

Spiritualitas di dalam Dunia Maya: Ekspresi Mutakhir Kerinduan-Abadi Jiwa Manusia?

Putut Widjanarko

Paramadina Graduate School of Communication
Universitas Paramadina

Pendahuluan

Dalam masyarakat modern yang dominan sekuler dan rasional, teknologi (termasuk di dalamnya teknologi komunikasi) dan agama sering dianggap sebagai dua domain berbeda yang mewakili pandangan dunia yang terpisah dan berbeda, jika tidak berlawanan. Secara umum diyakin bahwa antara ruh dan mesin terdapat jurang pemisah yang tak bisa dijembatani. Dunia modern dengan kemajuan teknologi dianggap dibangun di atas pondasi rasionalitas dan pendekatan duniawi, dengan mengorbankan pendekatan spiritual dan esoterik agama. Jika sains modern dan teknologi adalah milik masa depan, maka agama sepertinya dianggap sebagai domain masa lalu.

Akan tetapi, dalam kenyataannya ternyata antara agama, atau spiritualitas, dengan teknologi tidak benar-benar bisa terpisah. Dalam teknologi komunikasi, misalnya, malahan tujuan dan ekspresi keagamaan telah menjadi salah satu pemanfaatan paling menonjol setiap media baru. Sebagai contoh, seperti yang dicatat Hadden dan Cowan (2000b),

Buku yang dicetak pertama kali dengan mesin cetak terkenal Gutenberg adalah Injil. Pada malam Natal 1906, siaran radio pertama di dunia adalah pelayanan keagamaan yang juga menyertakan solo biola 'O Holy Night' dari Gounod dan pembacaan Injil Lukas. (hal. 7).

Selain itu, Fore (1987), sebagai contoh, berpendapat bahwa televisi mulai mengambil alih peran tradisional yang dilakukan gereja, seperti membentuk sistem pola nilai dan keyakinan, mengungkapkan esensi dan asumsi budaya, memberikan cara melihat dunia, dan sebagainya.

Dalam Mahzab Ekologi Media, hubungan antara agama dan teknologi komunikasi juga menempati kajian penting. Bahkan kita bisa lihat bahwa beberapa nama besar dalam mahzab ini sedikit banyak memiliki latar belakang keagamaan yang kuat. Misalkan Marshall McLuhan dengan latar belakang Katoliknya (Osicki, 2011; Scuchardt, 2011; Stout, 2006), Ong dan Teilhard de Chardan dengan tradisi Jesuitnya (Stout, 2006), dan Neil Postman dengan tradisi Yahudinya (Stout, 2006). Selain itu, kajian tentang agama dan dunia digital telah berkembang membentuk kajian yang disebut Digital Religion, yang dipelopori salah satunya oleh Campbell (Campbell, 2013; Campbell & Evolvi, 2019).

Ketuhanan dan Teknologi: Konteks Historis

Sebelum secara khusus membahas mengenai spiritualitas berkaitan teknologi komunikasi terbaru, yaitu dunia maya Internet, artikel ini dimulai dengan menempatkannya dalam konteks yang lebih besar, yaitu hubungan antara teknologi dan keagamaan. Asumsi umum bahwa keduanya adalah dua wilayah terpisah tak terjembatani sebenarnya telah dipertanyakan oleh beberapa pakar. Bahkan keduanya terkait erat dan memiliki banyak kesamaan. Menurut Noble (1997), pakar sejarah teknologi, agama dan teknologi tidak menggambarkan urutan tahapan perkembangan manusia, dan bukan berlawanan atau saling melengkapi. Dengan tegas ia menyatakan bahwa perusahaan teknologi dalam sejarah pada dasarnya adalah usaha religius. Menurut Noble,

Walaupun teknolog masa kini, dalam upaya pencarian manfaat, kekuatan, dan profit, tampak menentukan standar rasionalias masyarakat, mereka digerakkan oleh impian instan, kerinduan abadi akan penebusan spiritual. ... Ada inspirasi sejati di suatu tempat dalam sebuah upaya pencarian duniawi lain bagi transendensi dan keselamatan. (hal. 3).

Menurut Davis, kerinduan metafisis tak pernah lenyap dalam perkembangan masyarakat modern. Jika tak mudah dilihat di permukaan, kerinduan itu menyamar dan diam-diam menyusup ke dalam movitasi budaya, psikologi, dan mitologi dunia modern. Dia menegaskan bahwa,

Betapa pun sekularnya kondisi ultramodern itu tampak, kecepatan dan berubah-ubahnya masa menuntut semacam kualitas supernatural tertentu yang harus dilihat paling tidak sebagian melalui lensa pemikiran religious ... (hal. 1)

Menurut David Noble (1998), teknologi modern dan agama tak pernah terpisah jauh. Meski pendapat bahwa agama adalah pelengkap yang tak tergantikan bagi teknologi karena memberikan nafkah spiritual bagi teknologi modern yang kering dan rasional memiliki kebenaran, namun pendapat itu mengabaikan bahwa hubungan yang jauh lebih dalam antara keduanya. Bagi Noble (1997, hal. 4-5), “[Keduanya] bukanlah pelengkap atau berlawanan, juga bukan menunjukkan urutan tahap perkembangan manusia. Keduanya menyatu dan selalu demikian, perusahaan teknologi pada saat yang sama menjadi upaya yang pada dasarnya religius.” Secara literal dan historis, teknologi dan agama telah berubah bersama sehingga keyakinan agama selalu meresap dalam upaya teknologi manusia.

Di Abad Pertengahan, Gereja Kristen menganggap teknologi sebagai tanda kesempurnaan yang hilang dan peluang untuk memperbaharui kesempurnaan (Noble, 1997). Teknologi mulai dipertimbangkan sebagai bukti rahmat Tuhan dan sebagai sarana persiapan keselamatan. Hubungan tersebut semakin kuat setelah gagasan milenarianisme diperkenalkan di pertengahan abad keduabelas sebagai ajaran Kristen. Harapan yang disiarkan oleh mileniarisme tentang surga dunia baru akan datang sebelum akhir dunia mendorong manusia mengejar kesempurnaan di dunia. Pemulihan kesempurnaan sekarang menjadi proyek religius dengan segala cara, termasuk teknologi. Bangunan katedral, salah satu pencapaian teknologi termaju di abad ketigabelas, tak diragukan lagi digerakkan oleh motif religius sampai batas tertentu untuk menciptakan Yerusalem Baru duniawi. Peningkatan keahlian teknik dalam membangun katedral tentu saja tak hanya meningkatkan kondisi manusia, tetapi untuk menyerpunakan kemampuan menciptakan surga dunia. Perubahan seluruh dunia sebagai prakondisi milenium yang akan datang mendorong eksplorasi, seperti yang dilakukan Columbus, yang selanjutnya memajukan teknologi yang diperlukan seperti metalurgi, pembuatan kapal, dan persenjataan.

Noble (1997) menegaskan bahwa semangat spiritualitas dan keselamatan hidup di dalam kemajuan sains dan teknologi modern awal. Sebagai contoh, meski menekankan utilitarianisme dan empirisime, pada dasarnya upaya Francis Bacon adalah transenden. Bagi Noble, karya utopia Bacon berjudul *The New Atlantis* bukanlah fanasi, namun ramalan pada masa ketika Tuhan dan manusia menjadi pencipta bersama lagi. Sementara itu, Newton yang lahir di hari Natal dan meyakini dirinya seorang mesiah, adalah juga seorang penganut milenarian yang bersemangat. Ia menulis sebuah risalah yang berspekulasi bahwa Kerajaan Surga dan milenium akan datang, dan secara rahasia memperkirakan masa kedatangan kedua Yesus. Charles Babbage, pelopor komputasi setelah menemukan mesin penghitung mekanis, menegaskan bahwa Mesin Hitung-nya adalah contoh keajaiban.

Tema spiritual dan religius berlanjut mendorong kemajuan sains dan teknologi hingga masa modern kita. Menurut Noble (1997, hal. 104), “meski belindung di balik kosakata sekular dan sebagian besar sekarang bawah sadar, tema religius lama berlanjut secara halus menerangi

proyek dan persepsi Barat.” Noble mendiskusikan empat teknologi yang sering menggunakan simbol dan ekspresi spiritual dan religius, seperti dalam persenjataan atom, penjelajahan ruang angkasa, kecerdasan buatan, dan rekayasa genetika. Sebagai contoh saat Robert Oppenheimer, pemimpin Manhattan Project yang membuat bom atom, memberi nama Trinity pada lokasi bom atom dan tempat pengujian. Ia terinspirasi bahwa Kebangkitan akan terjadi setelah kematian. Sebagai tempat yang pernah dianggap Surga berada, ruang angkasa dan eksplorasinya menggunakan banyak ungkapan religius dan spiritual. Staf dan astronot NASA memberikan cukup contoh melalui tindakan, ungkapan, dan metaforanya.

Spiritualitas Dunia Maya

Teknologi komunikasi baru dunia maya pun ditafsirkan memiliki nilai-nilai metafisika, tidak sekadar teknologi komputer atau media elektronik semata. Wertheim (1999), misalnya, berpendapat bahwa dunia maya memiliki akar filosofis yang dapat ditelusuri bahkan hingga mistisme matematikawan Pythagoras, idealisme kuno Plato, dan metafisika Leibniz. Menurut Wertheim (Pythagoras merumuskan sebuah filosofi dualistik yang terkandung dalam jiwa Barat dan terus bergema dalam wacana dunia maya saat ini. Bagi Pythagoras esensi realitas bukanlah empat elemen dasar alam—tanah, udara, api, dan air—namun terdapat dalam keajaiban imaterial angka. Pythagoras menganggap angka sebagai dewa dan menghubungkan angka dengan dewa-dewa Yunani. Selain itu, ia menegaskan bahwa jiwa sebenarnya secara matematis berumah (*mathematical homed*) di alam transenden dewa-angka. Dalam kehidupan duniawi, jiwa terperangkap dalam tubuh dan rindu kebebasan untuk kembali ke alam angka transendental. Dalam hal ini, menurut Wertheim “Kita langsung melihat bisikan Pythagorean dalam impian sibernautik kontemporer. Apapun yang diunduh ke dalam komputer harus diungkapkan dalam bentuk angka—lebih tepatnya, dalam bentuk angka digital ‘nol’ dan ‘satu’” (hal. 270).

Menurut Pythagoras, angka juga menjadi arketip dunia material, karena angka itu sendiri memiliki bentuk. Sebagai contoh, angka empat dapat ditampilkan dalam empat titik yang disusun membentuk persegi. Sementara itu angka tiga dapat ditampilkan dalam tiga titik yang disusun sebagai segitiga. Karena semua angka memiliki bentuk, maka tentu setiap bentuk akan memiliki angka—karena itulah angka menjadi esensi. Wertheim (1999) menyatakan bahwa perspektif serupa sedang kembali dalam dunia maya, karena realitas dalam dunia maya tak lain adalah pola angka. Karena itu menurut Wertheim, “Setelah tiga ratus tahun fisikisme (doktrin yang menyatakan dunia nyata hanya terdiri dari dunia fisik), dunia maya sekali lagi membantu mengeksplisitkan sebagian perpanjangan *non-fisik* keberadaan manusia, dengan menunjukkan lagi keterbatasan konsep realitas yang sangat reduksionis dan materialis” (hal. 252).

Menurut Wertheim (1999), dunia maya adalah pengemasan ulang gagasan lama tentang Surga namun dalam sebuah format yang didukung secara sekular dan teknologi. Dunia maya menawarkan sebuah tempat keakraban dan persahabatan bagi masyarakat yang semakin terasing secara fisik dan geografis. Dunia maya sungguh-sungguh menjanjikan bahwa manusia harus menerima Internet untuk menguasai sebagian besar pengetahuan manusia, mirip dengan kerinduan pada Pohon Pengetahuan yang berada di Kota Surgawi. Dengan kata lain orang tidak menerima dunia maya karena memang teknologinya tersedua, tetapi orang mengadopsi dunia maya untuk memenuhi kebutuhan yang secara sadar diakui atau tidak, yaitu kebutuhan spiritual.

Benedikt (1991) berpendapat kurang lebih sama, bahwa citra Kota Surgawi adalah visi religius dunia maya. Ia menunjukkan bahwa seluruh citra Kota Surgawi dalam setiap tradisi memiliki kesamaan ciri, seperti keadaan tanpa bobot, bercahaya, istana di atas istana, damai dan harmoni, seluruhnya bersih, lingkungan tanpa tubuh, transedensi alam, dan tersedianya segala

kenikmatan. Inilah citra yang dipromosikan oleh promotor dunia maya, saat mereka menyanjung-nyanjung manfaat dunia maya.

Heim (1993) juga menyatakan bahwa hubungan antara manusia dan komputer jauh lebih dalam daripada yang secara umum dibayangkan. Ia menulis,

Hubungan cinta kita dengan komputer, grafis komputer, dan jaringan komputer, berjalan lebih dalam dari kekaguman estetik dan lebih dalam daripada permainan kesadaran. Kita sedang mencari rumah bagi pikiran dan hati kita. Kekaguman kita pada komputer lebih bersifat erotis dari sekedar sensual, lebih spiritual daripada sekedar manfaat Dunia yang disajikan sebagai informasi murni tak hanya mempesona mata dan pikiran kita, tapi juga menawan hati kita. Kita merasa mendapat tambahan dan diberdayakan. Jantung kita berdetak dalam mesin. Inilah Eros. (hal. 85)

Hubungan ekstatif antara komputer dan manusia, menurut Heim, berasal dari idealisme Plato (427-347 SM). Idealisme menyatakan kita tak boleh terpukau pada dunia indera fisik untuk mencari pengetahuan yang jelas dan sejati, karena itu hanya proyeksi luar dari Idea kita. Hanya dengan menekankan pada proses mental dan memahami konsep murni kita akan memahami kebenaran sejati. Menurut Heim (1999) sebagian dasar budaya komputer seperti logika biner, teori informasi, dan matematika dengan tegas dapat dilihat sebagai “turunan dari bentuk ideal Plato” (hal. 125).

Bagi Heim (1999), dunia maya adalah realisasi Platonisme, karena “Terserap di dunia komputer, sibernet meninggalkan penjara tubuh dan muncul di dunia sensasi digital” (hal. 89). Namun dunia maya tidaklah sama persis dengan alam idea murni yang dibayangkan Plato. Karena meski kabur, dunia maya adalah sekumpulan besar entitas yang tersusun baik (jaringan, komputer, laman, database, dan lain-lain). Meski ada perbedaan antara dunia maya dan alam Platonis, Heim menyatakan bahwa “InFORMasi mewarisi keindahan FORM Platonis” (hal. 89). Dalam konteks ini, inFORMasi dianggap sebagai realitas tertinggi dan seluruh realitas harus dipahami dalam pola informasi.

Pandangan Plato tidak hanya menyelinap diam-diam dalam budaya komputer, tetapi juga pada sains lain seperti mikrobiologi yang berpendapat bahwa pondasi realitas adalah informasi yang tertulis dalam DNA. Roszak (1986) berpendapat jauh sebelumnya bahwa sungguh mengejutkan bagaimana semangat Platonis lama muncul di dunia komputer, setelah perspektif materialis menjadi pendekatan dominan baik dalam upaya saintifik dan pandangan dunia secara umum. Menurut Davis (1998, hal. 125), walaupun hampir seluruh matematikawan, ilmuwan komputer, dan insinyur telah lama menganggap meninggalkan pandangan Plato, tetapi mereka memiliki kecintaan inheren pada kesempurnaan abstrak dan harapan bahwa pola tersembunyi alam semesta bisa dituliskan dalam persamaan sederhana dalam bentuk angka-angka dan huruf.

Heim (1999) menambahkan bahwa upaya mendorong Platonisme menjadi lebih empirik dimulai matematikawan Gottfried Leibniz (1646-1716). Leibniz berpendapat bahwa sistem tanda ideografis universal berdasarkan logika biner dapat digunakan untuk memanipulasi dan memproses gagasan dan konsep. Bahasa biner ini harus bisa menyimbolkan setiap pernyataan sehingga dapat diproses secara logis. Bahasa biner menjadi sebuah sistem (tanda) tunggal yang akan mencakup seluruh kombinasi dan permutasi pemikiran manusia. Kelak gagasan Leibniz dikembangkan oleh matematikawan George Boole (1815-1864) dan diterapkan pada sirkuit elektronik oleh Claude Shannon. Keduanya sangat penting bagi perkembangan teknologi komputer.

Dalam merumuskan konsepnya, Leibniz digerakkan oleh gagasan metafisika *monad*. Menurut Leibniz, alam semesta adalah jaringan besar yang terbentuk antara simpul persepsi, atau

jiwa, yang ia sebut dengan *monad*. Monad-monad berada dalam kesendirian, namun bersemangat mencari tujuannya masing-masing. Mereka tidak memiliki dimensi ruang, namun menciptakan ruang sebagai produk sampingan aktivitas mereka. Realitas adalah representasi yang diperantarai dan dikoordinasi oleh Monad Tak Terhingga Pusat (*Central Infinite Monad*) yang dikenal sebagai Tuhan, dan menempatkannya di depan *monad* sehingga *monad* merasakan realitas melalui representasi. Menurut Leibniz, setiap *monad* menampilkan seluruh alam semesta dalam dirinya dalam bentuk terkonsentrasi. Karena itu, dengan kata-kata Heim, “setiap mikrokosmos mengandung makrokosmos” (hal. 98). Meski memiliki representasi alam semesta yang sama, setiap *monad* melihat representasi di hadapannya dengan cara berbeda karena perbedaan tingkat kejelasan dan intensitas setiap lanskap mental *monad*, bukan karena lokasi fisiknya (Davis, 1998; Heim, 1999).

Heim (1999) berpendapat bahwa struktur inti dunia maya adalah Leibnizian. Ia menyatakan bahwa “Logika, metafisika, dan pandangan tentang simbol representasional Leibniz menunjukkan pada kita pondasi tersembunyi dunia maya.” (hal. 92). Dunia maya telah menggantikan dunia fisik, dan membebaskan sibernetik dari pengalaman jasmani. Dunia maya telah bisa mengumpulkan *monad-monad* modern yang sebelumnya terisolasi dan terasing.

Terpukau oleh kemajuan teknologi yang mempesona, banyak pecandu dunia maya siber menggunakan kosakata religius dan spiritual untuk menggambarkan dan memuja teknologi. William Gibson, penulis fiksi ilmiah yang menemukan istilah *cyberspace* dalam novel terbitan 1984, *Neuromancer*, dikutip perkataannya (dalam Ramo, 1996), “Seolah Jaringan itu sendiri menjadi sadar Mungkin menganggap dirinya sebagai Tuhan, dan mungkin menjadi Tuhan dalam lingkungannya sendiri.” Turkle menunjukkan bahwa orang menganggap Net sebagai metafora baru tentang Tuhan (dikutip dari Ramo, 1996), “Tuhan menciptakan seperangkat kondisi yang memunculkan kehidupan. Suka atau tidak, Internet adalah salah satu contoh paling dramatis tentang sesuatu yang mengatur dirinya sendiri Tuhan adalah sistem yang terdistribusi, yang terdesentralisasi.”

Sebagai contoh, Google yang saat ini menjadi mesin pencarian paling populer telah disetarakan dengan Tuhan Yang Maha Tahu. Digabungkan dengan Internet nirkabel, menurut Cohen (dalam Friedman, 2003), Google sedikit seperti Tuhan, “Tuhan tak berkabel, Tuhan ada dimana-mana dan Tuhan melihat dan mengetahui segalanya. Di sepanjang sejarah, orang terhubung dengan Tuhan tanpa kabel. Sekarang untuk banyak pertanyaan di dunia Anda bertanya pada Google dan semakin Anda bisa melakukannya juga tanpa kabel.”

Terminologi tradisi religius Timur juga sering digunakan. Mark Pesce (dalam Zaleski, 1997), ko-kreator VRML (Virtual Reality Modelling Language), protokol untuk dunia maya tiga dimensi, sebagai contoh berpendapat bahwa World Wide Web adalah manifestasi fisik Ajna Chakra, atau Chakra Mata. Dalam ajaran Kundalini Yoga, tubuh manusia memiliki tujuh chakra (pusat saraf spiritual tubuh). Pesce berpendapat bahwa bumi memiliki chakra serupa. Manifestasi Ajna Chakra akan memicu aktualisasi chakra tertinggi, yaitu Chakra Mahkota yang mewakili hubungan dengan Ilahi.

Cobb (1998) menawarkan pendekatan yang lebih komprehensif untuk menemukan keutuhan spiritual dalam dunia maya pada bukunya, *Cybergrace: The Search for God in the Digital World*. Cobb (1998) mensintesakan tiga konsep filosofis yang dikembangkan oleh Alfred North Whitehead, Theilhard de Chardin, dan Ken Wilber untuk mendukung pandangannya tentang nilai spiritual dunia maya. Whitehead yang dianggap oleh banyak pemikir terbesar dunia Barat sejak Plato, terdidik sebagai matematikawan dan telah menyimpulkan bahwa bentuk fundamental realitas tak bisa dijelaskan sepenuhnya dengan menggunakan logika. Karena itu ia mencari sifat-

sifat yang lebih fundamental yang melambiri alam semesta dan mengembangkan sebuah pandangan filosofis yang disebut filsafat proses. Metafisika Whitehead bermula dari pemahaman bahwa kreativitas adalah unsur pertama ilahi yang membentuk realitas alam semesta. Menurut Whitehead, realitas fundamental alam adalah proses kreatif, bukan entitas berbasis material seperti atom, api, tanah, dan air. Ia berpendapat bahwa unit dasar yang menyusun realitas bukanlah suatu “benda,” namun sebuah entitas yang ia sebut sebagai suatu “kesempatan pengalaman (*occasion of experience*).” Manusia mampu merasakan realitas karena kesempatan mengalami terhampar secara berurutan dan cepat.

Selain itu, Whitehead membagi kesempatan pengalaman dalam dua aspek yang ia sebut sebagai kutub fisik dan kutub mental (Cobb 1998). Kutub fisik menyerap pengaruh dari masa lalu dan status reseptif kesempatan (*occasion's receptive state*). Kutub ini dominan dalam benda mati, dimana pengalaman obyek tersebut sebagian besar ditentukan oleh kesempatan sebelumnya. Sementara itu kutub mental adalah proses dimana informasi dari masa lalu diintegrasikan dengan alternatif kemungkinan atau potensi kreatif pada setiap momen. Karena itu kebaruan dan kreativitas tak hadir dalam kutub fisik, namun muncul dalam kutub mental. Masing-masing kesempatan berisi keseimbangan yang selalu berubah antara kutub fisik dan mental. Dalam perspektif Whiteheadian, karena realitas terdiri dari kesempatan diskrit dimana kedua kutub terbuka dalam aliran stabil dalam waktu, setiap kesempatan adalah sebuah proses aktif kreativitas. Menurut Cobb, dunia maya sejalan dengan perspektif kreativitas Whiteheadian sebagai esensi ilahiah. Secara khusus, lingkaran umpan balik sebagai salah satu prinsip dasar komputasi, adalah manifestasi proses kreatif dan generatif. Satu lingkaran umpan balik sederhana lebih dekat dengan kutub fisik Whitehead, namun sejumlah besar lingkaran umpan balik sederhana yang saling terhubung dengan kompleks menghasilkan kutub mental dan membangkitkan kutub mental yang menjadi ciri munculnya kebaruan. Internet sebagai jaringan kompleks yang saling terhubung, tak diragukan lagi membutuhkan hadirnya karakteristik baru yang tak dimiliki komputer tunggal yang tak terhubung. Dalam kata-kata Cobb, “Kekuatan kosmis yang memicu pergerakan dan menyingkapkan realitas adalah kekuatan yang sama yang mendorong kehadiran momen-demi-momen tanpa henti dunia maya.” (hal. 51).

Dengan menggunakan perspektif evolusi yang dikembangkan Teilhard de Chardin, Cobb (1998) juga berpendapat bahwa dunia maya adalah tempat manusia akan mencapai titik mistik bernama Omega—titik dimana kesadaran murni dan kesatuan mutlak berkumpul. Teilhard de Chardin merumuskan apa yang ia sebut Hukum Kesadaran-Kompleksitas yang menyatakan bahwa peningkatan kesadaran akan terjadi dengan meningkatnya kompleksitas (Cobb, 1998; Teilhard, 1959). Dalam opini Teilhard de Chardin, proses evolusi adalah sebuah proses kontinyu menuju kompleksitas dan kesadaran yang terus meningkat, dan tidak hanya ditentukan oleh karakteristik fisik namun juga oleh perkembangan sistem saraf tempat beradanya kesadaran. Karena itu ia membagi perkembangan evolusi dalam tiga fase. Fase pertama adalah fisiosfer, tempat evolusi geologi atau geogenesis menjadi kekuatan dominan evolusi. Ketika kompleksitas mencapai titik kritis tertentu, muncullah kehidupan. Fisiosfer digantikan oleh biosfer, dan walau geogenesis tak sepenuhnya berhenti, ia tak lagi menjadi dominan atau digantikan oleh evolusi biologi, atau biogenesis. Munculnya kesadaran menandai awal noosfer (*nous* adalah bahasa Yunani untuk pikiran), dimana evolusi pikiran dan kesadaran menjadi kekuatan dominan proses evolusi. Menurut Teilhard de Chardin, noosfer adalah tahap evolusi yang dilambangkan oleh “membran kompleks pemikiran, digerakkan oleh kesadaran manusia, untuk melingkupi dunia.” Akhirnya noosfer kompleks seluruh planet dan noosfer kesadaran yang semakin meningkat akan mencapai

titik lebur dimana “semuanya disintesis dan terorganisir.” Titik lebur ini bernama Omega, “atau dalam istilah tradisional adalah Tuhan atau ruh murni” (Cobb, 1998, hal. 90).

Ditulis pada 1950-an, Teilhard melihat dengan jelas bahwa jaringan dan teknologi komunikasi yang semakin kompleks yang mengelilingi bumi mendukung perspektif evolusinya. Dunia maya jelas-jelas dapat dianggap sebagai sistem saraf dan sistem jaringan kesadaran Bumi, yang menunjukkan aktualisasi terkuat tentang noosfer. Dalam ungkapan yang berbeda, McLuhan (1964, hal. 19) menulis, “Kita telah meluaskan sistem saraf pusat kita dalam sebuah cakupan global.... Dengan cepat kita mendekati fase perluasan manusia terakhir – simulasi teknologi dalam kesadaran.” Menurut Cobb (1998), kita bisa terbebas dari sisi gelap dunia maya dengan menerima jalan lintasan noosfer. Lebih jauh, dengan tegas Cobb berpendapat bahwa:

Ketika noosfer semakin terkonsentrasi dan memusat, melalui partisipasi kita semua, bumi tinggal mencari lapisan evolusi baru. Ia mencari jiwa. Proses noogenesis adalah pergerakan terakhir menuju pengungkapan jiwa bumi melalui kesadaran Agar bumi bisa mengungkapkan sifat spiritual terdalamnya, kita harus belajar bersama dalam keunikan kita, untuk menerima dan mengungkapkan harta karun yaitu jiwa-jiwa kita. (hal. 96)

Teilhard de Chardin berpengaruh besar dalam pemikiran tentang dunia maya. Hampir setiap perumusan tentang kebangkitan kesadaran global atau otak global berakar dari interpretasi pemikiran ini. Digabungkan dengan pandangan James Lovelock (1979) tentang Gaia, yang berpendapat bahwa planet Bumi adalah superorganisme hidup, kesadaran metafisika global Teilhard de Chardin telah menarik pendukung Internet sebagai sebuah sistem saraf global. Salah satu contohnya adalah Louis Rosetto, rekan-pendiri majalah *Wired*, yang menyatakan, “Semakin pikiran-pikiran terhubung, semakin kuat kesadaran tersebut. Bagi saya, inilah revolusi digital sesungguhnya—bukan komputer, bukan jaringan, namun otak yang terhubung ke otak lain” (dalam Davis 1998, hal. 297). Dan bagi John Perry Barlow, “Titik seluruh evolusi sampai tahap ini adalah terciptanya organisasi pikiran kolektif” (dalam Davis 1998, hal. 297).

Cobb (1998) juga mengajukan konsep *holon*, yang berarti sesuatu sebagai bagian sekaligus keseluruhan atau sebuah utuh/sebagian, yang diuraikan oleh Ken Wilber bagi dunia maya. Menurut Wilber, titik awalnya adalah setiap benda di dunia adalah sebuah holon, yang utuh pada dirinya dan menjadi bagian sistem yang lebih besar (Cobb 1998). Seseorang, sebagai contoh, adalah seutuhnya bagi dirinya sendiri, namun pada saat yang sama ia menjadi bagian dari realitas yang lebih besar. Demikian juga ia tersusun dari bagian-bagian yang masing-masing adalah sebuah keutuhan. Kumpulan masing-masing holon yang menampilkan tindakan koheren mirip sebuah entitas tunggal disebut holon sosial. Selanjutnya sebuah holon sosial mungkin bisa dianggap sebagai holon individu dalam konteks yang lebih luas, bukan sebagai kumpulan holon yang lebih kecil. Sebagai contoh, sebuah koloni semut yang memiliki individu-individu semut yang bersatu padu adalah sebuah holon sosial yang dapat dipandang sebagai sebuah “superorganisme” dengan karakteristik sendiri di luar karakteristik individu-individu semut. Holon sosial terdiri dari jutaan individu yang saling terhubung, namun pada saat bersamaan ia merupakan lingkungan koheren dengan karakteristik yang muncul di luar individu. Selain itu setiap holon mencari jalan untuk mencapai tingkat perkembangan berikutnya. Dengan mengikuti perspektif ini, Cobb (1998) berpendapat bahwa,

Kita berubah bersama dengan dunia maya saat kita dan dai mencari langkah berikutnya di sepanjang jalur evolusi. Bersama dunia maya, kita berdiri di puncak ekspresi tertinggi rasionalitas, yaitu noosfer, memandang tingkat teosfer berikutnya, alam tahap kesadaran transpersonal sejati. (hal. 118)

Dalam teosfer terdapat paradoks berupa meski eksis di luar alam sebelumnya (noosfer, biosfer, dan fisiosfer), pada saat yang sama ia juga meresap ke dalam semuanya.

Mengambil Posisi

Dalam mendiskusikan hubungan antara teknologi komunikasi dan agama, ada baiknya kita melihat kerangka yang disusun Barbour (1993), seorang tokoh terbaik dalam wacana hubungan antara sains dan teknologi, dalam bukunya *Ethics in an Age of Technology*. Ia mengelompokkan pandangan terhadap teknologi dalam tiga bagian: Teknologi sebagai Pembebas, Teknologi sebagai Ancaman, dan Teknologi sebagai Alat Kekuasaan. Teknologi sebagai Pembebas memandang teknologi dengan optimis karena yakin bahwa teknologi akan membawa kemakmuran, kebebasan, dan kemajuan material, dan berpotensi membebaskan manusia dari penderitaan seperti kelaparan, penyakit, dan kemiskinan. Sebaliknya, Teknologi sebagai Ancaman mengkritik teknologi karena tak bisa dikendalikan dan membawa banyak konsekuensi seperti ketidakseragaman dalam masyarakat, impersonalitas, manipulasi, mengasingkan pekerja, perusakan lingkungan dan lain-lain. Sementara itu Teknologi sebagai Alat Kekuasaan melihat teknologi sebagai “secara inheren tidak baik atau jahat, namun menjadi alat kekuasaan yang ambigu, dimana konsekuensinya tergantung pada konteks sosial” (hal. 15). Dengan kata lain, teknologi itu konstruksi sosial.

Menurut Barbour (1993), setiap kelompok memiliki pendukungnya sendiri dari sosiolog, ilmuwan politik, sejarawan, filsuf, dan teolog. Di pihak Teknologi sebagai Pembebas, ia memasukkan teolog seperti Harvey Cox, Norris Clarke, dan tentu saja Teilhard de Chardin. Cox melihat bahwa teknologi mendukung Kristen dalam pandangan yang mendesakralisasi dan mengendalikan alam, sehingga teknologi dapat digunakan bagi kesejahteraan manusia. Selain itu Clarke menganggap bahwa teknologi memungkinkan kita, rekan pencipta bersama Tuhan, bebas dari kungkungan alam, yang menjadi kemenangan ruh atas materi. Seperti yang sudah kita lihat, Teilhard de Chardin berpendapat bahwa teknologi akan membawa penyatuan manusia dengan Tuhan di Titik Omega. Singkatnya, para teolog di pihak Teknologi melihat bahwa perkembangan teknologi dan spiritual itu saling terkait, dan mereka mengabaikan potensi negatif teknologi.

Senada dengan di atas, Newman (1997) berpendapat bahwa agama telah terlibat dengan teknologi sejak agama awal. Sebagai contoh, karya teknologi (bangunan, candi, dan lain-lain) di Mesir dan Mesopotamia untuk menyembah dewa-dewa dibangun oleh perajin anggota gilda yang terkait dengan organisasi keagamaan. Selain itu, deksripsi detil pembangunan bahtera Nuh, dan penjelasan teknologi lain seperti gerbang, tembok, istana dan sejenisnya dalam kitab-kitab suci mengindikasikan bahwa hubungan antara teknologi dan agama tak seburuk yang diyakini oleh kaum anti-teknologi.

Sebaliknya, ada juga teolog yang menjadi anggota pihak Teknologi sebagai Ancaman. Barbour (1993) menunjukkan bahwa Paul Tillich, di antara yang lain, menegaskan bahwa komitmen dan pengalaman keagamaan dikebiri oleh sifat impersonalitas, rasionalitas, dan mekanis teknologi. Sementara itu Gabriel Marcel berpendapat bahwa pandangan teknologi-sentris yang meresap telah mengusir kesadaran kesucian yang menjadi milik pengalaman spiritual. Selain itu, dengan menggantikan agama sebagai inti budaya, banyak kritikus meunjukkan bahwa teknologi selanjutnya berperilaku seperti agama dan memberikan sistem kepercayaan bagi suatu budaya. Seperti yang ditegaskan Stahl (1999: hal. 13), “Di seluruh dunia industri dan berkembang, Keyakinan Satu Kebenaran tetap berkuasa. Entah Kristen atau Islam, Liberalisme atau Marxisme, Keyakinan akan Satu kebenaran adalah mistisme teknologi: keyakinan pada kemujaraban

universal teknologi.” Bagi Stahl, teknologi adalah sebuah agama implisit, karena memiliki “simbol dan ritual yang mengarah pada keyakinan kuat yang berada di luar organisasi keagamaan formal” (hal. 3). Teknologi dengan caranya sendiri, juga berhubungan dengan pertanyaan fundamental yang biasa muncul di dunia keagamaan, seperti “Apa yang menjadikan manusia manusiawi?” “Siapakah kita dan dimana tempat kita di alam semesta ini?” “Apa yang harus kita lakukan agar selamat?” dan sebagainya. Menghadapi tantangan yang diungkapkan teknologi, sebagian kalangan religius, Newman (1997) menyebutnya sebagai religius anti-teknologi, mengungkapkan rasa duka dan menunjukkan bahwa teknologi mengeringkan jiwa manusia. Posisi utama religius anti-teknologi adalah bahwa teknologi dan agama sedang bersaing satu sama lain dalam kehidupan manusia.

Bahkan Jacques Ellul yang dianggap sebagai “pendiri gerakan anti-teknologi kontemporer” (Newman, 1997, hal. 16) dan pengarang buku *Technological Society* yang tidak bisa diabaikan dalam diskusi anti-teknologi, tak bisa menghindari dengan keyakinan keagamaan dalam karyanya. Walaupun diskusi dalam karyanya tidak menggunakan terminologi dan kerangka religius, Ellul terinspirasi oleh agamanya. Sebagai penganut Kristen Protestan taat, Ellul mencurahkan waktunya juga untuk penerapan pengetahuan alkitab. Newman menegaskan bahwa, “kesadaran akan rahmat Ilahi yang sangat penting menjadi kekuatan signifikan yang membentuk sikap Ellul dalam menghadapi dehumanisasi yang menurutnya dihasilkan masyarakat teknologi dan permasalahan menghadapi tanpa mengurangi keyakinan yang masih berusaha ditanamkan” (hal. 19).

Meski ada teolog di kedua kubu, sejumlah besar teolog menurut Barbour (1993) memandang teknologi sebagai instrumen netral. Dampak positif dan negatif teknologi tergantung pada cara pemanfaatannya. Sebagai contoh, Egbert Schuurman melihat potensi teknologi menjadi alat Tuhan untuk mencintai dan melayani seluruh makhluk, meski ada efek negatifnya. Dalam pandangan Schuurman, teknologi dapat dimasukkan sebagai karya penciptaan dan penebusan Tuhan.

Karena itu, makna spiritual dunia maya tergantung pada apakah kita ingin atau tidak memiliki makna spiritual dunia maya. Thomas Friedman (2000), pemenang dua Hadiah Pulitzer, dan seorang kolumnis tetap di *New York Times* menyatakan bahwa jika Tuhan dipandang sebagai aktor yang tak hentinya mengintervensi melalui tindakan ilahiah, maka tak ada Tuhan dalam dunia maya. Ini karena konten situs Web yang paling populer tak ada hubungannya dengan Tuhan atau spiritualitas, namun pornografi, perjudian, dan musik pop. Kitalah yang membuat Tuhan hadir atas pilihan dan keputusan kita sendiri, baik di ruang nyata maupun *chat room* atau media sosial. Pengguna yang harus menghadirkan Tuhan dengan perilakunya Anda, dengan pilihan bermoral atau amoral serta klik tetikus yang dilakukan. Pengguna bertanggung jawab keberadaan Tuhan terwujud melalui apa yang *kita* lakukan. []

Catatan:

Makalah ini bagian dari eksplorasi dalam rangkaian penelitian “Ekologi Media: Penerapan dan Perkembangannya di Indonesia”.

Daftar Referensi

- Barbour, I. G. (1993). *Ethics in an Age of Technology*. San Francisco: HarperSanFrancisco.
- Benedikt, M. (1991). Introduction. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First Step*. Cambridge, MA and London: The MIT Press.
- Brasher, B. (2001). *Give Me that Online Religion*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bunt, G. R. (2000). *Virtually Islamic: Computer-Mediated Communication and Cyber Islamic Environments*. Cardiff: University of Wales Press.
- Bunt, G. R. (2003). *Islam in the Digital Age: E-Jihad, Online Fatwas and Cyber Islamic Environments*. London and Sterling VA: Pluto Press.
- Campbell, H. A. (Ed.). (2013). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Routledge.
- Campbell, H. A. & Evolvi, G. (2019). Contextualizing current digital religion research on emerging technologies. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 1-13.
- Cobb, J. (1998). *Cybergrace: The Search God in the Digital World*. New York: Crown Publishers, Inc.
- Davis, E. (1998). *Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books.
- Fore, W. F. (1987). *Television and Religion: The Shaping of Faith, Values and Culture*. Augsburg
- Friedman, T. L. (2000). *The Lexus and the Olive Tree: Understanding Globalization*. New York: Anchor.
- Friedman, T. L. (2003, June 29). Is Google God. In *The New York Times*.
- Hadden, J. K., and Cowan, D. E. (Ed.) (2000b). *Religion on the Internet: Research Prospect and Promises*. Amsterdam: Elsevier Science.
- Hadden, J. K., and Cowan, D. E. (2000b). The Promised Land or Electronic Chaos? Toward Understanding Religion on the Internet. In J. K. Hadden and D. E. Cowan, *Religion on the Internet: Research Prospect and Promises*. Amsterdam: Elsevier Science.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford and New York: Oxford University Press.
- Lovelock, J. E. (1977). *Gaia: a New Look at Life on Earth*. New York: Oxford University Press.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extension of Man*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Newman, J. (1997). *Religion and Technology: A Study in the Philosophy of Culture*. Westport, CN and London: Praeger.
- Noble, D. (1998). *The Religion of Technology: The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. New York: Alfred A. Knopf.
- Osicki, R. J. (2011). Is the Internet the New Temple? McLuhan Looks at Religion Looks at McLuhan. *Exploration in Media Ecologi*, 10 (3-4), 347-357,
- Ramo, J. C. (1996). Finding God on the Web. In *Time*, December 16, vol. 149 no. 1.
- Roszak, T. (1986). *The Cult of Information: The Folklore of Computer and the True Art of Thinking*. New York: Pantheon Books.
- Rosen, J. (2000). *The Talmud and the Internet: A Journey between Worlds*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

- Schuchardt, R. M. (2011). The Medium is the Messiah: McLuhan's Religion and its Relationship to His Media Theory. *Renascence*, 64 (1), 43-53.
- Stout, D. A. (2006). Media and Religion: The Promise of Cultural Biography. *Journal of Media and Religion*, 5(3), 141-146.
- Soukup, P. A. (2006). Contexts of Faith: The Religious Foundation of Walter Ong's Literacy and Orality. *Journal of Media and Religion*, 5(3), 175-188.
- Stahl, W. A. (1999). *God and the Chip: Religion and the Culture of Technology*. Ontario: Wilfrid Laurer University Press.
- Teilhard de Chardin, P. (1959). *The Phenomenon of Man*. New York: Harper & Row Publisher.
- Weirtheim, M. (1999). *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*. New York and London: W. W. Norton & Company.
- Zaleski, J. (1997). *The Soul of Cyberspace: How Technology is Changing Our Spiritual Lives*. San Francisco: HarperEdge.