

Imago Dei dalam budaya algoritma: Fondasi teologis untuk pendidikan karakter kristiani di era digital

Roesmijati 

Sekolah Tinggi Teologi Kingdom Bali

Correspondence:
roesmi71@gmail.com

DOI:
[https://doi.org/
10.30995/kur.v11i2.1502](https://doi.org/10.30995/kur.v11i2.1502)

Article History

Submitted: July 14, 2024
Reviewed: Jan. 30, 2025
Accepted: Aug. 30, 2025

Keywords:
algorithmic culture;
character formation;
Christian identity;
Christian religious
education;
digital addiction;
digital liturgy;
imago dei;
theological pedagogy;
adiksi digital;
budaya algoritma;
formasi karakter;
identitas Kristen;
liturgi digital;
pendidikan agama
Kristen;
teologi pedagogis

Copyright: ©2025, Authors.
License:



Abstract: This article examines the crisis of character formation in the digital age from a theological-pedagogical perspective, focusing on the fundamental tension between *Imago Dei* and algorithmic culture that shapes identity through digital technology. The phenomena of gawai addiction, gaming disorder, and attention fragmentation are not merely behavioral problems but reflect a deeper ontological crisis concerning human nature and purpose. Through a qualitative-conceptual approach using theological-philosophical methods, this article analyzes how algorithmic culture systematically deconstructs Christian understanding of humanity as *Imago Dei*. The article proposes that Christian Religious Education (CRE) must be reconstructed as counter-cultural pedagogy grounded in *Imago Dei* theology. CRE should not merely transfer religious knowledge but form character through holistic spiritual formation, integrating spiritual disciplines, authentic community (*koinonia*), and embodied practices as alternatives to digital liturgies. Practical implications include reorienting CRE curriculum from cognitive-informational to formation-transformational, developing pedagogy emphasizing contemplation and presence, and forming formation ecosystems involving church, school, and family.

Abstrak: Artikel ini mengkaji krisis formasi karakter di era digital melalui perspektif teologis-pedagogis, dengan fokus pada ketegangan fundamental antara konsep *Imago Dei* dan budaya algoritma yang membentuk identitas melalui teknologi digital. Fenomena adiksi gawai, *gaming disorder*, dan fragmentasi perhatian bukan sekadar masalah perilaku, tetapi mencerminkan krisis ontologis yang lebih dalam tentang hakikat dan tujuan manusia. Melalui pendekatan kualitatif-konseptual dengan metode teologis-filosofis, artikel ini menganalisis bagaimana budaya algoritma secara sistematis mendekonstruksi pemahaman Kristen tentang manusia sebagai *Imago Dei*. Artikel ini mengusulkan bahwa Pendidikan Agama Kristen (PAK) harus direkonstruksi sebagai pedagogi kontra-kultural yang berfondasi pada teologi *Imago Dei*. PAK tidak sekadar mentransfer pengetahuan religius, tetapi membentuk karakter melalui formasi spiritual yang holistik, mengintegrasikan disiplin rohani, komunitas autentik (*koinonia*), dan mewujudkan praktik sebagai alternatif terhadap liturgi digital. Implikasi praktis mencakup reorientasi kurikulum PAK dari kognitif-informasional ke formasional-transformasional, pengembangan pedagogi yang menekankan kontemplasi dan kehadiran, serta pembentukan ekosistem formasi yang melibatkan gereja, sekolah, dan keluarga.

Pendahuluan

Era digital telah menghadirkan transformasi fundamental dalam cara manusia memahami identitas, membentuk karakter, dan menjalani kehidupan. Data dari Digital 2023 Indonesia menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta jiwa dengan rata-rata *screen time* 7 jam 42 menit per hari, menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan durasi penggunaan internet tertinggi di dunia.¹ Fenomena ini tidak sekadar persoalan kuantitatif tentang waktu yang dihabiskan di hadapan layar, tetapi mencerminkan pergeseran kualitatif dalam mekanisme pembentukan identitas dan karakter. Adiksi gawai, gangguan bermain *game*, dan fragmentasi perhatian yang melanda generasi muda bukan semata-mata masalah perilaku atau psikologis, melainkan menandakan krisis antropologis yang lebih mendasar: pertanyaan tentang siapa yang sesungguhnya membentuk manusia, algoritma atau Allah? Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), pertanyaan ini menjadi semakin mendesak ketika lembaga-lembaga pendidikan Kristen menghadapi tantangan membentuk karakter siswa yang setiap hari terpapar liturgi digital yang secara sistematis membentuk hasrat, kebiasaan, dan identitas mereka.² Krisis ini memerlukan respons teologis yang tidak hanya reaktif terhadap gejala-gejala permukaan, tetapi menawarkan fondasi antropologi yang kokoh untuk memahami hakikat manusia di tengah disrupti teknologi.

Teologi Kristen menawarkan konsep *Imago Dei* (gambar Allah) sebagai fondasi antropologi yang menegaskan bahwa identitas manusia bukan konstruksi algoritmik atau hasil dari performa digital, melainkan anugerah dari Sang Pencipta. Tradisi Kristen, khususnya melalui pemikiran Herman Bavinck, memahami *Imago Dei* bukan sekadar sebagai kapasitas struktural (rasionalitas, moralitas) atau fungsional (dominion, kreativitas), tetapi sebagai realitas komprehensif yang mencakup seluruh eksistensi manusia dalam relasi dengan Allah, sesama, dan ciptaan.³ J. Richard Middleton mengembangkan pemahaman *Imago Dei* sebagai identitas yang bersifat relasional dan vokasional, di mana manusia dipanggil untuk merepresentasikan karakter Allah dalam setiap dimensi kehidupan.⁴ Anthony Hoekema menegaskan bahwa *Imago Dei* yang telah rusak oleh kejatuhan manusia dalam dosa sedang dalam proses pemulihan melalui Kristus, sehingga formasi karakter Kristen adalah partisipasi dalam karya pemulihan gambar Allah.⁵ Teologi *Imago Dei* ini menjadi penting sebagai kontra-narasi terhadap antropologi algoritmik yang mendefinisikan manusia melalui data, preferensi, dan metrik digital.

Namun, budaya kontemporer yang dikuasai oleh logika algoritma menawarkan narasi alternatif tentang identitas manusia. Carl Trueman menganalisis bagaimana ekspresivisme individualisme telah mentransformasi pemahaman fundamental tentang diri: "To be true to oneself", kini berarti mengekspresikan perasaan batin tanpa hambatan eksternal, dan teknologi digital menjadi faktor utama yang memampukan dari proyek ekspresif ini.⁶ Sherry Turkle menunjukkan paradoks kehidupan digital: semakin terhubung secara virtual, semakin terisolasi secara eksistensial, karena teknologi menawarkan keintiman ilusi tanpa menuntut

¹ Simon Kemp, "Digital 2023: Indonesia," *DataReportal*, February 9, 2023, <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>.

² James K. A. Smith, *You Are What You Love: The Spiritual Power of Habit* (Grand Rapids: Brazos Press, 2016), 19-22.

³ Herman Bavinck, *Reformed Dogmatics*, Vol. 2: *God and Creation*, ed. John Bolt, trans. John Vriend (Grand Rapids: Baker Academic, 2004), 532-545.

⁴ J. Richard Middleton, *The Liberating Image: The Imago Dei in Genesis 1* (Grand Rapids: Brazos Press, 2005), 37.

⁵ Anthony A. Hoekema, *Created in God's Image* (Grand Rapids: Eerdmans, 1986), 78.

⁶ Carl R. Trueman, *The Rise and Triumph of the Modern Self: Cultural Amnesia, Expressive Individualism, and the Road to Sexual Revolution* (Wheaton: Crossway, 2020), 36.

kerentanan yang sejati.⁷ José van Dijck mengkaji bagaimana platform media sosial tidak sekadar menyediakan ruang untuk koneksi sosial, tetapi secara aktif membentuk sosialitas melalui "konektivitas" logika yang mengkomodifikasi relasi manusia.⁸ Danah boyd meneliti bagaimana remaja yang terhubung dengan jaringan mengalami transformasi dalam konstruksi identitas, di mana performa publik di media sosial menjadi situs primer untuk pembentukan diri.⁹ Studi-studi ini mengungkapkan bahwa budaya algoritma bukan sekadar konteks netral di mana formasi karakter terjadi, tetapi merupakan kekuatan formatif yang secara aktif mendekonstruksi pemahaman tradisional tentang identitas, komunitas, dan karakter.

Dalam konteks pendidikan Kristen, krisis ini menuntut reorientasi fundamental dari paradigma PAK yang berfokus pada transfer informasi religius menuju formasi karakter yang holistik. James K. A. Smith mengusulkan bahwa formasi karakter terjadi bukan terutama melalui transmisi ide-ide, melainkan melalui "liturgi", praktik-praktik berulang yang membentuk keinginan dan kebiasaan.¹⁰ Jika teknologi digital beroperasi sebagai liturgi alternatif yang membentuk hasrat konsumtif, fragmentasi perhatian, dan ekspresivisme individualisme, maka PAK harus menawarkan kontra-liturgi yang membentuk karakter menurut *Imago Dei*. Heidi Campbell dan Stephen Garner mengajukan perlunya "hikmat teologis" dalam menavigasi teknologi, di mana gereja dan institusi pendidikan Kristiani tidak sekadar mengadopsi atau menolak teknologi, tetapi secara kritis merefleksikan implikasi teologis dari media digital terhadap formasi spiritual.¹¹ Dallas Willard menegaskan bahwa spiritual formation adalah proses yang bersifat intensional dan holistik, melibatkan transformasi yang bukan hanya pikiran tetapi juga afeksi, keinginan, dan tubuh melalui disiplin spiritual.¹² Literatur ini menunjukkan bahwa PAK di era digital memerlukan rekonstruksi teologis-pedagogis yang menempatkan formasi karakter sebagai partisipasi dalam pemulihannya *Imago Dei*.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis krisis formasi karakter di era digital dari perspektif teologi *Imago Dei* dan merumuskan fondasi teologis-pedagogis untuk Pendidikan Agama Kristen sebagai respons terhadap tantangan budaya algoritma. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teologis-filosofis, melakukan analisis konseptual terhadap teologi *Imago Dei* dan budaya algoritma, serta sintesis konstruktif untuk merumuskan model PAK yang transformatif. Data dikumpulkan melalui studi pustaka terhadap sumber-sumber teologi sistematis, filsafat teknologi, dan literatur pendidikan Kristiani, kemudian dianalisis secara kritis-komparatif untuk mengidentifikasi ketegangan antara antropologi Kristen dan antropologi algoritmik, serta untuk mengkonstruksi alternatif pedagogis yang berfondasi pada teologi *Imago Dei*.

Sistematika pembahasan artikel ini meliputi empat bagian utama: pertama, elaborasi teologis tentang *Imago Dei* sebagai fondasi antropologi Kristen yang menegaskan identitas manusia sebagai anugerah dari Allah, bukan konstruksi algoritmik; kedua, analisis kritis terhadap budaya algoritma dan bagaimana logika personalisasi, gamifikasi, dan ekspresivisme indivi-

⁷ Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011), 17.

⁸ José van Dijck, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media* (Oxford: Oxford University Press, 2013), 13.

⁹ danah boyd, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens* (New Haven: Yale University Press, 2014), 18.

¹⁰ Smith, *You Are What You Love*, 45-76.

¹¹ Heidi A. Campbell and Stephen Garner, *Networked Theology: Negotiating Faith in Digital Culture* (Grand Rapids: Baker Academic, 2016), 17-28.

¹² Dallas Willard, *Renovation of the Heart: Putting on the Character of Christ* (Colorado Springs: NavPress, 2002), 77-102.

dualisme mendekonstruksi pemahaman *Imago Dei*; ketiga, kajian fenomenologis-teologis tentang adiksi teknologi sebagai gejala krisis spiritual yang mencerminkan kegagalan dalam memahami *telos* manusia; keempat, rekonstruksi Pendidikan Agama Kristen sebagai pedagogi kontra-formasi yang mengintegrasikan disiplin spiritual, komunitas autentik, dan praktik yang diwujudkan untuk membentuk karakter yang mencerminkan *Imago Dei* di tengah disrupti digital.

Imago Dei: Fondasi Antropologi Kristen yang tidak Dapat Dinegosiasikan

Konsep *Imago Dei* merupakan pijakan dalam antropologi Kristen yang menegaskan bahwa identitas fundamental manusia berakar pada relasi dengan Allah Sang Pencipta. Narasi penciptaan dalam Kejadian 1:26-27 menyatakan bahwa manusia diciptakan "menurut gambar dan rupa Allah" (*tselem* dan *demut*), sebuah deklarasi teologis yang membedakan manusia dari seluruh ciptaan lainnya. J. Richard Middleton mengargumentasikan bahwa *Imago Dei* dalam konteks Timur Dekat Kuno bukan sekadar kapasitas kognitif atau atribut struktural, melainkan status "imamat rajani" yang mengindikasikan bahwa manusia adalah representasi Allah di bumi, dipanggil untuk merepresentasikan karakter Allah dan melaksanakan dominasi yang mencerminkan pemerintahan Allah yang adil dan kasih.¹³ Berbeda dengan pandangan Platon yang dualistik, teologi Ibrani memahami *Imago Dei* secara holistik, mencakup dimensi fisik, intelektual, moral, relasional, dan spiritual dari eksistensi manusia. Herman Bavinck menekankan bahwa *Imago Dei* adalah realitas komprehensif yang tidak dapat direduksi menjadi satu aspek tertentu, melainkan mencakup seluruh person dalam totalitasnya sebagai *being-in-relation* dengan Allah.¹⁴

Dimensi relasional dari *Imago Dei* menjadi sangat signifikan dalam konteks teologi Trinitas. Stanley Grenz mengembangkan antropologi yang berfondasi pada pemahaman Allah Trinitas, yakni pada komunitas kasih yang sempurna antara Bapa, Anak, dan Roh Kudus.¹⁵ Manusia sebagai *Imago Dei* diciptakan untuk relasi, bukan untuk eksistensi atomistik atau individualistik. Identitas manusia tidak dapat dipahami secara otonom, terpisah dari relasi dengan Allah dan sesama. Marc Cortez menegaskan bahwa *Imago Dei* adalah kategori relasional fundamental, di mana *being-in-communion* adalah konstitutif bagi identitas manusia.¹⁶ Ini berarti bahwa formasi karakter tidak terjadi dalam ruang privat dari individu yang terisolasi, melainkan dalam konteks komunitas iman yang mencerminkan komunalitas Trinitas. Pemahaman ini menjadi kontra-narasi yang kuat terhadap ekspresivisme individualisme yang mendefinisikan autentisitas sebagai ekspresi dari diri batiniah yang otonom, terlepas dari komunitas dan tradisi.

Abraham Kuyper memberikan pemahaman *Imago Dei* dalam kaitan dengan mandat budaya yang diberikan Allah kepada manusia. Kuyper mengembangkan konsep "sphere sovereignty" yang menegaskan bahwa *Imago Dei* diekspresikan dalam seluruh dimensi kehidupan manusia—keluarga, gereja, negara, pendidikan, seni, sains, dan ekonomi—sebagai respons terhadap panggilan Allah untuk mengolah dan memelihara ciptaan.¹⁷ Richard Mouw menjelaskan bahwa mandat budaya bukan sekadar tugas utilitarian, tetapi partisipasi dalam karya

¹³ Middleton, *The Liberating Image*, 97.

¹⁴ Bavinck, *Reformed Dogmatics*, Vol. 2, 532-545.

¹⁵ Stanley J. Grenz, *The Social God and the Relational Self: A Trinitarian Theology of the Imago Dei* (Louisville: Westminster John Knox, 2001), 15-22.

¹⁶ Marc Cortez, *Theological Anthropology: A Guide for the Perplexed* (London: T&T Clark, 2010), 17-35.

¹⁷ Abraham Kuyper, *Lectures on Calvinism* (1931; repr., Grand Rapids: Eerdmans, 1994), 45-96.

Allah untuk membawa *shalom* dan kesejahteraan bagi seluruh ciptaan.¹⁸ Ini berarti bahwa *Imago Dei* memiliki implikasi tidak hanya untuk spiritualitas personal, tetapi juga untuk bagaimana manusia terlibat dengan teknologi, kultur, dan struktur sosial. Dalam konteks teknologi digital, mandat budaya menuntut hikmat agar melihat bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memuliakan Allah dan melayani kesejahteraan sesama, sekaligus menolak penggunaan teknologi yang mendistorsi *Imago Dei* dan mengkomodifikasi manusia.

Namun, teologi Kristen juga menegaskan bahwa *Imago Dei* telah mengalami distorsi radical sebagai konsekuensi dari kejatuhan manusia dalam dosa. Anthony Hoekema membedakan antara aspek struktural dari *Imago Dei* yang tidak sepenuhnya hilang, dan aspek fungsional yang telah rusak parah.¹⁹ Manusia masih memiliki kapasitas untuk rasionalitas, kreativitas, dan relasi, tetapi kapasitas-kapasitas ini telah diarahkan kepada tujuan yang salah—bukan untuk memuliakan Allah dan mencintai sesama, melainkan untuk glorifikasi diri dan eksploitasi sesama. Michael Horton menekankan bahwa dosa bukan sekadar kegagalan moral, tetapi juga korupsi keinginan yang mengarahkan cinta manusia kepada objek-objek yang tidak layak untuk pengabdian tertinggi.²⁰ Dalam konteks teknologi digital, distorsi *Imago Dei* ini termanifestasi dalam bagaimana teknologi digunakan bukan untuk melayani sesama tetapi untuk promosi diri, bukan untuk hubungan sejati tetapi untuk akumulasi pengikut (*followers*) dan penyuka, bukan untuk kebijaksanaan tetapi untuk kelebihan informasi. Pemahaman tentang distorsi *Imago Dei* ini penting untuk menghindari naivitas teknologis yang menganggap bahwa manusia secara natural akan menggunakan teknologi dengan bijaksana.

Soteriologi Kristen menegaskan bahwa *Imago Dei* sedang dalam proses pemulihan melalui karya penebusan Kristus. Paulus menyatakan bahwa tujuan Allah adalah "supaya mereka menjadi serupa dengan gambaran Anak-Nya" (Rm. 8:29), dan menjelaskan bahwa proses transformasi ini terjadi "dari kemuliaan kepada kemuliaan" (2Kor. 3:18) melalui pekerjaan Roh Kudus. Sejatinya, pemulihan *Imago Dei* mencakup pembaharuan akal budi (Rm. 12:2), transformasi karakter melalui buah Roh (Gal. 5:22-23), dan keserupaan dengan Kristus dalam penderitaan dan kemuliaan. Hal ini menegaskan bahwa formasi spiritual adalah proses yang melibatkan kerja sama antara anugerah ilahi dan manusia, di mana Allah bekerja dalam diri manusia melalui disiplin rohani untuk membentuk karakter yang mencerminkan Kristus. Pemahaman tentang pemulihan *Imago Dei* ini memberikan kerangka teologis untuk pendidikan karakter Kristen: formasi karakter bukan sekadar peningkatan moral atau modifikasi perilaku, melainkan partisipasi dalam karya penebusan Allah untuk memulihkan manusia kepada rancangan orisinal-Nya.

Imago Dei dengan demikian menjadi fondasi antropologi yang tidak dapat ditawar demi merespons tantangan budaya digital. Identitas manusia bukan ditentukan oleh algoritma, metrik digital, atau performa di media sosial, melainkan oleh status manusia sebagai gambar Allah yang berharga, dicintai, dan dipanggil untuk merepresentasikan karakter Allah dalam dunia. Formasi karakter Kristen adalah proses membentuk manusia untuk hidup sesuai dengan identitas *Imago Dei* ini, sebuah kehidupan dalam relasi yang autentik dengan Allah dan sesama, menggunakan kapasitas-kapasitas mereka untuk melayani *shalom* Allah, dan terus bertumbuh menuju keserupaan dengan Kristus melalui kuasa Roh Kudus.

¹⁸ Richard J. Mouw, *He Shines in All That's Fair: Culture and Common Grace* (Grand Rapids: Eerdmans, 2001), 39.

¹⁹ Hoekema, *Created in God's Image*, 69.

²⁰ Michael Horton, *The Christian Faith: A Systematic Theology for Pilgrims on the Way* (Grand Rapids: Zondervan, 2011), 415.

Budaya Algoritma: Dekonstruksi Identitas dalam Era Digital

Budaya kontemporer telah mengalami transformasi fundamental dengan munculnya apa yang dapat disebut sebagai "budaya algoritma", yakni sebuah ekosistem digital di mana algoritma secara sistematis membentuk manusia melihat dunia, memahami diri, dan membentuk relasi. Tarleton Gillespie mendefinisikan algoritma sebagai "encoded procedures for transforming input data into a desired output, based on specified calculations," tetapi dalam konteks sosial-kultural, algoritma berfungsi jauh melampaui definisi teknis ini sebagai "powerful cultural actor yang membentuk what we know, what we desire, and who we become."²¹ Algoritma yang menggerakkan platform media sosial, mesin pencari, dan sistem rekomendasi bukan sekadar *tools* yang netral, melainkan agen pedagogi yang secara aktif membentuk perhatian, keinginan, dan identitas melalui mekanisme personalisasi, gamifikasi, dan optimalisasi. José van Dijck, Thomas Poell, dan Martijn de Waal dalam *The Platform Society* menganalisis bagaimana platform digital telah menjadi infrastruktur fundamental dari kehidupan sosial, ekonomi, dan kultural, di mana "platformization" mengubah logika interaksi sosial dari platform *being-together* (kebersamaan) menjadi *being-connected-through* (terhubung melalui).²²

Logika fundamental dari budaya algoritma adalah personalisasi total, di mana setiap aspek dari digital experience disesuaikan dengan preferensi, perilaku, dan data user. Eli Pariser dalam mengargumentasikan bahwa personalisasi algoritmik menciptakan "information cocoons" di mana individuals hanya terpapar pada konten yang mengonfirmasi keyakinan dan preferensi yang ada, menghasilkan fragmentasi epistemik dan polarisasi sosial.²³ Namun, persoalan yang lebih fundamental dari personalisasi adalah bagaimana ia membentuk antropologi: "You are what you click." Algoritma mendefinisikan identitas manusia melalui data perilaku—riwayat pencarian, pola penelusuran, perilaku pembelian, interaksi media sosial—and menawarkan kembali konten yang dirancang untuk memperkuat preferensi tersebut. Shoshana Zuboff menunjukkan bahwa model bisnis dari platform digital bergantung pada ekstraksi data pengguna untuk prediksi dan modifikasi perilaku, menciptakan asimetri kekuasaan di mana perusahaan memiliki kemampuan untuk membentuk perilaku manusia dalam skala masif.²⁴ Dalam budaya algoritma, identitas manusia menjadi dikuantifikasi, dikomodifikasi, dan dikonstruksi secara algoritmik, kontras tajam dengan teologi *Imago Dei* yang menegaskan identitas sebagai anugerah ilahi yang tidak dapat dikuantifikasi atau dijual.

Gamifikasi adalah mekanisme lain di mana budaya algoritma membentuk karakter dan keinginan. Ian Bogost mendefinisikan gamifikasi sebagai "the use of game design techniques and mechanics to solve problems and engage audiences," tetapi dalam praktiknya, gamifikasi sering memanipulasi kerentanan psikologis untuk menghasilkan perilaku adiktif.²⁵ Platform media sosial menggunakan tombol suka, jumlah pengikut, notifikasi, dan sistem penghargaan untuk memicu pelepasan hormon bahagia dan menciptakan perilaku pengecekan kompulsif. Natasha Dow Schüll dalam studi tentang *slot machines* menunjukkan bahwa desain untuk

²¹ Tarleton Gillespie, "The Relevance of Algorithms," in *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, ed. Tarleton Gillespie, Pablo J. Boczkowski, and Kirsten A. Foot (Cambridge, MA: MIT Press, 2014), 167-194.

²² José van Dijck, Thomas Poell, and Martijn de Waal, *The Platform Society: Public Values in a Connective World* (Oxford: Oxford University Press, 2018), 7-22.

²³ Eli Pariser, *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You* (New York: Penguin Press, 2011), 13.

²⁴ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power* (New York: PublicAffairs, 2019), 87.

²⁵ Ian Bogost, "Why Gamification Is Bullshit," in *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, ed. Steffen P. Walz and Sebastian Deterding (Cambridge, MA: MIT Press, 2015), 65-79.

kecanduan bukan sekadar efek samping tetapi merupakan strategi yang disengaja untuk memaksimalkan keterlibatan pengguna dan keuntungan.²⁶ Ketika logika gamifikasi diterapkan pada kehidupan sosial, hubungan manusia menjadi transaksional: persahabatan diukur dengan jumlah pengikut, nilai seseorang ditentukan oleh suka dan komentar, dan harga diri ber- gantung pada metrik yang terus berfluktuasi. Tristan Harris, mantan ahli etika desain Google, mengkritik bagaimana perusahaan teknologi mengeksplorasi "kerentanan psikologis" untuk menciptakan "kecanduan karena desain".²⁷ Gamifikasi dengan demikian tidak sekadar membuat kehidupan lebih menyenangkan atau menarik, tetapi secara halus mengubah manusia dari berkembang menuju optimalisasi, dari kebijaksanaan menuju produktivitas, dari aktivitas kontemplasi yang konstan.

Ekspresivisme individualisme, sebagaimana dijelaskan oleh Carl Trueman, menemukan kemungkinan yang sempurna dalam teknologi digital. Trueman melacak silsilah diri modern dari Rousseau melalui Romantisisme, Nietzsche, Marx, Darwin, hingga Freud, menunjukkan bagaimana diri telah ditransformasi dari menjadi yang menemukan makna dalam tatanan eksternal (kosmos, Tuhan, komunitas) menjadi individu otonom yang menciptakan diri yang menemukan keaslian dalam mengekspresikan perasaan batin. Platform media sosial menyediakan panggung untuk penampilan diri yang abadi, di mana keaslian didefinisikan bukan sebagai integritas atau kesetiaan pada kebenaran, tetapi sebagai ekspresi perasaan dan keinginan seseorang yang berani tanpa rasa malu atau pengekangan. Charles Taylor memikirkan bagaimana "budaya keaslian" telah merosot menjadi pemanjaan diri narsistik yang terisolasi dari cakrawala makna yang lebih luas.²⁸ Dalam budaya algoritma, ekspresivisme ini diperkuat oleh ruang gema yang mengkonfirmasi pandangan dunia seseorang dan oleh sistem penghargaan yang memberikan suka untuk ekspresi provokatif. Politik identitas dalam ruang digital sering kali berubah menjadi konflik kesukuan di mana "jujur pada diri sendiri" berarti menegaskan identitas seseorang terhadap orang lain, bukan mengejar kebenaran atau kebaikan bersama komunitas.

Fragmentasi perhatian adalah konsekuensi eksistensial dari budaya algoritma yang paling mengkhawatirkan. Nicholas Carr mengargumentasikan bahwa internet secara fundamental mengubah bagaimana otak manusia proses informasi, dari membaca mendalam dan perhatian berkelanjutan menuju peluncuran dan gangguan.²⁹ Ekonomi perhatian – di mana perhatian adalah sumber daya langka yang diperebutkan oleh aplikasi, notifikasi, dan konten yang tak terhitung jumlahnya – menghasilkan kondisi yang Matthew Crawford sebut sebagai "krisis perhatian", di mana kemampuan untuk fokus, merenungkan, dan mencerminkan semakin langka.³⁰ Sherry Turkle menunjukkan bahwa konektivitas konstan dan *fear of missing out* (FOMO) mengikis kemampuan untuk kesendirian, keheningan, dan percakapan mendalam, tepatnya kondisi yang diperlukan untuk refleksi diri dan hubungan yang tulus.³¹ Jenny Odell mengusulkan bahwa perhatian bukan hanya kemampuan kognitif tetapi masalah etika

²⁶ Natasha Dow Schüll, *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas* (Princeton: Princeton University Press, 2012), 17.

²⁷ Tristan Harris, "How Technology Is Hijacking Your Mind –from a Magician and Google Design Ethicist," Medium, May 18, 2016, <https://medium.com/thrive-global/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicist-56d62ef5edf3>.

²⁸ Charles Taylor, *The Ethics of Authenticity* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991), 13-23.

²⁹ Nicholas Carr, *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains* (New York: W. W. Norton, 2010), 12.

³⁰ Matthew B. Crawford, *The World Beyond Your Head: On Becoming an Individual in an Age of Distraction* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 2015), 19.

³¹ Sherry Turkle, *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age* (New York: Penguin Press, 2015), 30.

dan politik: "di mana kita memilih untuk mengarahkan perhatian kita" menentukan "dunia seperti apa yang kita tinggali."³² Dalam perspektif teologis, fragmentasi perhatian adalah krisis spiritual: ketidakmampuan untuk memperhatikan Tuhan, sesama, dan jiwa sendiri menghasilkan keberadaan dangkal yang bergerak dari gangguan ke gangguan tanpa pernah menemui kedalaman, keindahan, atau transendensi.

Budaya algoritma dengan demikian menciptakan kondisi antropologis yang secara fundamental berbeda dari antropologi yang dibayangkan dalam teologi *Imago Dei*: dari identitas sebagai anugerah Ilahi menuju identitas sebagai konstruksi digital; dari komunitas sebagai hubungan perjanjian yang kental menuju jaringan sebagai koneksi transaksional yang tipis; dari *telos* sebagai mengagungkan Tuhan dan menikmati Dia selamanya menuju *telos* sebagai memaksimalkan *like* dan mengumpulkan *follower*; dari perhatian sebagai kapasitas sakral untuk berjumpa dengan Tuhan dan sesama menuju perhatian sebagai sumber daya terkomodifikasi yang terfragmentasi tanpa henti; dari berkembang dalam kebijaksanaan menuju optimalisasi dalam produktivitas. Memahami algoritma budaya bukan untuk menjelaskan teknologi, melainkan untuk memahami bagaimana teknologi membentuk kita sehingga kita dapat merespons dengan bijaksana dan mengembangkan praktik yang membentuk karakter berdasarkan *Imago Dei*, bukan berdasarkan logika algoritmik.

Krisis Formasi Karakter: Adiksi Teknologi Sebagai Gejala Teologis

Fenomena adiksi teknologi yang melanda generasi kontemporer—kecanduan gawai, gangguan permainan, kecanduan media sosial—seringkali dipahami semata-mata sebagai problem psikologis atau perilaku yang memerlukan intervensi klinis. Namun, dari perspektif teologis, adiksi teknologi adalah gejala dari krisis yang jauh lebih fundamental: kegagalan untuk memahami *telos* manusia dan keinginan yang salah arah yang mencari kepuasan dalam objek-objek yang tidak mampu memberikan pemenuhan sejati. James K. A. Smith mengargumen-sikan bahwa manusia secara fundamental "makhluk yang berhasrat" atau "hewan liturgis" yang dibentuk bukan terutama oleh apa yang mereka pikirkan, tetapi oleh apa yang mereka cintai dan sembah.³³ Adiksi adalah manifestasi dari cinta yang tidak teratur, di mana keinginan yang seharusnya ditujukan kepada Allah sebagai *summum bonum* telah diarahkan kepada ciptaan. Adiksi teknologi mengungkapkan kegelisahan ini: pengguliran tanpa akhir, pengecekan kompulsif, pencarian terus-menerus adalah ekspresi jiwa yang mencari kepuasan tetapi tidak pernah menemukannya karena mencari di tempat yang salah. Kent Dunnington mengembangkan analisis Thomistic tentang kecanduan sebagai kesesatan dalam harapan, di mana harapan yang seharusnya tertanam dalam Tuhan telah salah arah menuju objek yang menjanjikan kepuasan, tetapi hanya memberikan kesenangan sementara yang diikuti oleh kekosongan.³⁴

Gaming disorder, yang diakui oleh WHO sebagai kondisi kesehatan mental, mengungkapkan dimensi pelarian dari krisis kontemporer.³⁵ *Video game* menawarkan realitas alternatif di mana pemain dapat menjadi pahlawan, meraih kemenangan, dan mengalami komunitas, menciptakan daya tarik psikologis yang kuat terutama bagi mereka yang merasa tidak

³² Jenny Odell, *How to Do Nothing: Resisting the Attention Economy* (Brooklyn: Melville House, 2019), xii-xv.

³³ Smith, *You Are What You Love*, 17.

³⁴ Kent Dunnington, *Addiction and Virtue: Beyond the Models of Disease and Choice* (Downers Grove: IVP Academic, 2011), 32-67.

³⁵ World Health Organization, "Gaming Disorder," September 14, 2018, <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.

berdaya atau terasing dalam kehidupan nyata. Matthew Walhout dalam analisis teologis tentang *game* mengargumentasikan bahwa daya tarik *game* bukan sekadar hiburan tetapi mencerminkan kerinduan mendalam manusia akan pencarian bermakna, identitas heroik, dan komunitas dengan tujuan bersama.³⁶ Masalah muncul ketika pencapaian virtual menggantikan panggilan dunia nyata dan komunitas *online* menggantikan persekutuan yang diwujudkan. Realitas virtual dan *game* seringkali berfungsi sebagai "agama teknologi", menyediakan ritual, mitos, komunitas, dan pengalaman transenden yang bersaing dengan agama tradisional. Dari perspektif teologis tentang mandat budaya, gangguan bermain game mengungkapkan kegagalan untuk terlibat dengan dunia nyata yang Allah ciptakan dan panggilan untuk mengolah ciptaan, melayani sesama, dan mengejar keadilan. Dengan demikian, kecanduan *game* bukan sekadar sifat buruk pribadi tetapi tragedi komunal: sebuah generasi yang bisa menjadi agen transformasi malah terjebak dalam dunia virtual yang pada akhirnya tidak ada artinya.

Kecanduan media sosial mengungkapkan dimensi lain dari krisis: haus akan pengakuan, rasa memiliki, dan makna. Jaron Lanier menganalisis bagaimana platform media sosial direkayasa untuk mengeksplorasi kebutuhan mendasar manusia akan koneksi dan persetujuan, tetapi memberikan "koneksi palsu" yang membuat pengguna merasa lebih kesepian dan cemas.³⁷ Tirani metrik—jumlah pengikut, suka, penayangan—menciptakan kecemasan terus-menerus: "Apakah saya berharga? Apakah saya dicintai? Apakah saya penting?" Pertanyaan-pertanyaan eksistensial ini dijawab bukan melalui rasa aman dalam diri Kristus sebagai anak-anak terkasih Tuhan, tetapi melalui angka-angka yang berfluktuasi yang terus-menerus menuntut kinerja. Media sosial seperti telah memupuk "manajemen citra" dan "kecemasan kinerja", di mana orang menyajikan versi diri mereka sendiri yang dikurasi dengan hati-hati daripada diri mereka yang rentan. Dari perspektif teologi *Imago Dei*, kecanduan media sosial mengungkapkan distorsi identitas: alih-alih mendasarkan identitas dalam kasih Tuhan yang tidak berubah, identitas menjadi bergantung pada pendapat orang banyak yang berubah-ubah di dunia maya. Alih-alih menemukan nilai dalam diciptakan dan ditebus oleh Tuhan, nilai dicari dalam persetujuan manusia yang tidak pernah memuaskan. Akhirnya, kecanduan ponsel pintar menjadi penyembahan berhala, menempatkan benda ciptaan pada posisi yang seharusnya hanya ditempati oleh Sang Pencipta.

Fragmentasi perhatian, sebagai konsekuensi luas dari saturasi digital, mengungkapkan ketidakmampuan kontemplasi dan kehadiran yang penting dalam pembentukan spiritual. Disiplin spiritual, seperti kesendirian, keheningan, dan meditasi, membutuhkan perhatian berkelanjutan dan kebebasan dari gangguan. Alan Jacobs mengargumentasikan bahwa berpikir-refleksi kritis yang sejati daripada pembentukan opini reaktif—membutuhkan waktu, ruang, dan ketenangan mental yang semakin langka di era digital.³⁸ Perhatian terus-menerus terfragmentasi oleh notifikasi, *multitasking*, dan informasi yang berlebihan, kapasitas untuk berpikir mendalam, doa, dan perjumpaan dengan Tuhan seperti berhenti berkembang. Gangguan bukan sekadar masalah kognitif tetapi kondisi spiritual. Perhatian adalah bentuk kemurahan hati yang paling langka dan paling murni; dan perhatian kepada Tuhan dalam doa adalah dasar untuk kehidupan spiritual. Perhatian yang terfragmentasi menghasilkan kehidupan spiritual yang dangkal: doa menjadi terburu-buru, pembacaan Alkitab menjadi *skimming*, iba-

³⁶ Matthew Walhout, "The Quest for the Heroic in Video Games," in *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*, ed. Craig Detweiler (Louisville: Westminster John Knox, 2010), 83-94.

³⁷ Jaron Lanier, *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now* (New York: Henry Holt, 2018), 13.

³⁸ Alan Jacobs, *How to Think: A Survival Guide for a World at Odds* (New York: Currency, 2017), 28.

dah menjadi teralihkan. John Mark Comer mengidentifikasi bahwa sikap yang terburu-buru dan gangguan sebagai "musuh besar kehidupan spiritual," berpendapat bahwa teknologi digital memperburuk budaya terburu-buru yang bertentangan dengan praktik kontemplatif yang secara historis membentuk karakter Kristen.³⁹

Krisis perwujudan adalah dimensi yang sering diabaikan dari adiksi teknologi. Teologi Kristen, yang didasarkan pada inkarnasi, menegaskan pentingnya tubuh. Kristus mengambil daging, dan penebusan yang mencakup kebangkitan tubuh, bukan lepas dari kebendaan. Namun, budaya digital sering kali mempromosikan keberadaan tanpa tubuh: interaksi virtual menggantikan kehadiran yang ada, hiburan berbasis layar menggantikan permainan fisik, dan persona *online* menggantikan diri yang nyata. Heidi Campbell mengobservasi bahwa "agama digital" seringkali tidak memiliki dimensi sakral dan praktik-praktik yang terkandung dalam tradisi Kristen.⁴⁰ Sejatinya, Kekristenan secara inheren merupakan perwujudan iman, seperti sakramen, ibadah bersama, melayani sesama, di mana teknologi digital berisiko menciptakan "Kekristenan gnostik" yang merendahkan nilai tubuh dan dunia material. Adiksi teknologi memperburuk krisis perwujudan: berjam-jam dihabiskan di depan layar, pengabaian kesehatan fisik, dan pelepasan diri dari lingkungan fisik. Pembentukan karakter Kristen membutuhkan praktik-praktik yang diwujudkan—berkumpul untuk beribadah, berbagi makanan, melayani melalui tindakan-tindakan kasih sayang yang bersifat fisik—yang justru berkurang karena keterlibatan digital.

Krisis pembentukan karakter yang termanifestasi dalam adiksi teknologi sesungguhnya sebuah krisis multidimensi: krisis spiritual dari keinginan yang salah arah dan penyembahan berhala; krisis eksistensial identitas yang terfragmentasi dan pencarian makna di tempat yang salah; krisis isolasi komunal yang disamarkan sebagai konektivitas; perwujudan krisis fisik yang terabaikan; dan *telos* krisis kebingungan tujuan dan panggilan. Merespons krisis ini tidak hanya membutuhkan intervensi perilaku atau detoks digital, namun juga reorientasi teologis yang memulihkan pemahaman *telos* manusia yang sebenarnya dalam memuliakan dan menikmati kehadiran Tuhan, membumikan identitas secara aman dalam *Imago Dei*, memupuk praktik-praktik yang membentuk karakter menurut Kristus, dan melibatkan dunia sebagai pembawa citra yang diwujudkan dipanggil untuk mandat budaya.

Pendidikan Agama Kristen sebagai Pedagogi Kontra-Formasi di Era Digital

Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam konteks krisis formasi karakter di era digital memerlukan rekonstruksi fundamental dari paradigma transmisi informasi religius menuju formasi holistik yang mengintegrasikan pemahaman teologis, praktik spiritual, dan pemuridan komunal. Pendidikan Kristiani harus dipahami bukan terutama sebagai usaha kognitif tetapi sebagai proses formasional yang membentuk kebiasaan, keinginan, dan imajinasi. PAK di era digital tidak bisa lagi puas dengan mengajarkan fakta-fakta Alkitab atau proposisi teologis; ia harus terlibat dalam "katekese liturgi" yang dengan sengaja membentuk siswa melalui praktik yang melawan kekuatan formatif liturgi digital. Setiap praktik adalah pedagogi: tindakan yang diulang-ulang membentuk siapa kita, dan oleh karena itu pilihan praktik menentukan

³⁹ John Mark Comer, *The Ruthless Elimination of Hurry: How to Stay Emotionally Healthy and Spiritually Alive in the Chaos of the Modern World* (Colorado Springs: WaterBrook, 2019), 38.

⁴⁰ Heidi A. Campbell, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (London: Routledge, 2012), 78-80.

jenis orang yang kita bentuk.⁴¹ PAK sebagai pedagogi kontra-formasi berarti dengan sengaja memilih praktik yang membentuk karakter menurut *Imago Dei* daripada logika algoritmik, yang menumbuhkan perhatian kepada Tuhan daripada gangguan, yang membangun komunitas yang tebal daripada jaringan yang tipis, dan yang mengarahkan kehidupan pada kemuliaan Tuhan daripada promosi diri.

Disiplin rohani menjadi sentral dalam PAK sebagai kontra-liturgi terhadap liturgi digital. Richard Foster mengartikulasikan bagaimana disiplin berpantang (kesendirian, keheningan, puasa, kerahasiaan) dan disiplin keterlibatan (belajar, berdoa, beribadah, pelayanan, persekutuan) berfungsi sebagai sarana rahmat yang memfasilitasi transformasi.⁴² Dalam konteks satrasi digital, disiplin pantang menjadi sangat penting: kesendirian melawan konektivitas abadi; keheningan melawan kebisingan yang terus-menerus; penghitung konsumsi puasa (termasuk puasa digital); kerahasiaan melawan promosi diri dan kinerja. Perlu adanya panduan praktis untuk menggabungkan disiplin dalam kehidupan kontemporer, dengan menekankan bahwa disiplin bukanlah persyaratan legalistik tetapi undangan untuk rahmat yang menciptakan ruang bagi Tuhan untuk bekerja. PAK perlu dengan sengaja mengajarkan dan mempraktikkan disiplin rohani bukan sebagai tambahan tetapi sebagai kurikulum inti. Siswa perlu belajar dan mengalami bagaimana kesendirian menciptakan ruang untuk mendengar suara Tuhan di tengah kebisingan, bagaimana keheningan menumbuhkan perhatian, bagaimana puasa membebaskan dari tirani kepuasan instan, bagaimana studi Kitab Suci membentuk imajinasi sesuai narasi Alkitab, alih-alih narasi budaya. Disiplin adalah praktik pedagogis yang perlahan, seiring waktu, mengorientasikan kembali hasrat, perhatian, dan identitas.

Komunitas sebagai konteks formasi tidak dapat dinegosiasikan dalam PAK. Komunitas Kristen, di mana orang percaya hidup dalam "persekutuan yang terlihat" dan mencerminkan persekutuan yang tak terlihat dengan Kristus, mempraktikkan pengakuan dosa, pengampunan, saling peduli, dan ibadah bersama. Budaya digital sering kali mereduksi komunitas menjadi jaringan, berupa koneksi yang tipis, transaksional, dan mudah terputus. PAK harus memupuk komunitas yang padat yang dicirikan oleh komitmen perjanjian, kerentanan, akuntabilitas bersama, dan hubungan antargenerasi. Kenda Creasy menunjukkan bahwa remaja jarang mengembangkan iman yang kuat dalam konteks yang kurang memiliki hubungan yang bermakna dengan orang dewasa yang beriman dan teman sebaya yang secara autentik menjalankan iman Kristen.⁴³ PAK mensyaratkan terciptanya komunitas di mana siswa mengalami rasa memiliki yang tidak bergantung pada kinerja atau metrik, di mana mereka dapat dikenal dan dicintai dalam keseluruhan pribadi mereka termasuk perjuangan dan keraguan, dan di mana mereka menyaksikan kehidupan yang mewujudkan kebijakan Kristen. Komunitas bukan sekadar dimensi sosial dari pendidikan, tetapi juga bersifat pedagogis: kita belajar tentang siapa diri kita dan bagaimana hidup dari komunitas yang kita huni. Komunitas Kristen yang kental berfungsi sebagai tandingan publik yang menawarkan visi alternatif tentang perkembangan manusia melawan narasi budaya yang dominan.

Pembelajaran yang diwujudkan adalah dimensi penting dari PAK sebagai respons terhadap krisis perwujudan. Pengetahuan sejati bukanlah kognisi abstrak tanpa tubuh tetapi bersifat relasional, partisipatif, dan transformatif. PAK harus menekankan praktik-praktik yang

⁴¹ James K. A. Smith, *Desiring the Kingdom: Worship, Worldview, and Cultural Formation* (Grand Rapids: Baker Academic, 2009), 78-90.

⁴² Richard J. Foster, *Celebration of Discipline: The Path to Spiritual Growth*, 3rd ed. (San Francisco: HarperSanFrancisco, 1998); Willard, *The Spirit of the Disciplines*, 186-194

⁴³ Kenda Creasy Dean, *Almost Christian: What the Faith of Our Teenagers Is Telling the American Church* (Oxford: Oxford University Press, 2010), 26.

diwujudkan: ibadah bersama yang melibatkan tubuh melalui bernyanyi, berdiri, berlutut, dan sakramen; pembelajaran layanan yang melibatkan tindakan fisik kasih sayang; seni dan kreativitas yang mengekspresikan iman melalui media material; pendidikan luar ruangan yang menumbuhkan apresiasi terhadap ciptaan Tuhan. Praktik-praktik yang diwujudkan menolak kecenderungan gnostik dan menegaskan kebaikan tatanan yang diciptakan. Selain itu, praktik-praktik yang diwujudkan secara inheren bersifat komunal: kita berkumpul secara fisik, kita memecahkan roti bersama, kita meletakkan tangan untuk berdoa, kita melayani berdampingan. Liturgi bukan sekadar latihan mental, melainkan ritual tubuh yang membentuk kita secara pra-kognitif melalui pengulangan dan keterlibatan sensorik. PAK yang menggabungkan pembelajaran yang diwujudkan menolak efek budaya digital yang mencederai dan meneguhkan keyakinan Kristen tentang pentingnya tubuh dalam tujuan penebusan Tuhan.

Kebijaksanaan digital, bukan hanya literasi digital, seharusnya menjadi tujuan pendidikan dari PAK. Literasi digital berfokus pada keterampilan untuk menggunakan teknologi secara efektif, sedangkan kebijaksanaan digital mencakup refleksi teologis, pertimbangan etika, dan keterlibatan yang bijaksana dengan teknologi. David I. Smith dan Barbara Carvill mengusulkan "mengajar dengan pandangan dunia Kristen" yang mengintegrasikan komitmen iman ke dalam setiap dimensi kurikulum, termasuk penggunaan teknologi.⁴⁴ PAK seharusnya mengajarkan siswa untuk mengajukan pertanyaan teologis tentang teknologi: Bagaimana teknologi ini membentuk hasrat saya? Liturgi apa yang saya ikuti saat menggunakan media sosial? Bagaimana perilaku daring saya mencerminkan atau mendistorsi *Imago Dei*? Apakah penggunaan teknologi saya melayani kasih kepada Tuhan dan sesama atau justru mendorong keegoisan? Kebijaksanaan digital memerlukan pengembangan kapasitas untuk memeriksa diri sendiri, menetapkan batasan, dan memilih praktik yang selaras dengan *telos* Kristen. Keluarga selayaknya dapat menciptakan ritme dan ruang yang membatasi penggunaan teknologi untuk melindungi waktu untuk menjalin hubungan, kreativitas, istirahat, dan beribadah. PAK dapat membimbing siswa dan keluarga dalam mengembangkan praktik rumah tangga, seperti makanan tanpa perangkat, Sabat tanpa layar, ruang khusus untuk berdoa dan bercakap-cakap, yang dapat menyusun kehidupan berdasarkan komitmen yang paling penting.

PAK sebagai pedagogi kontra-formasi pada akhirnya bertujuan bukan semata-mata untuk melindungi siswa dari bahaya budaya digital, tetapi untuk membentuk siswa yang dapat melibatkan budaya dengan kebijaksanaan, kreativitas, dan keberanian. Dimensi misi PAK membekali siswa untuk menjadi garam dan terang di era digital: menciptakan konten yang mencerminkan keindahan dan kebenaran, menggunakan platform untuk mewartakan Injil dan melayani keadilan, dan mencontohkan penggunaan teknologi yang sehat, yang menjadi saksi visi alternatif kemajuan umat manusia. PAK bukanlah kelompok pelarian budaya, melainkan kelompok pelibatan budaya yang memahami bahwa seluruh kehidupan – termasuk kehidupan digital – adalah domain di mana umat Kristiani dipanggil untuk menghormati Tuhan dan mencintai sesama. PAK membekali siswa dengan imajinasi teologis, ketahanan spiritual, dan kebijaksanaan praktis untuk menavigasi kompleksitas budaya digital tanpa mengorbankan keyakinan Kristen atau menarik diri dari keterlibatan budaya yang merupakan bagian dari mandat budaya.

⁴⁴ David I. Smith and Barbara Carvill, *The Gift of the Stranger: Faith, Hospitality, and Foreign Language Learning* (Grand Rapids: Eerdmans, 2000), 37.

Kesimpulan

Krisis formasi karakter di era digital mengungkapkan pertarungan fundamental antara dua antropologi: *Imago Dei* yang menegaskan identitas manusia sebagai anugerah ilahi versus budaya algoritma yang mengkonstruksi identitas melalui data dan metrik; teologi yang memanggil manusia kepada *telos* mengagungkan Tuhan versus teknologi yang mengarahkan manusia pada optimalisasi diri; perjanjian komunitas yang terbentuk melalui hubungan yang kuat versus jaringan digital yang menawarkan koneksi yang tipis; dan disiplin spiritual yang menumbuhkan kontemplasi versus liturgi digital yang menumbuhkan gangguan. Pendidikan Agama Kristen di era digital tidak boleh puas dengan transmisi informasi keagamaan atau adaptasi yang dangkal terhadap teknologi, melainkan harus menjadi pedagogi kontraformasi yang secara intensional membentuk karakter menurut *Imago Dei* melalui integrasi kedalamannya teologis, praktik spiritual, komunitas yang kental, pembelajaran yang diwujudkan, dan kebijaksanaan digital, sehingga menghasilkan generasi yang mampu melibatkan kultur digital dengan kebijaksanaan, kesetiaan, dan keberanian sebagai agen tujuan penebusan Tuhan di dunia.

Referensi

- Bavinck, Herman. *Reformed Dogmatics, Vol. 2: God and Creation*. Edited by John Bolt. Translated by John Vriend. Grand Rapids: Baker Academic, 2004.
- Bogost, Ian. "Why Gamification Is Bullshit." In *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, edited by Steffen P. Walz and Sebastian Deterding, 65-79. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
- boyd, danah. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press, 2014.
- Campbell, Heidi A. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London: Routledge, 2012.
- Campbell, Heidi A., and Stephen Garner. *Networked Theology: Negotiating Faith in Digital Culture*. Grand Rapids: Baker Academic, 2016.
- Carr, Nicholas. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York: W. W. Norton, 2010.
- Comer, John Mark. *The Ruthless Elimination of Hurry: How to Stay Emotionally Healthy and Spiritually Alive in the Chaos of the Modern World*. Colorado Springs: WaterBrook, 2019.
- Cortez, Marc. *Theological Anthropology: A Guide for the Perplexed*. London: T&T Clark, 2010.
- Crawford, Matthew B. *The World Beyond Your Head: On Becoming an Individual in an Age of Distraction*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2015.
- Dean, Kenda Creasy. *Almost Christian: What the Faith of Our Teenagers Is Telling the American Church*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Dunnington, Kent. *Addiction and Virtue: Beyond the Models of Disease and Choice*. Downers Grove: IVP Academic, 2011.
- Foster, Richard J. *Celebration of Discipline: The Path to Spiritual Growth*. 3rd ed. San Francisco: HarperSanFrancisco, 1998.
- Gillespie, Tarleton. "The Relevance of Algorithms." In *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, edited by Tarleton Gillespie, Pablo J. Boczkowski, and Kirsten A. Foot, 167-194. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.
- Grenz, Stanley J. *The Social God and the Relational Self: A Trinitarian Theology of the Imago Dei*. Louisville: Westminster John Knox, 2001.
- Harris, Tristan. "How Technology Is Hijacking Your Mind—from a Magician and Google Design Ethicist." Medium, May 18, 2016. <https://medium.com/thrive-global/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicist->

- 56d62ef5edf3.
- Hoekema, Anthony A. *Created in God's Image*. Grand Rapids: Eerdmans, 1986.
- Horton, Michael. *The Christian Faith: A Systematic Theology for Pilgrims on the Way*. Grand Rapids: Zondervan, 2011.
- Jacobs, Alan. *How to Think: A Survival Guide for a World at Odds*. New York: Currency, 2017.
- Kemp, Simon. "Digital 2023: Indonesia." DataReportal, February 9, 2023.
<https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>.
- Kuyper, Abraham. *Lectures on Calvinism*. 1931. Reprint, Grand Rapids: Eerdmans, 1994.
- Lanier, Jaron. *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*. New York: Henry Holt, 2018.
- Middleton, J. Richard. *The Liberating Image: The Imago Dei in Genesis 1*. Grand Rapids: Brazos Press, 2005.
- Mouw, Richard J. *He Shines in All That's Fair: Culture and Common Grace*. Grand Rapids: Eerdmans, 2001.
- Odell, Jenny. *How to Do Nothing: Resisting the Attention Economy*. Brooklyn: Melville House, 2019.
- Pariser, Eli. *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. New York: Penguin Press, 2011.
- Schüll, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- Smith, David I., and Barbara Carvill. *The Gift of the Stranger: Faith, Hospitality, and Foreign Language Learning*. Grand Rapids: Eerdmans, 2000.
- Smith, James K. A. *Desiring the Kingdom: Worship, Worldview, and Cultural Formation*. Grand Rapids: Baker Academic, 2009.
- . *You Are What You Love: The Spiritual Power of Habit*. Grand Rapids: Brazos Press, 2016.
- Taylor, Charles. *The Ethics of Authenticity*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.
- Trueman, Carl R. *The Rise and Triumph of the Modern Self: Cultural Amnesia, Expressive Individualism, and the Road to Sexual Revolution*. Wheaton: Crossway, 2020.
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.
- . *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. New York: Penguin Press, 2015.
- van Dijck, José. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- van Dijck, José, Thomas Poell, and Martijn de Waal. *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- Walhout, Matthew. "The Quest for the Heroic in Video Games." In *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*, edited by Craig Detweiler, 83-94. Louisville: Westminster John Knox, 2010.
- Willard, Dallas. *Renovation of the Heart: Putting on the Character of Christ*. Colorado Springs: NavPress, 2002.
- . *The Spirit of the Disciplines: Understanding How God Changes Lives*. San Francisco: HarperSanFrancisco, 1988.
- World Health Organization. "Gaming Disorder." September 14, 2018.
<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.
- Zuboff, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs, 2019.