*Worldview/ Weltanschauung*), pemahaman yang komprehensif atas pelbagai agama dan ideologi yang ada di dunia penting tidak hanya oleh karena sistem kepercayaan tersebut menyusun narasi peradaban dunia namun juga melalui pemahaman tersebut, seseorang mampu menangkap makna dan nilai dari kebudayaan yang dianut oleh bangsa terkait, sekaligus dalam rangka membentuk gambaran akan realitas yang koheren dan emosional dalam sudut pandang kita secara personal (Smart, 1998, hlm. 10). Pertanyaannya kemudian, di manakah posisi Agama Digital itu sebagai bagian dari disiplin keilmuan? Mengingat umurnya yang baru terhitung lebih kurang tiga dekade dari upaya serius akan pendalamannya? Apakah ia dapat diklasifikasikan sebagai bagian kajian Media dan Komunikasi atau Studi Agama?

Dalam konteks disiplin keilmuan, sudah barang tentu yang menjadi objek penelitian Agama Digital tidak hanya sebatas Tuhan atau 'Yang Maha' dengan segala macam bangunan mitologis, filosofis, atau dogmatis yang menyusunnya. Agama Digital, pun tidak berfungsi untuk menjelaskan doktrin agama atau interpretasi atas keimanan dalam konteks pendekatan teologis pada umumnya (Whaling, 2002, hlm. 228–229). Lagi-lagi, yang menjadi kunci kerangka konseptual dalam Agama Digital adalah interaksi, hubungan, dialog, percakapan yang terjadi antara penganut agama dengan elemen-elemen dan ekspresi keagamaan di dunia maya. Oleh karena itu, pemetaan lebih lanjut dalam konteks ilmiah penting dalam mengelaborasi konsepsi dan tantangan wacana Agama Digital lebih lanjut.

Penjabaran Grieve (2012) seyogyanya mampu menjelaskan basis komprehensif akan isu tersebut. Menurutnya, Agama Digital dapat dipahami dengan tiga ciri khas: *Pertama*, bentuk media yang spesifik, yaitu sarana teknologi dan fasilitas dunia maya melalui internet. *Kedua*, adanya ideologi yang bersifat teknologi; dan *Ketiga*, Agama Digital memiliki solusi atau strategi yang mengelola kondisi yang dapat dipahami sebagai bentuk kehidupan modern yang fleksibel dan cair (Grieve, 2012, hlm. 108).

Unsur pertama terkait media Agama Digital yang spesifik hadir melalui jalur teknologi dan/atau di dunia maya, terutama membandingkan elemen media Digital yang amat jauh berbeda dengan media 'analog' berupa media cetak, kaset, dan cakram padat (*compact disc/CD*). Media digital, di lain sisi, memiliki akses suara, gambar, video dan teks tanpa batas. Dalam konteks Agama Digital, media digital memfasilitasi pemeluk agama secara interaktif, hiperteks, dan penyebarannya yang tidak dimiliki oleh praktik keagamaan sebagaimana biasa (Grieve, 2012, hlm. 108); Agama Digital bersifat Interaktif (*Interactive*) oleh karena pengguna akses dunia digital mampu berkomunikasi, berkolaborasi, mengintervensi, dan merespons dan melihat efek kegiatan tersebut secara *real-time* (Cloete, 2016; Phillips dkk., 2019, hlm. 34; Smith & Cragun, 2019, hlm. 373; Tsuria dkk., 2017, hlm. 82); hiperteks (*hypertextual*), di lain sisi, adalah teks yang ditampilkan pada layar komputer atau perangkat elektronik lainnya dengan referensi (*hyperlink*) ke teks lain yang dapat segera diakses oleh

pembaca lewat klik mouse, tombol, atau sentuhan layar (Grieve, 2012, hlm. 108; Tsuria dkk., 2017, hlm. 82). Secara praktis, akses hiperteks mampu menyambungkan narasi keagamaan di dunia digital dengan wacana-wacana lain seperti ekonomi, politik, budaya secara spontan, yang dalam praktiknya membuka cara komunikasi baru sebagai sebuah revolusi yang visioner. Hiperteks merupakan simbol kreativitas umat manusia dan pembebasan dari dogma dan tradisi buta keagamaan dan mendukung universalitas akses ilmu pengetahuan (Helland, 2016, hlm. 180; Vandendorpe, 2009). Hutchings (2017), terkait ini, menulis bahwa hiperteks (*hypertext*)... “... *would undermine once fixed interpretations of Scripture... creates connections across boundaries, leading the reader to new ideas previously discouraged by authorities with control over access to knowledge.*” (Hutchings, 2017, hlm. 206)

Terakhir, unsur penyebaran (*dispersal*) dari media digital yang spesifik, adalah karena Agama Digital terdesentralisasi dan juga menyebar ke seluruh struktur kehidupan sehari-hari (Grieve, 2012, hlm. 108; Grieve & Veidlinger, 2015, hlm. 38). Veidlinger (2021), membangun argumentasinya berdasarkan konstruksi definisi Grieve dalam kasus *Twitter*; yang dalam penjabaran Veidlinger, *Twitter* dapat memberikan suara kepada kelompok-kelompok agama marginal yang hanya bisa didengarkan aspirasinya melalui perjuangan sulit akan akses sumber media masa (Veidlinger, 2021, hlm. 134). Tulisnya: “*Twitter can provide a platform for alternative and marginalized voices to be heard in ways they never could have been previously, but they do not appear to drown out the ones that are traditionally regarded as most authoritative.*” (Veidlinger, 2021, hlm. 139)

Sementara ciri khas yang tersisa terkait dengan ideologi bersifat teknologi dan solusi atau strategi memiliki penjabaran yang cukup ringkas dibandingkan dengan ciri khas pertama yaitu keunikan bentuk media digital, sekaligus terkait erat sebagai elaborasi lebih lanjut atasnya; Ideologi teknologi, sebagaimana sudah dicontohkan dalam hiperteks, terkait dengan disiplin-disiplin ilmu dan ideologi ekonomi, politik, dan budaya (Grieve, 2012, hlm. 109). Agama Digital, dalam konteks ini, mendukung pembebasan pemeluk agama dari ruangan yang tertutup akan doktrin dogmatis keagamaan yang tunggal; yang sebagaimana telah dikutip di atas, merupakan sebuah model revolusi keagamaan kontemporer dan perwujudan akan jalur pembelajaran yang komprehensif dan universal (Cloete, 2016, hlm. 2; Helland, 2016, hlm. 180).

Terakhir, cairnya kehidupan modern (*liquid modern life*) terkait dengan Agama Digital ketika ia beroperasi sebagai solusi atau strategi untuk mengatasi kondisi hidup di dunia yang penuh ambiguitas dan perubahan. Kehidupan dunia modern - dan posmodern- yang telah tersambung melalui jaringan global terus berubah dan termediasi dengan berbagai cara dan kecepatan yang sangat tinggi, bahkan terkesan terburu-buru dan penuh ketidakpastian. Grieve (2012), dalam hal ini, merujuk terutama gagasan Baumann (2000) yang memaparkan kesulitan ini sebagai ‘modernitas cair’ (*liquid modernity*), yang bersal dari akhir sistem ekonomi pasar modal global yang dimulai pada tahun 1970-an dan terkait dengan munculnya media digital baru (Bauman, 2012; de Grootl, 2013). Bauman berpendapat bahwa dalam modernitas cair, masyarakat dunia telah berpindah dari modernitas padat (*solid modernity*) yang berfokus pada perangkat keras (*hardware*) menuju modernitas yang ringan dan

berfokus pada perangkat lunak (*software*) yang telah membawa perubahan besar pada kondisi manusia. Modernitas cair, selain tidak memberikan waktu bagi kehidupan sosial untuk menetapkan bentuk dirinya, juga menuntut setiap individu manusia untuk merencanakan dan mengatur hidup mereka dengan sangat tergesa-gesa dengan menyatukan serangkaian proyek jangka pendek tanpa akhir (Grieve, 2012, hlm. 109).

Dalam konteks Agama Digital, sering kali praktik dan ekspresi keagamaan yang ada di dalamnya berasal dari tuntutan modernitas cair yang telah membubarkan komunitas dan institusi keagamaan tradisional sehingga individu harus secara aktif mengeksplorasi dan menciptakan ekspresi keagamaan dalam bentuk yang baru elastis, temporal, dan fleksibel. Dalam perspektif *liquid modernity*, seseorang harus selalu siap untuk mengubah taktik dan mengejar semua peluang yang ada. Namun faktanya kemudian, praktik-praktik keagamaan yang demikian tidaklah mampu menjadi solusi permanen; sebaliknya, mereka mampu menjadi solusi atau *workarounds*, istilah yang diadaptasi dari pemrograman komputer yang menunjukkan solusi kreatif sementara untuk suatu masalah. *Workarounds* biasanya menyiratkan bahwa solusi yang autentik untuk suatu persoalan masih diperlukan meskipun ia rapuh dari tekanan dan perubahan yang tidak terduga (Grieve, 2012, hlm. 109–110). Misalnya, seorang Kristiani yang membutuhkan panduan Alkitab akan dengan mudah mengaksesnya lewat *sabda.org*; pun seorang Muslim yang butuh membaca ayat dengan segera akan dengan sangat mudah berselancar di *google*. Meskipun singkat dan sementara, Agama Digital mampu memberikan elemen-elemen keagamaan sebagaimana dibutuhkan masyarakat tanpa menghilangkan esensi sejati dari simbol-simbol teologi; oleh karena agama yang dihayati dan dipraktikkan secara daring menawarkan solusi yang membantu peluang dinamis pengguna Internet untuk menyelesaikan masalah (*workarounds*) yang diciptakan oleh ambiguitas sifat cair kehidupan modern. Pemahaman tentang Agama Digital ini mendorong para sarjana untuk melihat praktik keagamaan digital sebagai inovasi unik sekaligus vital sebagai bagian dari ekspresi keagamaan dalam budaya kontemporer (H. A. Campbell & Connelly, 2020, hlm. 483). Dalam pandangan penulis, perspektif *liquidity* ini pun dapat berlaku sebaliknya, di mana Agama Digital dapat mentransformasikan bentuk nyata (*solid*) dari sistem dan ekspresi keagamaan untuk direalisasikan secara cair (*liquid*), mudah, dan efisien lewat akses fasilitas digital.

Di sinilah dapat kita pahami mengapa meskipun karakteristik teknologi digital membentuk identifikasi Agama Digital (*Digital Religion*) dalam banyak hal, lagi-lagi tidaklah Agama Digital dapat dicirikan hanya sebagai sistem keagamaan tradisional yang dikemas dalam bentuk baru. Justru fenomena Agama Digital unik karena mampu menjawab kecemasan yang dihasilkan dunia modern yang cair dengan menggunakan aspek teknologi media terbaharu untuk menyatukan meta-narasi agama dan ideologi yang melingkupi dunia digital (Grieve, 2012, hlm. 110). Sebagai sebuah proyeksi disiplin ilmu, interaksi yang konsisten antara dunia nyata dan maya, luring dan daring, tradisional dan teknologi, penting sebagai sebuah basis refleksi akan konstruksi Agama Digital. Umpamanya model analisa Shneider terkait bangunan disiplin ilmu mampu berlaku dalam proses ilmiahnya, maka para sarjana wajib untuk melaksanakan upaya-upaya untuk memelihara dan mempertahankan

gagasan ilmiah -asumsi dasar, paradigma, kerangka teori- Agama Digital yang telah diperoleh di fase-fase sebelumnya.

C. Agama Digital Dan Kesarjanaan Interdisipliner

Stausberg dan Engler (2011), mengafirmasi bahwa bagi kalangan sarjana, sains modern semestinya dibangun atas 4 hal yang jamak: Metode, Teori, Konsep, dan Kategori. Pengetahuan, gagasan, atau ide hanya bisa diterima sebagai sesuatu yang 'ilmiah' (*scientific*) selama dia berbasiskan data empiris yang dikumpulkan melalui metode yang juga telah diakui sebagai 'metode ilmiah' (*scientific method*) dan juga diproses melalui proses analisis berdasarkan metode-metode ilmiah yang mengikut sertakan konsep-konsep dan teori-teori yang diakui tersebut (Stausberg & Engler, 2011, hlm. 3). Di sini, Stausberg dan Engler menyadari akan adanya pengabaian umum bagi khalayak ramai dalam wacana metode penelitian dalam studi agama. Utamanya adalah situasi lanskap penelitian studi agama yang belum disepakati -untuk tidak mengatakan tidak utuh-; di mana beberapa sarjana mempelajari metode tekstual (*scripture*) atas kitab suci sementara yang lain lebih akrab dengan penyelidikan sosial kualitatif sebagai bagian dari penelitian mereka (Stausberg & Engler, 2011, hlm. 4); Di lain sisi, studi agama juga menerapkan paling tidak satu teori ilmiah baik menerapkan perangkat teoritis -kognitif, sistem sosial- pada agama, ataupun mencoba menguraikan perangkat teoritis tersebut berdasarkan fenomena keagamaan (Stausberg & Engler, 2016, hlm. 53). Hal ini terkait dengan klaim yang sering terdengar bahwa studi agama berbeda dengan disiplin ilmu lain karena tidak memiliki metode penelitian sendiri; Atau dengan kata lain, menurut Stausberg dan Engler, studi agama ditantang untuk berhadapan dengan isu di mana agama tidak memiliki metode *sui generis* (Stausberg & Engler, 2011, hlm. 4); meskipun kenyataannya, klaim tersebut sudah cukup lama diperdebatkan (Dawson, 1990; Driscoll & Miller, 2018; Emanuelsson, 2014; Gonzalez-Lesser, 2020; Horii, 2020; Pals, 1987).

Maka dari itu, menempatkan Agama Digital sebagai bagian dari Studi Agama Interdisipliner merupakan gagasan yang amat patut diperhitungkan. Studi Interdisipliner (*Interdisciplinary Study*) menarik wawasan dari disiplin ilmu yang relevan dan mengintegrasikan wawasan tersebut ke dalam pemahaman yang lebih komprehensif dengan tujuan mengembangkan sebuah sistem yang spesifik, utuh, dan kompleks dalam memahami dan menganalisis suatu fenomena (Newell, 2001, hlm. 2). Pendekatan Interdisipliner melibatkan dan menyatukan dua atau lebih komponen-komponen disiplin ilmu yang berbeda, yang dalam wacana akademik, biasanya diberlakukan dalam paling tidak empat bidang: pengetahuan, penelitian, pendidikan, dan teori. Pengetahuan interdisipliner (*Interdisciplinary Knowledge*) melibatkan keakraban dengan komponen khas dari dua atau lebih disiplin ilmu; Penelitian Interdisipliner (*Interdisciplinary Research*) menggabungkan komponen khas dari dua atau lebih disiplin dalam pencarian atau penciptaan pengetahuan baru, prosedur operasional, atau ekspresi artistik; Pendidikan Interdisipliner (*Interdisciplinary Education*) menggabungkan komponen-komponen khusus dari dua atau lebih disiplin ilmu dalam satu program pengajaran; Sementara Teori Interdisipliner (*Interdisciplinary Theory*) mengambil pengetahuan, penelitian, atau pendidikan interdisipliner yang sudah hadir sebagai objek studi utamanya (Nissani, 1995).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat ditangkap secara singkat bahwa Agama Digital sebagai sebuah disiplin ilmu menggabungkan sejumlah unsur atau wacana disiplin keilmuan dengan agama sebagai basisnya. Sekilas, belum ditemukan kesepakatan yang pasti antara posisi antar-disiplin sebagaimana dimaksud dalam konteks Agama Digital, namun persepsi para ilmuwan akan urgensinya ini sudah cukup banyak diungkapkan. Secara sederhana, hal ini diungkapkan oleh Campbell dan Evolvi (2020), sebagaimana yang telah diafirmasi di sejumlah bagian dalam penelitian ini, bahwa Agama Digital adalah kerangka yang mengartikulasikan perubahan praktik keagamaan daring yang terkait sekaligus dengan konteks luring (H. A. Campbell, 2012a, hlm. 1). Maka secara khusus, Agama Digital menyelidiki ruang teknologi dan budaya yang ditimbulkan ketika berbicara tentang bagaimana ranah keagamaan yang *online* dan *offline* dapat menyatu dan terintegrasi (H. A. Campbell, 2012a, hlm. 3–4). Dalam catatan Campbell, Agama Digital adalah sebuah studi interdisipliner yang berkembang dan berupaya untuk mengeksplorasi sejauh mana praktik keagamaan tradisional diadaptasi ke lingkungan digital, sekaligus melacak bagaimana aspek budaya digital menginformasikan kehidupan dan pola kelompok agama di dunia nyata (H. A. Campbell & Evolvi, 2020, hlm. 6) sebagai elaborasi interelasi antara konteks agama luring dan daring dan bagaimana konteks ini mampu dijembatani, dipadu, atau bahkan samar dari waktu ke waktu (H. A. Campbell & Evolvi, 2020, hlm. 6; Grieve & Campbell, 2014; Lövheim & Campbell, 2017).

Sebagaimana telah disinggung di awal, Philips et. al. (2019) menjabarkan elaborasinya akan interdisiplinaritas Agama Digital melalui payung 'Humaniora Digital' (*Digital Humanities*). Usai mengobservasi CODEC Research Centre for Digital Theology di Universitas Durham, Philips et. al. meyakini akan adanya sejumlah elemen interdisipliner dalam pendekatan-pendekatan ilmiah yang dikandung oleh Pusat Studi tersebut, yang dalam praktiknya melibatkan pergeseran-pergeseran dari paradigma keilmuan (*Paradigm Shift*). Meskipun menggunakan istilah 'Teologi Digital' (*Digital Theology*) dengan cakupan yang cukup berbeda dengan Agama Digital -Teologi Digital merupakan cabaran dari ilmu humaniora sementara Agama Digital berada di bawah lingkup studi sosial-, penemuan Philips et. al., tetap mengarahkan pada keniscayaan studi interdisipliner dalam lingkup studi agama di dunia digital di mana para ahli dari berbagai disiplin termasuk wirausaha, perancang, dan seniman untuk mendiskusikan doktrin-doktrin agama klasik dan menentukan bagaimana doktrin tersebut diterapkan atau diubah dalam budaya digital kontemporer yang memungkinkan hadirnya suatu bentuk teologi kontekstual atau konstruktif (Phillips dkk., 2019)

Heidbrink et. al. (2014), di lain sisi, menjajakan gagasan interdisipliner dalam Agama Digital berupa hadirnya perspektif budaya (*Cultural Studies*) dalam menganalisis fenomena permainan video (*video games*). Dalam penelitiannya, Heidbrink et. al. mengafirmasi permainan digital adalah perwujudan artefak budaya populer kontemporer yang tunduk pada wacana-wacana keagamaan di berbagai tingkatan dan diperankan oleh banyak aktor (manusia). Dalam konteks Agama Digital, *video games* menunjukkan adanya negosiasi topik-topik keagamaan dalam tatanan sosial budaya dari mulai konstruksi dunia-dunia keagamaan yang fiktif, imajinasi konflik-konflik keagamaan, bahkan sebagai instrumen yang

memvisualisasikan sosio-budaya subliminal atau proses mental manusia (Heidbrink dkk., 2014). Lebih luas, dalam lingkup Agama dan Media, Cloete (2016) meyakini bahwa Agama Digital memberikan pengaruh tersendiri dalam bangunan otoritas keagamaan. Agama Digital, memberikan asumsi akan adanya pembentukan (ulang) akan identitas dan komunitas keagamaan; dalam konteks ini, mediasi agama melalui media teknologi berkontribusi pada lahirnya praktik sekularisasi agama (Cloete, 2016).

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut di atas, dapat kita gambarkan proyeksi Agama Digital sebagai salah sebuah bagian dari kesarjanaan interdisipliner; oleh karena Agama Digital mampu mendukung satu atau lebih cabang keilmuan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Di lain sisi, deskripsi akan fenomena keagamaan di dunia maya yang sangat beragam, maka sudah barang tentu memerlukan sejumlah perangkat ilmiah; di antaranya, adalah metode penelitian. Dalam konteks studi interdisipliner, ekspresi keagamaan, teologi, spiritualitas, kenabian, kitab suci, dan lain sebagainya yang terus menerus hadir di alam digital pun menuntut adanya kerja-kerja lintas disiplin ilmu pengetahuan untuk mencapai hasil analisis yang komprehensif dan memuaskan.

KESIMPULAN

Agama Digital (*Digital Religion*) merupakan terminologi yang berbagi makna dan konsep dengan sejumlah wacana seperti Agama Siber (*Cyber Religion*), Agama Virtual (*Virtual Religion*), Agama Daring (*Online Religion*), dan lain sebagainya. Terlepas dari berbagai dimensi konseptual yang dikandung oleh masing-masing, Agama Digital terutama mengedepankan adanya interaksi antara pengguna teknologi dengan ekspresi keagamaan di dunia digital yang terbantu oleh akses internet. Interaksi tersebut melahirkan adanya gagasan-gagasan keagamaan baru yang saling mempengaruhi dan terealisasi dalam bentuk sistem kepercayaan dan simbol-simbol agama berbeda dengan wacana agama konvensional; yang dalam perkembangannya dapat kita temukan bahwa wacana ilmiah Agama Digital telah melahirkan sejumlah besar publikasi ilmiah bereputasi yang dipelopori terutama oleh Heidi A. Campbell. Berdasarkan itulah, dalam konteks konstruksi disiplin ilmu, Agama Digital telah mencapai fase keempat yang menuntut para ahli untuk menjaga, memelihara, bahkan mengembangkan dan mengkritisi wacana keilmuan Agama Digital dari berbagai perspektif. Sebaliknya, dalam konteks studi interdisipliner, Agama Digital telah mampu menarik perhatian sejumlah cabang-cabang keilmuan yang memperkaya paradigma keilmuan dalam meneliti isu dan fenomena keagamaan di dunia digital.

Secara reflektif, dapat kita imajinasikan bahwa di masa mendatang, Agama Digital bertanggung jawab dalam memelihara pembangunan berkelanjutan sesuai dengan formula *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Agama Digital dalam konteks ini, dapat memberikan gagasan-gagasan spiritual dan religius berbasis media elektronik dan ruang maya dalam menyikapi segenap tantangan global dalam menentaskan kemiskinan dan kelaparan, meningkatkan kualitas pendidikan, menguatkan kualitas relasi gender, membuka akses energi terbarukan, menyalurkan fasilitas air bersih, menjaga ekosistem tanah dan laut, dan demikian lain sebagainya. Di lain sisi, Agama Digital berperan tidak hanya mengenalkan konsep-konsep

keagamaan dan cara beragama yang benar, namun juga mereduksi disinformasi akan ajaran-ajaran keagamaan sekaligus menguatkan toleransi dan harmoni antara umat beragama. Oleh karena dunia digital dapat dipenuhi dengan ajaran-ajaran yang destruktif, pun dia dapat diisi dan menyampaikan konten-konten akan nilai dan simbol agama sebagaimana mestinya demi masyarakat digital yang damai, transformatif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Zaman, M. S. (2019). *Digital Disinformation and Communalism in Bangladesh*. SocArXiv. <https://doi.org/10.31235/osf.io/8s6jd>
- Al-Zaman, M. S. (2020). *Religious Communication in Digital Public Sphere* (SSRN Scholarly Paper No. 3637443). <https://papers.ssrn.com/abstract=3637443>
- Ameli, S. R. (2009). Virtual Religion and Duality of Religious Spaces. *Asian Journal of Social Science*, 37(2), 208–231. <https://doi.org/10.1163/156853109X415345>
- Bauman, Z. (2012). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Becker, S. O., Rubin, J., & Woessmann, L. (2021). Religion in Economic History: A Survey. Dalam A. Bisin & G. Federico (Ed.), *The Handbook of Historical Economics* (hlm. 585–639). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815874-6.00029-0>
- Bosman, F. G. (2016). The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games. *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 11. <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2016.0.23626>
- Campbell, H. A. (2003). Approaches to Religious Research in Computer-Mediated Communication. Dalam J. P. Mitchell & S. Marriage (Ed.), *Mediating Religion: Studies in Media, Religion, and Culture* (hlm. 213–228).
- Campbell, H. A. (2004). Challenges Created by Online Religious Networks. *Journal of Media and Religion*, 3(2), 81–99. https://doi.org/10.1207/s15328415jmr0302_1
- Campbell, H. A. (Ed.). (2012a). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (1 ed.). Routledge.
- Campbell, H. A. (2012b). Understanding the Relationship between Religion Online and Offline in a Networked Society. *Journal of the American Academy of Religion*, 80(1), 64–93. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfr074>
- Campbell, H. A. (2017a). Surveying Theoretical Approaches within digital Religion Studies. *New Media & Society*, 19(1), 15–24. <https://doi.org/10.1177/1461444816649912>
- Campbell, H. A. (2017b). Religious Communication and Technology. *Annals of the International Communication Association*, 41(3–4), 228–234. <https://doi.org/10.1080/23808985.2017.1374200>

- Campbell, H. A., & Connelly, L. (2020). Religion and Digital Media: Studying Materiality in Digital Religion. Dalam V. Narayanan (Ed.), *The Wiley Blackwell Companion to Religion and Materiality* (1 ed., hlm. 471–486). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118660072.ch25>
- Campbell, H. A., & Evolvi, G. (2020). Contextualizing Current Digital Religion Research on Emerging Technologies. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 5–17. <https://doi.org/10.1002/hbe2.149>
- Campbell, H. A., & Grieve, G. P. (Ed.). (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press.
- Campbell, H. A., & Vitullo, A. (2016). Assessing Changes in the Study of Religious Communities in Digital Religion Studies. *Church, Communication and Culture*, 1(1), 73–89. <https://doi.org/10.1080/23753234.2016.1181301>
- Cheong, P. H. (2020). Religion, Robots and Rectitude: Communicative Affordances for Spiritual Knowledge and Community. *Applied Artificial Intelligence*, 34(5), 412–431. <https://doi.org/10.1080/08839514.2020.1723869>
- Chukaleska, M. D., & Dragovikj, A. (2020). *The Social Media and Religion – New Challenges*. First European Conference on Religious Dialogue and Cooperation. <https://repository.ukim.mk:443/handle/20.500.12188/9385>
- Cloete, A. L. (2016). Mediated religion: Implications for religious authority : original research. *Verbum et Ecclesia*, 37(1), 1–6. <https://doi.org/10.4102/ve.v37i1.1544>
- Dawson, L. L. (1990). Sui generis phenomena and disciplinary axioms: Rethinking Pals' proposal. *Religion*, 20(1), 38–51. [https://doi.org/10.1016/0048-721X\(90\)90027-4](https://doi.org/10.1016/0048-721X(90)90027-4)
- Dawson, L. L., & Cowan, D. E. (Ed.). (2004). *Religion online: Finding faith on the Internet*. Routledge.
- de Grootl, K. (2013). Religion in Liquid Modernity: Collective Manifestations of Religion in Secularizing Dutch Society. Dalam W. Hofstee & A. van der Kooij (Ed.), *Religion beyond its Private Role in Modern Society* (hlm. 271–282). BRILL. <https://brill.com/view/book/edcoll/9789004257856/B9789004257856-s018.xml>
- Driscoll, C. M., & Miller, M. R. (2018). *Method as Identity: Manufacturing Distance in the Academic Study of Religion*. Lexington Books.
- Echchaibi, N., Stadlbauer, S., Rajabi, S., Evolvi, G., & Kim, S. S. (2013). Third Spaces, Religion and Spirituality in the Digital Age Panel 2. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/spir/article/view/9069>
- Emanuelsson, J. (2014). Islam and the Sui-generis Discourse: Representations of Islam in Textbooks Used in Introductory Courses of Religious Studies in Sweden.

- Method & Theory in the Study of Religion*, 26(1), 99–107.
<https://doi.org/10.1163/15700682-12341284>
- Ferré, F. (1970). The Definition of Religion. *Journal of the American Academy of Religion*, 38(1), 3–16.
- Gao, Q., Woods, O., Kong, L., & Shee, S. Y. (2022). Lived religion in a digital age: Technology, affect and the pervasive space-times of ‘new’ religious praxis. *Social & Cultural Geography*, 0(0), 1–20.
<https://doi.org/10.1080/14649365.2022.2121979>
- Gearing, R. E., & Alonzo, D. (2018). Religion and Suicide: New Findings. *Journal of Religion and Health*, 57(6), 2478–2499. <https://doi.org/10.1007/s10943-018-0629-8>
- Gonzalez-Lesser, E. (2020). Jewishness as sui generis: Extending theorizations beyond the debate of “race, ethnicity, or religion.” *Ethnic and Racial Studies*, 43(3), 479–500. <https://doi.org/10.1080/01419870.2019.1643487>
- Grieve, G. P. (1995). Imagining a Virtual Religious Community: Neo-Pagans and the Internet. *Chicago Anthropology Exchange*, 7, 98–132.
- Grieve, G. P. (2012). Religion. Dalam H. Campbell (Ed.), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (1 ed., hlm. 104–118). Routledge.
- Grieve, G. P., & Campbell, H. A. (2014). Studying Religion in Digital Gaming. A Critical Review of an Emerging Field. *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12183>
- Grieve, G. P., & Veidlinger, D. M. (Ed.). (2015). *Buddhism, the internet, and digital media: The pixel in the lotus*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Grimwood, T. (2021). On Covidiot and Covexperts: Stupidity and the Politics of Health. *Journal of Applied Hermeneutics*.
<https://doi.org/10.11575/jah.v2021i2021.72538>
- Groys, B. (2011). Religion in the Age of Digital Reproduction. *Medium Religion*, 22–29.
- Heidbrink, S., Knoll, T., & Wysocki, J. (2014). Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156>
- Helland, C. (2001). Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas. Dalam D. G. Bromley, D. E. Cowan, & J. K. Hadden (Ed.), *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises* (Vol. 3). Emerald Group Publishing Limited.
- Helland, C. (2002). Surfing for Salvation. *Religion*, 32(4), 293–302.
<https://doi.org/10.1006/reli.2002.0406>

- Helland, C. (2005). Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet. *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. <https://doi.org/10.11588/rel.2005.1.380>
- Helland, C. (2016). Digital Religion. Dalam D. Yamane (Ed.), *Handbook of Religion and Society* (hlm. 177–196). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31395-5_10
- Højsgaard, M. T. (2005). On the Cutting Edge Between the Virtual and the Real. Dalam M. T. Højsgaard & M. Warburg (Ed.), *Religion and Cyberspace* (1st ed). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Hoover, S. M., & Echchaibi, N. (2018). Media theory and the “third spaces of digital religion.” Dalam *Religion and the internet ; Volume 3: Research methods and theories in digital religion studies* (hlm. 93–116).
- Horii, M. (2020). Problems of ‘Religion’ in Japan: Part 1. *Religion Compass*, 14(11), e12376. <https://doi.org/10.1111/rec3.12376>
- Horton, R. (1960). A Definition of Religion, and its Uses. *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 90(2), 201. <https://doi.org/10.2307/2844344>
- Hutchings, T. (2017). Design and the digital Bible: Persuasive technology and religious reading. *Journal of Contemporary Religion*, 32(2), 205–219. <https://doi.org/10.1080/13537903.2017.1298903>
- Lövheim, M., & Campbell, H. A. (2017). Considering critical methods and theoretical lenses in digital religion studies. *New Media & Society*, 19(1), 5–14. <https://doi.org/10.1177/14614444816649911>
- Malik, H. (2021). Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital. *KOMUNIKA*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.24042/komunika.v4i1.8615>
- Maulana, A. M. R., Awaludin, A., & Fauzi, A. G. (2021). Reflecting Muslim-Christian Relations In Community Of Tegalrejo, Babadan-Ngancar-Kediri, 2019: Confronting Post-Truth. *‘Abqari Journal*, 24(1), 155–170. <https://doi.org/10.33102/abqari.vol24no1.261>
- Maulana, A. M. R., Majid, M. K., Prayogo, T. I., & Sansayto, T. (2021). Covidiot di Masyarakat Post-Truth: Dari Anti-Otoritarianisme ke Anti-Religiusitas. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 8(1), 23. <https://doi.org/10.22146/jps.v8i1.68010>
- Maxwell, P. (2002). Virtual Religion in Context. *Religion*, 32(4), 343–354. <https://doi.org/10.1006/reli.2002.0410>
- McClure, P. K. (2017). Tinkering with Technology and Religion in the Digital Age: The Effects of Internet Use on Religious Belief, Behavior, and Belonging. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 56(3), 481–497. <https://doi.org/10.1111/jssr.12365>

- Murchison, J. M., & Coats, C. D. (2015). Ethnography of Religious Instants: Multi-Sited Ethnography and the Idea of "Third Spaces." *Religions*, 6(3), Art. 3. <https://doi.org/10.3390/rel6030988>
- Muslih, M. (2004). *Filsafat Ilmu; Kajian atas Asumsi Dasar, Paradigma, dan Kerangka Teori Ilmu Pengetahuan* (No. 1; Vol. 1, Nomor 1). LESFI. <http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?page=2&id=5975315&view=book>
- Newell, W. H. (2001). A Theory of Interdisciplinary Studies. *ISSUES IN INTEGRATIVE STUDIES*, 19, 1–25.
- Nissani, M. (1995). Fruits, Salads, and Smoothies: A Working Definition of Interdisciplinarity. *The Journal of Educational Thought (JET) / Revue de la Pensée Éducative*, 29(2), 121–128.
- O'Leary, S. D. (1996). Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks. *Journal of the American Academy of Religion*, LXIV(4), 781–808. <https://doi.org/10.1093/jaarel/LXIV.4.781>
- O'Leary, S. D., & Brasher, B. E. (1996). The Unknown God of the Internet: Religious Communication from the Ancient Agora to the Virtual Forum. Dalam C. Ess (Ed.), *Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication*. State University of New York Press.
- Pals, D. L. (1987). Is Religion a Sui Generis Phenomenon? *Journal of the American Academy of Religion*, 55(2), 259–282.
- Pandharipande, R. V. (2018). Digital Religion and Hinduism in the United States. *World Englishes*, 37(3), 497–502. <https://doi.org/10.1111/weng.12338>
- Perry, S. L. (2022). American Religion in the Era of Increasing Polarization. *Annual Review of Sociology*, 48(1), 87–107. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-031021-114239>
- Peterson, K. M. (2020). Pushing boundaries and blurring categories in digital media and religion research. *Sociology Compass*, 14(3), e12769. <https://doi.org/10.1111/soc4.12769>
- Phillips, P., Schiefelbein-Guerrero, K., & Kurlberg, J. (2019). Defining Digital Theology: Digital Humanities, Digital Religion and the Particular Work of the CODEC Research Centre and Network. *Open Theology*, 5(1), 29–43. <https://doi.org/10.1515/opth-2019-0003>
- Radde-Antweiler, K. (2008). Virtual Religion. An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life. *Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 03(1), 174–211. <https://doi.org/10.11588/rel.2008.1.393>

- Rudan, I. (2021). The COVID-19 pandemic: Besides “post-truth” and “post-capitalism”, should we also consider “post-education” and “post-reason”? *Journal of Global Health*, 11, 01003. <https://doi.org/10.7189/jogh.11.01003>
- Schäfer, S. (2018). Islam in the Echo Chamber: Ahmadiyya and Shi’a Identities in Indonesian and Malaysian Online Discourses. *Asiascape: Digital Asia*, 5(1-2), 124–158. <https://doi.org/10.1163/22142312-12340087>
- Schroeder, R., Heather, N., & Lee, R. M. (1998). The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4(2), 0–0. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1998.tb00092.x>
- Shneider, A. M. (2009). Four stages of a scientific discipline; four types of scientist. *Trends in Biochemical Sciences*, 34(5), 217–223. <https://doi.org/10.1016/j.tibs.2009.02.002>
- Siuda, P. (2021). Mapping Digital Religion: Exploring the Need for New Typologies. *Religions*, 12(6), 373. <https://doi.org/10.3390/rel12060373>
- Smart, N. (1998). *The World’s Religions*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=alR2yK-4WdQC>
- Smith, J. M., & Cragun, R. T. (2019). Mapping Religion’s Other: A Review of the Study of Nonreligion and Secularity. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 58(2), 319–335. <https://doi.org/10.1111/jssr.12597>
- Stausberg, M., & Engler, S. (2011). INTRODUCTION Research methods in the study of religion\ s. Dalam M. Stausberg & S. Engler (Ed.), *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion* (hlm. 3–20). Routledge.
- Stausberg, M., & Engler, S. (2016). Theories of Religion. Dalam M. Stausberg (Ed.), *The Oxford Handbook of the Study of Religion* (First edition). Oxford University Press.
- Toni, H., Rolando, D. M., Yazid, Y., & Putra, R. A. (2021). Fenomena Cyber Religion sebagai Ekspresi Keberagamaan di Internet pada Komunitas Shift (Cyber Religion Phenomenon as a Religious Expression on the Internet in the Shift Community). *Jurnal Dakwah Risalah*, 32(1), Art. 1. <https://doi.org/10.24014/jdr.v32i1.11626>
- Tsuria, R., & Campbell, H. A. (2021). Introduction to The Study of Digital Religion. Dalam H. A. Campbell & R. Tsuria (Ed.), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media* (2 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429295683>
- Tsuria, R., Yadlin-Segal, A., Vitullo, A., & Campbell, H. A. (2017). Approaches to digital methods in studies of digital religion. *The Communication Review*, 20(2), 73–97. <https://doi.org/10.1080/10714421.2017.1304137>

- van Aaken, D., & Buchner, F. (2020). Religion and CSR: a systematic literature review. *Journal of Business Economics*, 29.
- Vandendorpe, C. (2009). *From Papyrus to Hypertext: Toward the Universal Digital Library*. University of Illinois Press.
- Veidlinger, D. (2021). Religion: A little birdie told me something about religion: Religion on Twitter. Dalam *Digital Religion* (2 ed.). Routledge.
- Whaling, F. (2002). Theological Approaches. Dalam P. Connolly (Ed.), *Approaches to The Study of Religion* (Reprinted, hlm. 226–274). Continuum.
- Woods, J., Robert H., & Nelson, C. (2011). Content Analysis. Dalam M. Stausberg & S. Engler (Ed.), *The Routledge Handbook of Research Methods in The Study of Religion* (hlm. 109–121). Routledge.
- Yahya, Y. K. (2019). Phenomenological Approach in Interfaith Communication: A Solution to Allegation of Religious Blasphemy in Indonesia. *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam*, 18(2), 305. <https://doi.org/10.21154/altahrir.v18i2.1378>
- Yahya, Y. K., & Mahmudah, U. (2019). ECHO CHAMBERS DI DUNIA MAYA: TANTANGAN BARU KOMUNIKASI ANTAR UMAT BERAGAMA. *Religi: Jurnal Studi Agama-agama*, 15(2), 141. <https://doi.org/10.14421/rejusta.2019.1502-02>