

**Hipermodernitas dan Agama :
Realitas Sosial Agama di Ruang Simulakrum**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin
Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat memperoleh
Gelar Sarjana Satu Agama



Oleh :

MUHYIDDIN
9651 2280

Pembimbing :

Prof. Dr. H.M. Amin Abdullah
Drs. M. Iskak Wijaya

Jurusan : Akidah & Filsafat

FAKULTAS USHULUDDIN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2001

ABSTRAK

Dalam revolusi Informasi temuan spektakuler yang terangkum dalam dunia cyberspace, sebuah dunia abstrak yang memungkinkan realisasi fantasi, halunisasi, ilusi, atau angan-angan, apapun kini dapat dialami sebagai peristiwa sehari-hari biasa yang terasa nyata. Salah satu keterbatasan manusia adalah ketidakmampuannya menangkap selain yang berdimensi dua, tetapi sekarang dengan teknologi keterbatasan itu diatasi sehingga manusia kini mampu menikmati dunia, benda-benda dengan dimensi tiga bahkan lebih sehingga lebih bisa masuk pada kenyataan, mendekati noemena, semua ini dimungkinkan di ruang Cyber.

Inilah era simulasi dimana komputerisasi, pemrosesan informasi, media dan organisasi-organisasi kemasyarakatan ditata dalam kode-dode dan model-model simulasi. Teknologi pencitraan computer juga telah merambah wilayah agama, kemampuan Teknologi informasi menghadirkan kemegahan citra harus dilihat juga telah mempengaruhi bahkan merubah visi manusia tentang spiritualitas, tentang Yang Suci (the Holy), tentang peribadatan.

Kajian ini menggunakan pendekatan fenomenologi eksistensial yang dipadu dengan pendekatan estetika yang menekankan analisis dunia kehidupan (lebenswelt), yaitu keseluruhan pengalaman manusia yang dilingkupi oleh lingkungan alamiah, obyek buatan manusia dan berbagai peristiwa realitas kehidupan sehari-hari yang diistilahkan dengan paramount reality. Kajian ini merupakan study teks, yakni mengkaji teks sebagai sebuah dokumen social dalam rangka menguak praktik-praktik penandaannya (signifying practices).

Kajian ini menyimpulkan bahwa kini kita tengah hidup di era simulasi, hypermodern, era di mana modernitas dengan segala nilai yang dibawanya telah melampaui dirinya sendiri. Perkembangan teknologi digital memungkinkan semua itu karena percepatan yang ditawarkannya. Pada akhirnya proses percepatan ini memunculkan realitas-realitas semu (hiperrealitas). Realitas semu muncul dari proliferasi tanda yang tidak jelas asal-usulnya. Agama sebagai faktifitas social tidak bisa menghindar dari kondisi hiperrealitas ini. Ruang maya di mana hiperrealitas social agama ditampilkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi antar iman. Ruang maya menawarkan diri sebagai ruang suci dimana spiritualitas atau pengalaman keberagamaan bisa diraih oleh manusia.

Prof. Dr. H.M. Amin Abdullah
Drs. M. Iskak Wijaya
Fakultas Ushuluddin
IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Nota Dinas

Hal : Skripsi Saudara Muhyiddin
Lamp. : 6

Kepada Yang Terhormat,
Bapak Dekan
Fakultas Ushuluddin
IAIN Sunan kalijaga Yogyakarta
Di
Yogyakarta

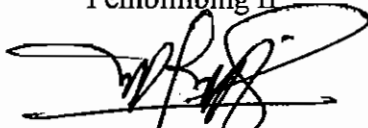
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya atas skripsi saudara Muhyiddin yang berjudul "**Hypermodernitas dan Agama : Realitas Sosial Agama di ruang Simulakrum**", maka saya menyetujui agar skripsi ini segera diujikan di depan sidang munaqosyah.

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

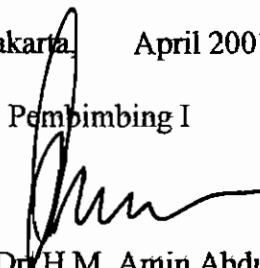
Pembimbing II



Drs. M. Iskak Wijaya
NIP. 150 266 734

Yogyakarta, April 2001

Pembimbing I



Prof. Dr. H.M. Amin Abdullah
NIP. 150 216 071



DEPARTEMEN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN

Jln. Laksda Adisucipto - YOGYAKARTA - Telp. 512156

PENGESAHAN

Nomor : IN/I/DU/PP.00.9/296/2001

Skripsi dengan judul : **Hipermodernitas dan Agama : Realitas Sosial Agama di Ruang Simulakrum**

Diajukan oleh :

1. Nama : Muhyiddin
2. NIM : 9651 2280
3. Program Sarjana Strata 1 Jurusan : AF

Telah dimunaqosyahkan pada hari : **Senin**, tanggal : **23 Juli 2001** dengan nilai : **80 (B+)** dan telah dinyatakan syah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Agama 1 dalam ilmu : **Ushuluddin**

PANITIA UJIAN MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

Drs. H. Fauzan Maif, MA
NIP. 150 228 609

Sekretaris Sidang

Drs. A. Basir Solissa, M.Ag.
NIP. 150 235 497

Pembimbing/merangkap Penguji

Prof. Dr. H. M. Amin Abdullah
NIP. 150 266 734

Pembantu Pembimbing

Drs. M. Iskak Wijaya
NIP. 150 216 071

Penguji I

Drs. H. Muzairi, MA
NIP. 150 215 586

Penguji II

Alim Ruswantoro, M.Ag.
NIP. 150 289 262

Jogyakarta, 23 Juli 2001
DEKAN

Dr. Djam'annuri, MA
NIP. 150 182 860



MOTTO

*O, jiwaku, janganlah mengharapkan kehidupan abadi,
Jelajahilah segala yang mungkin sampai tuntas
Yang penting bukanlah hidup abadi
Tetapi gelora abadi.**

* Albert Camus, *Mite Sisiphus*, terj. Apsanti D. (Jakarta : Gramedia, 1999),
hlm. 1

PERSEMBAHAN

*... kupersembahkan kepada mereka
yang mau membaca dan berpikir*

KATA PENGANTAR

Pada awalnya hanyalah sebuah hobby, kalau bukan malah usaha membunuh waktu. Kegemaran berlama-lama di depan mesin cerdas yang bernama komputer walau sekedar bermain *game*. Di sini syaraf-syarafku bisa naik mengikuti irama dan ketegangan-ketegangan yang ditawarkan olehnya. Sampai komputer makin canggih, menawarkan internet yang lebih interaktif untuk membunuh waktu.

Di situ aku bisa serius menelusuri setiap menu yang ditawarkan. Bagiku ini tidak aneh. Perpustakaan maya ternyata lebih lengkap dari perpustakaan kita yang tidak hanya terbatas koleksinya tetapi juga sesak. Di sana juga aku bisa menyelam pada ajaran-ajaran agama lain dengan lebih intens. Ruang *cyber* juga memberiku kesempatan untuk berbicara tentang apa saja dengan siapa saja tanpa harus menunjukkan identitasku.

Sampai pada akhirnya waktu mengharuskan aku untuk menulis tugas akhir. Dan terpilihah tema agama dan hypermodernitas walaupun harus kuselesaikan dengan tertaih-tatih. Tersedianya waktu ternyata tidak diimbangi dengan bahan-bahan yang memadai, terutama untuk bab IV. Konsekwensinya, tulisan ini tidak menawarkan apa-apa. Tulisan ini hanya menghadirkan deskripsi atau malah abstraksi dari realitas sosial agama yang begitu rumit.

Terima kasih pada Pak Amin Abdullah dan Mas Iskak yang telah membimbing dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Juga pada Pak Muzairi yang memberi dorongan serta membantu buku untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini serta bantuan dananya ketika mau seminar proposal.

Untuk teman-teman Af '96 : Pak Tua, Fahmi, Biyunk, Budi, Parkinson dan semuanya atas guyonan-guyonannya. Teman-teman Image : Faisol, Rosyadi, Acun, Heri, Eni, Is, Xan. Juga untuk Blandongan (Bad Run & Kak Anjang) atas kopinya yang membuatku tetap terjaga.

Juga untuk teman-teman kos : Zaid, Roni, Gundul, Taho', Ghost, I'id, dkk. terimakasih telah memberi kesempatan untuk mengetik tugas akhir ini di tengah keasyikan kalian menikmati simulasi (*nge-game*). Juga untuk semua yang tak bisa kusebutkan satu persatu di sini, terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAKSI	ix

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	01
B. Rumusan Masalah	09
C. Batasan Masalah	09
D. Tujuan	10
E. Kerangka Teoritik	10
F. Metode	15
G. Sistematika Pembahasan	16

BAB II : AGAMA SEBAGAI REALITAS SOSIAL

A. Agama, Individu dan Masyarakat	17
B. Keberagaman sebagai Kenyataan Subyektif Agama	26
C. Realitas Sosial Agama : Antara Masyarakat Kapitalis lanjut dan Kondisi Hipermodernisme	29

BAB III : HIPERREALITAS

A. Realitas Semu : Simulasi Realitas dalam Ruang Simulakrum	41
B. Implosi : Meluruhnya Kutub-Kutub Diferensiasi	51
C. Simulakrum Ketiga : Hiperrealitas Sosial sebagai Akhir Sosial .	56

BAB IV : HIPERAGAMA

A. Dunia Maya Agama-agama -----	66
B. Eksistensi Realitas Sosial Agama dalam Ruang Simulakrum-----	72
C. Akhir Agama ? -----	79

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	88
B. Saran-----	91

DAFTAR PUSTAKA -----	92
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : <i>Angel Meditation</i>	97
Lampiran 2 : Simbol Tathagata Pitaka	98
Lampiran 3 : Simbol Kalachakra mandala	99
Lampiran 4 : Halaman Depan (<i>front page</i>) Islamcity.com	100
Lampiran 5 : Halaman Depan (<i>front page</i>)	101
Lampiran 6 : Arafah	103

simulakrum dengan Tuhan yang selama ini kita yakini? Masihkah Tuhan di situ merupakan *Supreme Authority*? Apakah agama dan Tuhan, dengan hadirnya simulasi, mengalami degradasi kualitas keruilannya? Lebih jauh, jika agama adalah sebuah konstruksi sosial (*socially constructed*) sementara pada era simulakrum sosial cenderung tidak pernah eksis (*death of social*), apakah agama juga mengalami kematian?

Di lihat dari sudut pandang esensialis, *virtual reality* (VR) yang dihadirkan ruang simulakrum tampak tidak menawarkan apa-apa kecuali kemayaan, kesementaraan bahkan kedangkalan. Di tengah percepatan produksi tandanya, manusia-manusia yang masuk ke dalamnya hanyut tanpa mampu menginternalisasi nilai-nilai yang ada. Mereka terimplosi dan membawanya menjadi penonton atau massa yang diam (*the silent majority*).

Namun ada sebuah *unintended effects* yang juga harus diperhatikan. Realitas maya sosial agama juga menghadirkan beribu bahkan berjuta simbol, metafor dan tanda-tanda yang membentuk imaji walaupun imaji itu dilepas dengan segala keliarannya. Di sinilah peran subyek dituntut melakukan sebuah upaya kontra-identifikasi. Kenyataannya tidak semua subyek yang masuk menjadi larut dan terobyektifikasi.

Realitas maya yang dibentuk TI yang a-sinkron memang bersifat acak sehingga tidak lagi linear, sirkular dan sinkron. Tetapi dari keacakannya ini ia memberi kesempatan untuk keluar dari doktrin atau dogma (ideologi) dan menghidupkan kembali energi imajiner (baca : utopis) yang berkekuatan membebaskan. Pada titik inilah terjadi pergeseran dari agama sebagai institusi menuju agama sebagai sebuah spiritualitas yang terselubung.

Pada titik ini, akhir dari agama (dan Tuhan) harus kita maknai sebagai sebuah akhir yang menuju pada kebaruan. Ini mirip dengan apa yang dilakukan oleh Nietzsche ketika memproklamasikan kematian tuhan (*death of God*) sebagai upaya menegasi konsepsi Tuhan yang dekaden menuju konsepsinya yang baru. Oleh karena itu, realitas sosial agama di ruang simulakrum tidak harus dilihat sebagai semata-mata realitas maya dan dangkal, penuh dengan relasi-relasi kuasa dan hegemoni tetapi juga harus dilihat sebagai realitas yang menghadirkan dunia imajinasi dengan segala kesubtilan dan kegilaannya. Inilah sesungguhnya *raison d'etre* agama, baik di zaman hipermodern ini maupun zaman Adam atau Ibrahim ribuan tahun yang lalu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

*"Pada pukul 10 pagi, 8 Februari 1996, tiga rahib Buddha Tibet dari Biara Namgyal di Ithaca, New York, berjalan menuju ruang doa. Mereka duduk di atas tikar gelap, dua dari mereka duduk berdampingan, yang ketiga menghadap ke mereka berdua. Rahib ketiga membuka komputer laptop yang memunculkan gambar mandala Kalachakra. Dengan cahaya dari layar, ketiga rahib berdoa selama setengah jam, dengan melakukan **penghormatan formal kepada cyberspace**".¹*

Sepuluh atau dua puluh tahun yang lalu kita begitu terheran-heran, kagum ketika menyaksikan berbagai *science fiction* diangkat ke dalam film, novel, dan cerita-cerita lainnya seperti *Startrex*, *Quantum Leap*, *Terminator* dan sejenisnya. Kita kagum dengan kehebatan imajinasi penulis skenario, penulis novel dan—kalau kita tidak hanya sekedar menikmati tayangan-tayangan itu—bertanya-tanya : bagaimana imajinasi tentang melintasi ruang waktu, hologram, *cyborg* itu diturunkan ke dunia nyata, dunia sehari-hari.

Pertanyaan-pertanyaan itu juga yang diajukan oleh para jenius. Dan melalui berbagai percobaan akhirnya imajinasi-imajinasi tersebut memang telah menjadi kenyataan. Inilah revolusi informasi (dan dunia) yang memang telah banyak ditunggu. Dengan perubahan besar ini, jalan-jalan tidak lagi dengan kaki, shopping tidak lagi menggunakan uang, dan bermain-main dengan sejarah pun bisa dilakukan.

¹ Jeff Zaleski, *Spiritualitas Cyberspace: Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagamaan Manusia*, terj. Zulfahmi Andri, (Bandung: Mizan, 1999), hlm. 312. Penekanan dari penulis.

Temuan spektakuler ini terangkum dalam dunia *cyberspace*. Sebuah dunia abstrak yang memungkinkan “realisasi” fantasi, halusinasi, ilusi, atau angan-angan. Apapun kini dapat dialami sebagai peristiwa sehari-hari biasa yang terasa nyata.

Konsep yang nyata, yang ada, dan realitas sendiri merupakan persoalan kefilosafatan yang problematik. Para filosof masih sering disibukkan dengan pertanyaan seperti apakah yang kita tangkap adalah realitas atau hanya persepsi, penampakan atau yang nyata, dan seterusnya. Salah satu pengertian realitas adalah sesuatu yang ditangkap dalam tangkapan yang dapat dipercaya, yang dilawankan dengan apa yang ditangkap dalam khayalan atau impian. Yang nyata adalah yang ada yang tidak selalu nyata. Karena sesuatu yang ada hanya berada dalam impian dan tidak pernah sungguh-sungguh ada dalam kenyataan.² Dalam bahasa Kant, kita tidak bisa menangkap dunia *noumena* dan hanya bisa sampai pada fenomena.

Salah satu keterbatasan manusia adalah ketidakmampuannya menangkap selain yang berdimensi dua. Tetapi sekarang dengan teknologi keterbatasan itu diatasi sehingga manusia kini mampu menikmati dunia, benda-benda dengan dimensi tiga bahkan lebih sehingga lebih bisa masuk pada kenyataan, mendekati *noumena*. Semua itu dimungkinkan di ruang *cyber*.

Istilah *Cyberspace* pertama kali digunakan oleh William Gibson dalam *Neuromancer* untuk menunjuk “ruang tanpa tempat” dalam jalur telepon, antara pengguna dengan segala sesuatu yang di-*on-line*-kan seperti ruang situs-situs

² Lorens Bagus, *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hlm. 938.

dalam internet atau *compuserve*.³ Ia juga adalah kata mitis yang menunjukkan gejala keinginan orang-orang akan dunia utopis, dunia alternatif dari dunia yang ada; dunia tanpa batas, tanpa etika, tanpa makna.

Utopia dan dunia alternatif yang kemunculannya tidak bisa dilepaskan dari asumsi-asumsi dibalik penciptaannya.⁴ *Pertama* adalah pandangan *philosophical zero* yang merupakan filsafat tentang penjungkirbalikan semua nilai yang dirasa memasung potensi aktualisasi total diri manusia. Dengan ini para *cyberist* mencoba mengatasi adanya kebenaran tertinggi (*logo-phobia*), mengatasi tubuh yang memenjara roh dan jiwa (*body-phobia*), melawan segala bentuk tatanan sosial-politik dengan segala aturannya (*master-phobia*), juga mengatasi kematian kesadaran. Bagi mereka, tubuh boleh mati tetapi jiwa dan kesadaran harus tetap hidup (*death-phobia*).

Kedua, adalah apa yang disebut dengan *ideological zero*. Ketika banyak orang kecewa dengan ideologi-ideologi besar dunia, orang mulai mencari alternatif. Ideolog *cyber* menemukan inspirasinya dari gerakan perlawanan sosial-budaya generasi *punk* di tahun 1960-an. Dengan gaya pakaian, rambut, dan tingkah laku yang “aneh-aneh” mereka merayakan kebebasan. Apa yang mereka lakukan dan tampilkan adalah bentuk pembangkangan terhadap tatanan sosial-budaya yang mapan waktu itu. Fenomena ini ditangkap para jenius komputer yang

³ Appignanensi, Richard dan Chris Garrat, *Mengenal Posmodernisme: For Beginners*, terj. Alfathri Adlin, (Bandung: Mizan, 1997), hlm. 128 .

⁴ Yasraf Amir Piliang, *Cyber-space dan Cyber-religion : Mencari Tuhan(-tuhan) Digital*, Makalah tidak diterbitkan disampaikan pada diskusi KKA putaran 153 Yayasan Wakaf Paramadina, Jakarta, 24 Maret 2000.

kemudian mencoba mensimulasi realitas, mempermainkan realitas yang telah mapan. *Ketiga*, ruang *cyber* juga merupakan arena pertarungan bebas, ruang di mana segala keinginan, hasrat, dan segalanya mendapatkan tempatnya. Ini memunculkan kondisi *ethical zero*.

Kemunculan *cyberspace* juga dimungkinkan oleh hibridasi antara dekonstruksi dan teknologi komputer.⁵ Dekonstruksi yang pada mulanya adalah strategi pembongkaran teks (analisis teks) untuk mencari apa yang tersembunyi (*unsaid*) atau disembunyikan (*not said*) dari sebuah teks serta wacana yang tertindas terutama dalam teks-teks filsafat dan sastra menjalar cepat ke wilayah-wilayah lain seperti sejarah, budaya dan lainnya. Kerja dekonstruktif lalu memberikan kesenangan tersendiri. Para *cyberist* mempraktekkan strategi pembongkaran itu dengan melakukan permainan penandaan (*signifying practices*), menjungkirbalikkan berbagai oposisi biner (*binary opposition*) untuk mencipta ruang maya.

Hibridasi ini memungkinkan produksi, reproduksi, dan penggandakan realitas tanpa menyandarkan pada realitas atau referensi asal. Dengan ini, realitas dijadikan obyek permainan (*playing*), pertukaran (*exchange*), kesenangan (*jouissance*), dan manipulasi. Maka *virtual reality* (VR) bukan sekedar representasi dari realitas. Ia bukan lagi sekedar sebuah mimesis atau tiruan. Inilah

⁵ Mark Slouka, *Ruang yang Hilang; Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, terj. Zulfahmi Andri, (Bandung: Mizan, 1999), hlm. 67.

era hiperrealitas.⁶ Pada ruang VR, batas-batas antara realitas asli (*real reality*) dengan realitas maya (*virtual reality*) menjadi hilang. Anehnya, realitas virtual dianggap lebih nyata dari realitas yang sebenarnya

Dengan temuan ini dimungkinkanlah menikmati realitas lain yang tidak lagi terikat dimensi ruang dan waktu. Orang-orang kemudian ramai menyambutnya sebagai wahana keluar dari berbagai penjara otoritas, kebenaran tertinggi (*logocentrisme*) seperti agama, negara, kitab suci dan semacamnya dan memunculkan dirinya sendiri sebagai otoritas, sang kebenaran itu sendiri. *Cyberspace* juga memungkinkan pembebasan roh dan jiwa dari kungkungan badan (*soul-body problem*). Batas-batas baik dan buruk, moral dan imoral direlatifkan demi pembebasan hasrat.

Di samping itu, terciptanya ruang *cyber* juga merealisasikan terciptanya dusun buana (*global village*) seperti diramalkan Marshal McLuhan. Kemampuannya berperan sebagai media komunikasi global memungkinkan hal ini. Lewat internet, berbagai informasi ditampilkan mulai dari bidang-bidang intelektual-akademik, berita ekonomi, politik, sampai gosip-gosip murahan yang tidak bisa dijamin kebenarannya.

Komunikasi *cyber* memang lebih disukai dan menjanjikan kenikmatan lebih dibanding sarana lain. Di dalamnya semua orang adalah komunikator yang

⁶ Hiperrealitas merupakan keadaan runtuhnya realitas, yang diambil alih oleh rekayasa model-model, yang dianggap lebih nyata dari realitas sendiri, sehingga perbedaan keduanya menjadi kabur, terjadi simulasi realitas yang diturunkan dari realitas asal tanpa mengandaikan ke asalnya lagi. Penggandaan dari penggandaan sehingga yang aslinya tidak pernah ada ini selanjutnya disebut simulakrum. Jean Baudrillard, "The Precession of Simulacra" dalam John Storey (Ed.), *Cultural Theory and Popular Culture*, (London: Harvester Wheatsheaf, 1994), hlm. 361. Tentang ini akan dibahas lebih lanjut dalam bab III.

bebas memainkan perannya. Ruang komunikasi *cyber* mensubstitusi ruang publik (*public sphere*) di mana setiap orang bebas berbicara apa saja, tentang apa saja, dengan siapa saja. Dan berjuta-juta manusia hanyut di dalamnya.

Inilah era simulasi⁷ di mana komputerisasi, pemrosesan informasi, media dan organisasi-organisasi kemasyarakatan ditata dalam kode-kode⁸ dan model-model simulasi. Berbeda dengan era modernitas yang dikontrol oleh borjuasi industri manufaktur, hipermodernitas⁹ adalah era informasi dan tanda-tanda yang dikontrol oleh model-model, kode, dan *cybernetic*. Pergeseran ini oleh Baudrillard dikatakan sebagai pergeseran dari era *metallurgic* ke masyarakat *semiurgic* di mana tanda-tanda (*signs*) membangun kehidupannya sendiri untuk kemudian

⁷ Simulasi adalah proses penciptaan bentuk-bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata. Pertama kali ia digunakan oleh kalangan militer dalam rangka latihan perang. Baudrillard dalam John Storey, *ibid.*

⁸ Dalam hal ini setidaknya ada dua macam kode yaitu kode digital dan kode dalam makna semiotik yang saling berkaitan. Kode secara semiotika lebih dihubungkan dengan kode dalam makna yang diberikan Barthes dan Eco. Sedang kode digital adalah suatu sistem biner yang diaplikasikan dalam bahasa program yang membawa revolusi pada dunia elektronika. Pembahasan lebih lengkap tentang ini lihat Steven Best dan Douglas Kellner, *Postmodern Theory : Critical Interrogation*, (Macmillan Education Ltd., 1991), hlm. 118.

⁹ Terminologi hipermodernitas (*hypermodernity*) penulis rujuk dari Jean Baudrillard. Ia menggambarkan perkembangan kontemporer dengan menggunakan hipermodernitas (walaupun tidak dinyatakannya secara eksplisit) yang dibedakannya dengan posmodernitas. Posmodernitas dilihatnya sebagai upaya restorasi masa lalu, mengangkat kembali kebudayaan masa lalu, menggali kembali segala sesuatu yang telah hancur. Posmodernisme adalah sebentar permainan dengan puing-puing (*game with the vestiges*). Sedangkan hipermodernitas baginya merupakan perkembangan modernitas yang telah melampaui dirinya sendiri, yang bergerak ke titik ekstrimnya, ke arah fatalitas dan katastrofik. Baudrillard dalam John Storey, *op.cit.*, hlm. 361-362. lihat juga Yasraf Anir Piliang, "Bunuh Diri Hipermodernitas", dalam Majalah *Basis* nomor 01-02, tahun ke-49, Januari-Februari 2000, hlm. 53-54.

membangun dan mendominasi tatanan sosial baru yang distrukturisasi oleh model-model, kode-kode, dan tanda-tanda.¹⁰

Dan seperti diilustrasikan di awal tulisan ini, teknologi pencitraan komputer juga telah merambah wilayah agama. Di samping berfungsi sebagai sarana peribadatan, internet juga dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi keagamaan. Di satu sisi perkembangan ini makin memperlebar peluang bagi pemahaman keagamaan yang lebih dalam. Namun di sisi yang lain kehadirannya dapat mengancam keberadaan agama dan Tuhan sendiri.¹¹

Kemampuan Teknologi Informasi menghadirkan kemegahan citra harus dilihat juga telah mempengaruhi bahkan merubah visi manusia tentang spiritualitas, tentang Yang Suci (*The Holy*), tentang peribadahan. Sampai pada tingkat tertentu Yang Suci menjadi artifisial sehingga sangat mungkin tereduksi. Kehadiran *cybermosque* mengancam *realmosque*, jamaah maya mengancam jamaah riil. *Cyber media*, karena kemampuannya menimbun realitas, telah berubah menjadi semacam iblis jahat yang menebar ancaman¹². Realitas sosial agama yang dimediasikan lewat *cyberspace* dalam banyak kasus membuat

¹⁰ Steven Best dan Douglas Kellner, *op.cit.*, hlm. 118

¹¹ Ambiguitas ini sejalan dengan visi *cyberspace* yang bertindak (*acting*) layaknya Tuhan yang mengetahui dan mendengar segala hal, Yang Maha Kuasa (*OmniPotent*). Watak teknologi cenderung mengabaikan Tuhan yang transenden dalam rangka menciptakan apa yang disebut *machine-God (Deus ex machina)*. Pembahasan lebih lanjut tentang ini lihat Paul Virilio, "Cyberwar, God and Television," wawancara dengan Louise Wilson dalam Jurnal *Ctheory*, <http://www.Ctheory.Com>.

¹² Bagaimana media berperan sebagai iblis yang mengerikan sekaligus harapan bagi agama dan pemeluknya digambarkan oleh Akbar S. Ahmed, *Posmodernisme, Bahaya dan Harapan bagi Islam*, terj. M. Sirozi, (Bandung: Mizan, 1993), hlm. 229-271.

manusia makin terasing. Pengetahuan diri sebagai sarana mengetahui Tuhan semakin tak tertangkap karena terfragmentasinya identitas individu.¹³

Sebuah kecenderungan yang cukup aneh ketika mengingat agama, terutama lewat ritualnya, juga adalah sistem tanda, sistem simbol. Fenomena ini memunculkan persoalan apakah kehadiran *cyberspace* dengan berjuta simbol dan tandanya akan makin memperkuat posisi agama mengingat ia juga sistem tanda dan simbol, atau malah menggusur simbol-simbol dan tanda-tanda agama.

Cyberspace tampaknya merupakan keniscayaan sejarah yang tidak bisa ditolak. Berhadapan dengan keniscayaan ini, sebagian langit suci¹⁴ mungkin bertahan, sebagian berubah, dan sebagian lagi mungkin runtuh. Bisa jadi benar bahwa kehadirannya adalah untuk mengisi keterbatasan manusia. Namun di sisi lain, agresifitasnya juga bisa berarti akhir manusia, akhir realitas. Tegangan-tegangan inilah yang menjadi alasan utama pemilihan judul studi ini.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan sentral yang dikemukakan nantinya berusaha dijelaskan melalui beberapa bab yang menjadi pokok pembahasan dalam studi, yaitu *pertama*, bagaimana agama sebagai realitas sosial terbangun; *kedua*, apa itu

¹³ Persoalan identitas di zaman pluralisme budaya kontemporer dapat dilihat pada Mark Slouka, *op.cit.*, hlm. 72-93. Lihat juga Yasraf Amir Piliang, *op.cit.*, hlm. 153-176.

¹⁴ Langit suci (*sacred canopy*) digunakan oleh Berger sebagai metafor agama. Seperti halnya langit yang berada di atas, agama adalah langit suci yang melindungi manusia dari *chaos*, menayungi manusia dari situasi tanpa arti, memberi legitimasi pada institusi sosial dengan memberinya kerangka sakral dan kosmik. Tentang ini lihat Peter L. Berger, *Langit Suci; Agama sebagai Realitas Sosial*, terj. Hartono, (Jakarta: LP3ES, 1991). Baca juga P.L. Berger, *Kabar Angin dari Langit; Makna Teologi dalam Masyarakat Modern*, terj. J.B. Sudarmanto, (Jakarta: LP3ES, 1991).

gagasan hipermodernitas dan bagaimana ia membentuk hiperrealitas; dan *ketiga* bagaimana eksistensi realitas sosial agama di era hipermodernitas (ruang simulakrum).

C. Batasan Masalah

Studi ini bukanlah dimaksudkan untuk mendefinisikan atau membangun suatu pemahaman tunggal dan utuh atas realitas sosial agama. Tetapi hanya, seperti halnya Berger, bertujuan mendorong pemahaman atas agama sebagai sebuah produk historis, menuju pemahaman sosiologis. Dengan demikian agama dipahami sebagai hasil proyeksi manusiawi, yang disandarkan pada struktur-struktur spesifik dari sejarah manusia.

Dengan diturunkannya agama dari realitas adikodrati (realitas illahiah) ke realitas sosial kultural, dan historis, maka akan dimungkinkan untuk membangun pemahaman agama dalam kerangka sistematis, rasional, dan ilmiah. Meskipun dengan cara ini berarti agama harus dipaksakan ke suatu kerangka ketat rasionalitas akademis dengan konsekuensi apa yang disajikan hanya kerangkanya saja.

Studi ini juga bukan dimaksudkan sebagai upaya teoritisasi, atau sebuah risalah sosiologi agama. Studi ini hanya berupaya menggambarkan realitas sosial agama apa adanya (*religion as such*) ketika realitas itu memasuki horizon-horizon baru realitas; realitas maya, *hyperreality*.

D. Tujuan

Studi ini disusun dengan tujuan :

1. Untuk memenuhi tujuan formal yakni guna memenuhi persyaratan menyelesaikan studi S1 pada jurusan Aqidah dan Filsafat Fakultas Ushuluddin IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Tujuan akademik dalam pengertian studi ini nantinya diharapkan bisa memperkaya wacana dan literatur studi agama.
3. Studi ini juga ditujukan sebagai upaya menguji diri sejauh mana penulis mampu mencermati realitas sekitar untuk kemudian dianalisis dengan teori yang ada.

E. Kerangka Teoritik

Pandangan klasik konstruksi sosial agama yang dominan dalam beberapa dekade belakangan dibangun dari dua model premis. *Pertama*, model Weberian yang melihat agama dari fungsi sosialnya. Model ini berangkat dari persoalan tatanan sosial (*social order*) dalam teori sosial. Pertanyaan yang diajukan biasanya adalah: bagaimana masyarakat terbentuk? *Kedua*, model Durkhemian yang melihat agama dari hakekat sosialnya. Model ini berkaitan dengan persoalan tindakan (*action*) dan tingkah laku (*behaviour*). Setidaknya kedua pendekatan ini jugalah yang mempengaruhi P. Berger yang mengajukan definisi substantif mengenai agama. Dalam pandangan Berger, agama adalah usaha manusiawi

membangun langit suci (*sacred canopy*) demi makna dan struktur realitas yang stabil.¹⁵

Pendekatan terhadap agama setidaknya sejak abad XVIII mempunyai hubungan kembar dan saling terkait dengan ilmu-ilmu lain. Marx menulis teori sosial yang sekaligus membahas teori agama seperti halnya Weber yang membahas etika Protestan sekaligus di dalamnya terkandung aturan metodologis sosiologi, dan Bellah mengemukakan *civil religion*-nya berkaitan dengan berkembangnya masyarakat sipil.

Agama dalam hal ini memang selalu dipahami sebagai fenomena sosial sebagai hasil proyeksi manusiawi. Kecenderungan ini membawa agama pada sifat ke-positif-annya. Agama dilihat sebagai realitas di luar sana (*reality out there*). Pengaruh ilmu-ilmu alam yang positivistik membawa agama ke pendekatan yang nomotetik yang universalis. Agama yang berkembang di masyarakat kemudian dilihat sebagai benda yang berada di luar peneliti yang bisa dikuak secara obyektif. Kecenderungan ini diamati oleh Thomas Luckman sebagai berikut :

“Religion was increasingly considered under the perspective of social evolutionism—to wit, a form of historical reductionism—or under the perspective of psychological reductionism represented by behaviourism and positivism.”¹⁶

¹⁵ Peter L. Berger, *Langit Suci*, *op.cit.*, Appendiks I, hlm. 180.

¹⁶ Thomas Luckman, *Invisible Religion : The Problem of Religion in Modern Society*, (New York: Macmillan, 1967), hlm. 18.

Di samping itu, seperti diamati oleh Bryan S. Turner dalam *Religion and Social theory*¹⁷ studi agama dewasa ini mengandung tiga kelemahan. *Pertama*, persoalan penyempitan obyek studi sehingga kurang memasuki kancah perdebatan teori sosial modern (kontemporer). *Kedua*, Studi agama lebih menitikberatkan pada subjektivitas aktor sosial yang terlihat pada analisis tentang kepercayaan agama (*religious beliefs*), pandangan dunia (*world view*), mendefinisikan realitas alternatif, dan seterusnya. Dan *Ketiga*, studi agama kontemporer lebih terfokus pada Kristianitas dan kurang memberi perhatian pada bentuk agama Barat yang lain.

Menguatnya pendekatan seperti itu dalam sosiologi agama bagi sebagian ilmuwan pada perkembangannya memang mulai banyak dipertanyakan. Di bidang ilmu-ilmu alam sendiri sebagai referensi metodologis telah terjadi pergeseran premis pengetahuan dari paradigma Newtonian menuju paradigma relativitas Einstein. Dari suatu premis kemutlakan waktu menuju ke waktu yang relatif, dari gerak yang evolufif-linier ke gerak perkembangan revolusioner.¹⁸

Dalam rangka penggeseran paradigma ini, Berger bergerak jauh dengan menuntut adanya penelanjangan cara pandang sosiologi itu sendiri. Titik tolak studi bukan masyarakat tetapi individu.

“Sebenarnya tidak ada yang salah dalam pembahasan sosiolog atas lembaga-lembaga, struktur-struktur, fungsi-fungsi, pola-pola, dan

¹⁷ Bryan S. Turner, *Religion and Social Theory*, (London: Sage, 2nd Edition, 1991), hlm. 3-5.

¹⁸ Tentang perkembangan revolusioner ilmu dapat dibaca di Thomas S. Kuhn, *Peran Paradigma dalam Revolusi Sains*, terj. Tjun Surjaman, (Bandung: Remaja Rosda Karya, Cet. 2, 1993).

seterusnya. Kerugiannya baru diketahui jika dia, seperti masyarakat awam, membayangkan hal-hal itu sebagai keutuhan-keutuhan yang eksis di dalam dan dari diri hal-hal itu sendiri, terlepas dari aktivitas dan produksi manusia. Salah satu keuntungan konsep eksternalisasi, yang diterapkan pada masyarakat, adalah menghindarkan terjadinya pemikiran hipostatis yang statik seperti itu. Dengan kata lain, pemahaman sosiologis harus selalu memanusiakan, yaitu harus mengacu ke konfigurasi-konfigurasi besar struktur sosial kembali ke manusia yang telah menciptakan konfigurasi-konfigurasi tersebut.¹⁹

Titik tolak inilah yang digunakan Berger dalam mencermati gejala sosial agama seperti dituangkan dalam *Langit Suci* dan *Kabar Angin dari Langit*. Juga dalam *Redeeming Laughter*, di mana Berger membangun pemahaman keagamaan berangkat dari fenomena komik.²⁰ Komik, dalam pengamatannya bukanlah sekedar guyonan satire tanpa makna, tetapi bisa mentransendier realitas sehari-hari.

Kecenderungan positivistik tidak hanya menjadi monopoli Barat. Karena keterpengaruhan tradisi pemikiran berbahasa Inggris yang berkembang di Amerika Serikat tahun 1960-1970-an, kecenderungan itu juga berkembang di Indonesia. Sosiologi dan agama pada perkembangannya setelah tahun 1970 lebih memainkan peran sebagai ilmu pembuat keputusan (*the science of decision maker*) daripada sebagai disiplin yang berkomitmen pada nilai-nilai kemanusiaan (*the science of contestation*).

Di tengah kegamangan perpektif seperti ini, kemunculan posmodernisme yang berusaha mencermati krisis yang terjadi merupakan angin segar. Posmodernisme jelas menentang ilmu-ilmu sosial yang dibangun di atas totalitas

¹⁹ Peter L. Berger, *Kabar Angin dari Langit...*, *op.cit.*, hlm. 11.

²⁰ Tentang bagaimana wacana komikal bisa membangun realitas sosial agama dapat dibaca pada Peter L. Berger, *Redeeming Laughter : The Comic Dimension of Human Experience*, (Berlin-NY : De Gruyter & Co., 1997).

konseptual kerangka masyarakat yang diandaikan punya kebenaran universal. Bagi posmodernisme keseragaman narasi adalah dominasi dan kematian.

Dalam kondisi seperti inilah sosok postmodernis Jean Baudrillard layak dipertimbangkan, yang mempunyai pandangan radikal dalam menyikapi perkembangan masyarakat yang melampaui batas-batasnya. Ia memproklamirkan akhir sosial (*the end of social*) dan mengakhiri eksistensi sosiologi sebagai disiplin ilmu yang menyelidiki masyarakat (dan agama). Menurut Baudrillard :

“Sociology can only depict the expansion of the social and its vicissitudes. Its survive only on positive and definitive hypothesis of the social. The reabsorption, the implosion of the social escapes it. The hypothesis of the death of the social is also that of its own death”²¹

Apa yang ditawarkan Baudrillard telah melewati batas peringatan yang dikemukakan Berger yang hanya menuntut penelanjangan dan pengembalian sosiologi pada sumbernya, individu. Refleksi Baudrillard dalam konteks eksistensi sosiologi dan pada akhirnya eksistensi realitas sosial merupakan “lampu merah” bagi akhir eksistensi realitas sosial pada umumnya dan realitas sosial agama pada khususnya.

F. Metode

Ketika memasuki wilayah posmodernisme, yang perlu diperhatikan adalah posisi penulis (*author*). Dalam konteks studi ini posisi penulis berada di wilayah posmodernisme sebagai subyek yang terlibat (*involved*) untuk membaca realitas sosial agama dan bukan melihat realitas sosial agama dari wilayah agama.

²¹ Dikutip langsung dari Barry Smart, *Postmodernity*, (New York dan London : Routledge, 1994), hlm. 54.

Studi ini sendiri merupakan studi teks, yakni studi yang mengkaji teks sebagai sebuah dokumen sosial dalam rangka menguak praktik-praktik penandaannya (*signifying practices*). Teks di sini dipahami sebagai segala representasi berkaitan dengan ide, gambaran, image, narasi, visual, dan produk-produk keilmuan berkaitan dengan tema studi ini. Pendeknya, teks adalah serangkaian kombinasi tanda-tanda, baik verbal maupun visual yang membentuk kenyataan sosial (intertekstualitas).²²

Persoalannya, kajian demikian seringkali mengabaikan dimensi-dimensi *jouissance*, suatu kenikmatan tekstual yang muncul karena melimpahnya makna, juga katakterdugaan metafor dan imaji yang muncul dari sebuah teks. Ini karena studi teks semata-mata melihat sebuah teks sebagai representasi sosial kelas dominan sehingga yang dilihat dan dikuak hanya relasi-relasi kuasa, ideologis atau hegemoni dari teks-teks tersebut.²³ Pada konteks demikian, penulis tidak mau terjebak pada kajian teks *an sich* dan mengabaikan dimensi-dimensi estetika-imajinatif yang inheren dalam teks-teks agama-agama.

Maka pendekatan yang digunakan nantinya adalah pendekatan fenomenologi eksistensial dipadu dengan pendekatan estetika yang menekankan analisis dunia kehidupan (*lebenswelt*), yaitu keseluruhan pengalaman manusia yang dilingkupi oleh lingkungan alamiah, obyek buatan manusia dan berbagai

²² Bentuk kajian seperti ini sering juga disebut sebagai Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis*). Tentang ini lihat Eriyanto, *Analisis Wacana*, (Yogyakarta: LKiS, 2001), terutama bagian Pendahuluan.

²³ Kritik terhadap studi teks di antaranya datang dari Ahmad Sahal, “‘Cultural Studies’ dan Tersingkirnya Estetika”, dalam *KOMPAS*, 2 Juni 2000.

peristiwa—realitas kehidupan sehari-hari yang diistilahkan dengan *paramount reality*.²⁴

G. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih memudahkan jalannya penulisan studi ini, maka pembahasannya akan dibagi dalam lima bab yang masing-masing memuat sub bab yaitu :

Bab I, pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, kerangka teoritik, metode dan sistematika pembahasan.

Bab II, Agama sebagai Realitas Sosial yang membahas Agama-individu-masyarakat, Kebaragamaan sebagai kenyataan Subyektif Agama dan realitas sosial agama : antara masyarakat kapitalis lanjut dan kondisi hypermodernisme.

Bab III, Hiperrealitas, yang meliputi realitas semu : simulasi realitas di ruang simulakrum, implosi : meluruhnya kutub-kutub diferensiasi, dan simulakrum ketiga : hiperrealitas sosial sebagai akhir sosial.

Bab IV, Hiper-agama yang membahas dunia maya agama-agama, eksistensi realitas sosial agama di ruang simulakrum dan akhir agama?

Bab V, Penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

²⁴ M. Sastrapratedja (pengantar) dalam Berger, Kabar Angin..., *op.cit.*, hlm. xiv.

BAB V

PENUTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Gejala sosial merupakan sekumpulan makna-makna manusiawi atas pengalaman dalam sebuah totalitas produk. Gejala tersebut simultan, terbentuk dan dipelihara, terkait dengan sifatnya yang dialektis : eksternalisasi-obyektivikasi-internalisasi. Dengan eksternalisasi manusia mencurahkan diri menciptakan produk dalam sebuah masyarakat. Pada gilirannya fase ini bergulir menjadi obyektivikasi karena manusia tidak bisa mengontrol apa yang telah diproduksinya. Upaya menguasai kembali produk merupakan problem internalisasi. Selama proses internalisasi belum tuntas manusia cenderung untuk tinggal dalam status quo, memelihara dan melanggengkan hasil eksternalisasi yang mengobyektivikasinya. Proses pemeliharaan memerlukan penjelas dan pembenar eksistensinya yang diperoleh dari modalitas simbol-simbol berupa legitimasi. Bentuk legitimasi tertinggi adalah universum simbolik : agama.

Dengan menggunakan definisi substantif agama, terutama dari Durkheim dan Berger, gejala sosial agama merupakan kenyataan sosial yang terdapat pada sekumpulan manusia. Kenyataan sosial yang niscaya dibentuk dan dipertahankan dan diubah oleh manusia bukan oleh Tuhan. Perwujudan agama berupa pengetahuan (sistem ideasi) yang secara intersubjektif terdapat dalam *social stock of knowledge* dan secara subyektif interior dalam kesadaran. Apa-apa yang

diketahui melingkupi pengalaman manusia dalam pertemuannya dengan obyek material dan non material kenyataan. Pengetahuan manusia tentang kenyataan nonmaterial terpilah secara gradual antara pengetahuan tentang lembaga dan tentang simbol-simbol budaya yang merupakan pengalaman manusia bertemu dengan kenyataan non-utama.

Representasinya terdapat pada simbol utama agama, yakni yang sakral yang dialami sebagai *mysterium tremendum et fascinoscum*. Pengalaman batas ini tercipta dari sebuah situasi di mana individu-individu terhanyut dalam keadaan emosional tinggi. Agama muncul dari situasi sosial yang meluap-luap karena sebuah pengalaman religius bagaimanapun tidak muncul dari ruang hampa tetapi selalu dalam konteks sosial.

Situasi batas yang dialami manusia dengan meluap-luap (*effervescence*) seperti dalam masyarakat tradisional juga akan mempengaruhi bentuk agama pada masyarakat non-tradisional seperti tampak pada kecenderungan munculnya solidaritas nasional masyarakat Amerika yang dipicu oleh adanya moralitas sipil.

Kini kita tengah hidup di era simulasi, hipermodern. Era di mana modernitas dengan segala nilai yang dibawanya telah melampaui dirinya sendiri. Perkembangan teknologi digital memungkinkan semua itu karena percepatan yang ditawarkannya. Pada akhirnya proses percepatan ini memunculkan realitas-realitas semu (hiperrealitas).

Realitas semu merupakan hasil dari implosi medium yang menghasilkan penetralan kutub realitas dan ilusi. Realitas semu muncul dari proliferasi tanda yang tidak jelas asal-usulnya. Proses reproduksi obyek dalam masyarakat di era

simulasi telah mengalami pergeseran dari reproduksi yang bersifat mekanis ke yang bersifat digital. Dari pemahaman kode semiologis ke pemahaman kode digital. Proses yang muncul kemudian adalah semacam dematerialisasi obyek, yakni virtualisasi obyek melalui kode-kode digital di mana proses penyampaian informasi bersifat instrumental. Penyampaian yang instrumental ini berakibat pada terancamnya aura setiap obyek karena mengalami ekstasi komunikasi.

Proses reproduksi obyek di pelbagai lini menyebabkan akhir atau kematian pada setiap lini seperti akhir sejarah, seni, sosial. Di bidang sosial dengan implosi pada sosial memunculkan *mass*. Suatu istilah yang tidak ada realitas sosial di dalamnya dan tidak memungkinkan untuk mendefinisikannya. Kematian sosial adalah menghilangnya realitas dalam bentuk *mass*. Inilah kondisi hiperrealitas.

Agama sebagai faktisitas sosial tidak bisa menghindar dari kondisi hiperrealitas ini. Barang-barang semiotika agama telah diterjemahkan menjadi komoditas (komodifikasi). Ruang maya di mana hiperealitas sosial agama ditampilkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi antar-iman. Ruang maya menawarkan diri sebagai ruang suci di mana spiritualitas atau pengalaman keberagamaan (religiusitas) bisa diraih oleh manusia. Tawaran ini memang mendapat respon. Terbukti dengan banyaknya pengakses situs-situs agama.

Ketika agama menjadi obyek simulasi, maka agama sesungguhnya hanya menjadi fantasi. Yang hadir dalam simulasi bukanlah Tuhan sebenarnya tetapi adalah simulakrum ketuhanan (*simulacrum of Divinity*). Agama dan tuhan pada era simulasi hanya menjadi obyek semata. Teks-teks yang ditampilkan bersifat lebih membuat nyata daripada realitas sesungguhnya yang sudah bersifat "semu".

Namun bukan berarti bahwa realitas simulasi tidak ber-ada. Apa yang dihadirkan oleh ruang simulakra adalah sebuah realitas yang figuratif. Pemahaman kita akan realitas selama ini hanyalah sebetuk permainan permukaan. Pada faktanya kita selalu tidak bisa menembus dunia idea (Plato) atau dunia *noumena* (Kant) dari sebuah realitas. Apa yang kita pahami sebagai realitas adalah fenomena. Sehingga adalah keputusan yang terburu-buru dengan mengatakan bahwa realitas semu yang dihadirkan oleh ruang simulakrum tidak mempunyai wujud apa-apa.

B. Saran

Upaya menghadirkan pemahaman tentang realitas merupakan usaha yang tak pernah berakhir. Apalagi ketika kita memasuki sebuah dunia yang disarati dengan permainan, simulasi, dekontruksi, atau de-diferensiasi. Dalam dunia seperti ini mau tak mau kita juga harus mencari terobosan-terobosan baru dalam rangka menguak dunia yang penuh misteri dan keganjilan-keganjilan.

Pada titik ini kita tentu tidak bisa lagi mengandalkan pendekatan-pendekatan atau metode-metode *in the old fashion*. Kita perlu membuka diri terhadap perubahan-perubahan yang tengah dan akan terus berlangsung sekaligus membuka diri terhadap segala sesuatu yang akan membuka pemahaman yang lebih jauh. Segala bentuk absolutisme hanya akan membelenggu pikiran. Sangat mungkin kita akan menjadi liar. Tetapi hanya dengan keliaranlah kemungkinan-kemungkinan baru dapat terkuak. Jika para pencipta hiperrealitas mampu menari-nari dengan liar, kenapa kita tidak?

Daftar Pustaka

- Abdullah, Amin, *Falsafah kalam di Era Postmodernisme*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1995)
- , *Studi Agama : Normativitas atau Historisitas*, (Yogyakarta ; Pustaka Pelajar, 1996)
- Ahmed, Akbar S., *Postmodernisme; Bahaya dan Harapan Bagi Islam*, terj. M. Sirozi, (Bandung: Mizan, 1993)
- Appignanesi, Richard dan Garratt, Chris., *Mengenal Posmodernisme; for Beginners*, terj. Alfathri Adlin, (Bandung: Mizan, Cet. 3, 1998)
- Armstrong, Karen, *A History of God : The 4000-Year Quest of Judaism, Christianity and Islam*, (New York : Ballantine Books, 1993).
- Bradley, Ritamary, "Religion in Cyberspace: Building on the Past," dalam <http://www.geocities.com/wellesley/1114/cyberspa.html>
- Asad, Talal., *Genealogies of Religion : Discipline and Reasons of Power in Christianity and Islam*, (London : The John Hopkins Press, 1993).
- Avis, Paul, *God and the Creative Imagination : Metaphor, Symbol, Myth in Religion and Theology*, (New York: Routledge, 1999).
- Attias, Ben., "Simulacra", dalam *Jurnal Ctheory* : <http://www.ctheory.com>
- Bagus, Lorens, *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia, 1996)
- Baudrillard, Jean., "The Precession of Simulacra", dalam John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture*, (New York: Harvester Wheatsheaf, 1994)
- , *The Ectasy of Communication*, trans. Bernard Schutze and Caroline Schutze, (New York : Semiotext(e), 1988)
- , "Toward a Principle of Evil", dalam Thomas Docherty, *Postmodernism : a Reader*, (New York: Harvester Wheatsheaf, 1993).
- , "Disneyworld Company," dalam *Jurnal Ctheory* <http://www.Ctheory.com>. ✓

- , "Plastic Surgery for The Other," dalam *Jurnal Ctheory*
[http: www.Ctheory.com](http://www.Ctheory.com).
- Bellah, Robert N., *Beyond Belief: Menemukan Kembali Agama (Esei-esei tentang Agama di Dunia Modern*, terj. Rudy Harisyah Alam, (Jakarta : Paramadina, Cet. 1., 2001)
- Berger, Peter L. & Luckman, Thomas, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan; Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*, terj. Hasan Basari, (Jakarta : LP3ES, 1990)
- Berger, Peter L., *Kabar Angin dari Langit; Makna Teologi dalam Masyarakat Modern*, terj. J.B. Sudarmanto, (Jakarta: LP3ES, 1991)
- , *Langit Suci: Agama sebagai Realitas Sosial*, terj. Hartono (Jakarta: LP3ES, 1991)
- , *Redeeming Laughter : The Comic Dimension of Human Experience*, (Berlin-NY : De Gruyter & Co., 1997)
- Bertens, Hans, *The Idea of The Postmodern : A History*, (London & New York: Routledge, 1995)
- Best, Steven dan Kellner, Douglas., *Postmodern Theory : Critical Interrogation*, (Macmillan Education Ltd., 1991)
- Beyer, Peter., *Religion and Globalization*, (London : Sage Publication, 1994)
- Buick, Joanna dan Jevtic, Zoran., *Mengenal Cyberspace for Beginners.*, terj. Zulfahmi Andri, (Bandung : Mizan, 1997).
- Castel, Manuel, "The Informational City", dalam Stuart Hall (et.al), *Modernity and Its Future*, (Cambridge : Polity Press, 1989)
- Cupit, Don, *After God; The Future of Religion*, (NY : Basic Book, 1997)
- Drengson, Alan R., "Four Philosophy of Technology," dalam *Philosophy Today*, Summer 1982
- Durkheim, Emile, *The Elementary Forms of The Religious Life* (NY : George Allen & Unwin Ltd., A Free Press Paperback Edition 1965).
- Eco, Umberto, *Travels in Hyperreality*, (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1990)
- Ellul, Jacques, *The Technological Society*, (NY : Vintage Book), 1964)

- Eriyanto, *Analisis Wacana*, (Yogyakarta: LKiS, 2001)
- Geertz, Clifford, *Kebudayaan dan Agama*, terj F. Budi Hardiman (Yogyakarta : Kanisius, cet. 5, 1999)
- Hall, Stuart, (et.al), *Modernity and Its Future*, (Cambridge : Polity Press, 1989).
- Hidayat, Komaruddin dan Nafis, Wahyuni., *Agama Masa Depan: Perspektif Filsafat Perennial*, (Jakarta : Paramadina, Cet. 1, Desember 1995)
- Hidayat, Komaruddin, *Memahami Bahasa Agama : Sebuah Kajian Hermeneutik*, (Jakarta : Paramadina, 1996)
- Ibrahim, Idi Subandy, "Budaya Media dan Ancaman Bagi Spiritualitas," dalam *Pikiran Rakyat*, 3 Januari 2001
- Jameson, Fredric "Postmodernism and Consumer Society", dalam E. Ann Kaplan (ed.), *Postmodernism and its Discontents*, (NY : Verso, 1988).
- Johnson, Doyle P., *Teori Sosiologi : Klasik dan Modern 1*, terj. Robert M.Z. Lawang, (Jakarta: Gramedia, 1986),
- Kaplan, E. Ann, (ed.), *Postmodernism and its Discontents*, (New York : Verso, 1988).
- Kellner, Douglas, "Modernity, Commodification, and Spectacle : From Marx through Debord into the Postmodern" dalam *Postmodern Adventure*, ditulis ulang oleh Tristan Mendoza, <http://www/Ctheory.Com>.
- Luckman, Thomas, *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society*, (New York and London: Macmillan, 1967)
- Mahzar, Armahedi, *Integralisme*, (Bandung: Pustaka, 1983)
- McLuchan, Marshal, *Understanding Media : The Extensions of Man*, (New York : New American Library, 1964)
- Pantur, Franciskus (ed.), *Agama Milenium Ketiga: Kembali Kepada Manusia*, (Maumere: Seminari Tinggi Ledalero, 1997)
- Piliang, Yasraf Amir, "Bunuh Diri Hipermodernitas," dalam Majalah *Basis* nomor 01-02, tahun ke-49, Januari-Februari 2000.

- , *Cyber-space dan Cyber-religion : Mencari Tuhan(-tuhan) Digital*, Makalah tidak diterbitkan disampaikan pada diskusi KKA putaran 153 Yayasan Wakaf Paramadina, Jakarta, 24 Maret 2000.
- , *Hyperrealitas Kebudayaan*, (Yogyakarta : LkiS, 1999).
- , *Sebuah Dunia yang Dilipat*, (Bandung: Mizan, 1998)
- Sinaga, Martin L. (Ed.), *Agama-Agama Memasuki Milenium Ketiga*, (Jakarta : Grasindo, 2000)
- Slouka, Mark., *Ruang yang Hilang; Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, terj. Zulfahmi Andri, (Bandung: Mizan, 2000)
- Smart, Barry, *Postmodernity*, (London & New York : Routledge, 1994)
- Smith, Huston., *Agama-agama Manusia*, terj. Saafroedin Bahar, (Jakarta: Obor, Cet. 3, 1995).
- , "Pasca Modernisme dan Agama-Agama Dunia" dalam *Jurnal Ulumul Qur'an* No. 1 Vol. VI. Tahun 1995
- Glock, Charles Y. & Stark, Rodney, *Religion and Society in Tension*, (Chicago: Rand McNally, 1965)
- Stevenson, Nick, *Understanding Media Cultures: Social Theory and Mass Communication*, (London: Sage Publication, 1991)
- Sugiharto, I. Bambang, *Postmodernisme: Tantangan Bagi Filsafat* (Yogyakarta : Kanisius, 1996)
- Surbakti, Ramlan, "Globalisasi, Sekularisasi, dan Bangkitnya Agama-Agama" dalam *Jurnal Masyarakat, Kebudayaan dan Politik* No. 8 Th. V/1992.
- Sweet, William, "Modernity, Postmodernity and Religion," dalam *Journal of Dharma* No. 18/1993 ✓
- , "Technology and Change in Religious Belief," dalam *Journal of Dharma* No. 18/1993
- Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi*, (Yogyakarta : Kanisius, 2001)
- Turner, Bryan S., *Religion and Social Theory*, (London: Sage Publication, 2nd Edition, 1991)

-----, (ed.), *Theories of Modernity and Postmodernity*, (London: Sage Publication, 1991), hlm. 75-87.

Virilio, Paul., "Cyberwar, God and Television", wawancara dengan Louise Wilson dalam Jurnal *Ctheory* <http://www.Ctheory.com>

Weinstein, Deena, "Celebrity as Simulacrum" dalam *Jurnal Ctheory* <http://www/ctheory.com>

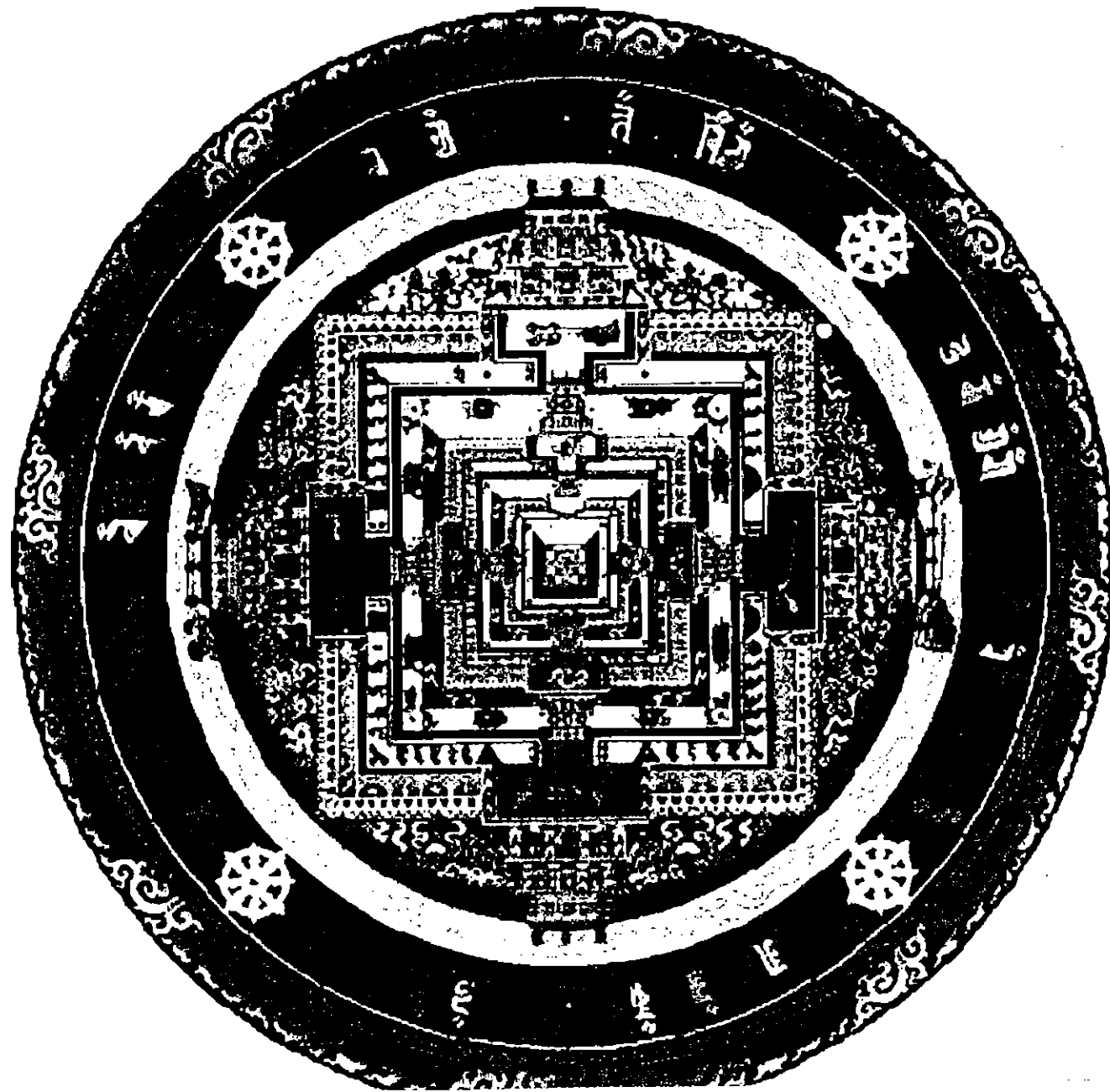
Zaleski, Jeff., *Spiritualitas Cyberspace; Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagamaan Manusia*, terj. Zulfahmi Andri, (Bandung: Mizan, 1999)

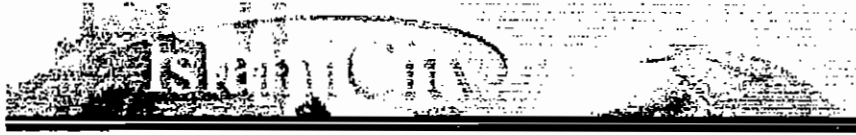
Situs

1. <http://www.beliefnet.com>
2. <http://www.Namgyal.org/blessing.html>
3. <http://www.Islamcity.com>
4. <http://www.netdor.com/knw/enlight.html/>
5. <http://www.Partenia.org>
6. <http://www.ou.edu/cybermuslim>
7. <http://www.hyperreal.com>
8. http://www.mum.edu/TM_public/TM_Home.html
9. <http://www.aril.org>



Tathagata-Pitaka





Quran | Sunnah | Radio | Cyber TV | Live TV | Bazar

June 30, 2001 | Rabi' Al-Thani 9, 1422

Search IslamiCity:

Search Scope:

Navigation Canceled

[+ More Information](#)



Welcome to IslamiCity

Explore IslamiCity
Bazar & Shopping
Communications
Community & Social
Education Center
Business & Finance
News & Media Center
Mosque & Religious
Multimedia Center
Travel Center
World ePort Center

**MILLIONS
MILLIONS**



"And this is a Book which We have sent down, bringing blessings, and confirming (the revelations) which came before it." *al-Quran 6:92* (Click for Arabic)

Highlights - Content



The Culture and Arts Center

Explore the rich world of Islamic art, architecture, & calligraphy. [More](#)



IslamiCity Mosque and Religious Center

Understand the meaning and rituals of Islam. Everything you wanted to know about Islam. [More](#)



Like Pulling Teeth

How the UN prosecutes war criminals in Serbia. [More](#)



ScreenSaver

Download one of the most captivating ScreenSavers online. Contemporary text, fused with traditional Islamic art ... all for FREE [More](#)

Product & Services



Lion of the Desert

The dramatic

News & Analysis

- ▶ The Vocabulary of Revenge
- ▶ US lawmakers introduce bill to repeal use of secret evidence
- ▶ Pakistan warns India against Kashmir boundary fence
- ▶ Israel Launches Deadly Attacks on Palestinians
- ▶ Mass graves unearthed in southern Philippines

Multimedia

- ▶ The Death Penalty
- ▶ Friday Sermons by Dr. Ahmad Sakr
- ▶ Living Islam

About IslamiCity

Explore, Discover and Learn at the Global Muslim eCommunity.

[iRecommend](#)

Inside IslamiCity

- Banner Ads
- Chat
- Classifieds
- eCards
- Events
- Guest Book
- Pillars of Islam
- Prayer Times
- Mosque
- Submit URL
- Q&A
- Quiz
- ScreenSavers
- Youth Qiraah
- Zakat Online

Shop@IslamiCity

Islami baz@r

Discussion Board

Name:

Password:

New User: [Guest](#)

[Submit Your Email To Receive Free Weekly Newsletter](#)

Navigation Canceled

+ More information

Explore Beliefnet Member Name Member Password

Home > Spirituality > Meditation & Prayer

- Meditation & Prayer
Angels & Guides
Health & Wellness
Work & Home

Healing Faith

A charismatic Christian minister 'rebukes' cancer cells and 'stands before' fevers in order to heal suffering and pain.

- Home
Meditation & Prayer
Angels & Guides
Health & Wellness
Work & Home

FREE! RECEIVE THE FREE Receive the best of Beliefnet enter email

- Home
Meditation & Prayer
Angels & Guides
Health & Wellness
Work & Home

Advertisers enter email

PRAYER CIRCLES Gratitude Journal

"Thank you Lord, that the snow is finally melting, and for spring. New life, new hope, for this I am most thankful Lord."

-jan69bernado What are you thankful for today?

Shana N. Coping with memories of child abuse

A.A. A teenage boy lonely in his new town



Hare Krishna Prayers for Lord Krishna

Create your own prayer circle

- DISCUSSIONS
Buddhist Meditation
Centering Prayer
Labyrinths
Meditation
Prayer
More .

Daily Wisdom

from His Holiness the Dalai Lama



Our 10-Minute Mindfulness Meditation, narrated by Tara Brach, with images by Marcia Lippman



Practice our loving-kindness meditation with vipassana teacher Sharon Salzberg

Angel Meditation

Start your day with this gentle meditative exercise



The Powers of Concentration By Sharon Salzberg

In the Spirit of Lent Spiritual reading for the 4th week of Lent

Enabling Prayer By Fr. Ted Stylianopoulos

The Healing Power of Prayer

Can the prayers of family and friends heal us?

- Yes, says Dr. Kathi J. Kemper.
No, concludes some researchers.
Definitely, according to one cancer patient.

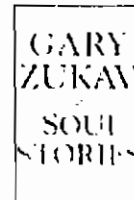
Prayers & Profits How one company found both business and spiritual success. By Mary Beth McCauley

Guarding the Tongue By Mirka Knaster

The Healing Mind A guided healing meditation from Tulku Thondup

Thinking With and Without Words

Shipping



Get Soul Stories, FREE! Click for Details.



Simple Abundance, by Sarah Ban Breathnach. Click for Details

Go to Store

Newsletters

Sign up for your favorite FREE Beliefnet newsletters:

enter email

- Daily
Buddhist Wisdom
Inspiration
Bible Reading
Torah Reading
Hindu Wisdom
Muslim Wisdom

Regaining Balance

"Our closeness to God depends more on our awareness of His presence than our feelings at any given time..."

--*daphniwags*

[Respond](#)

Emptiness Meditation

"To deepen our meditation experience, we can narrow our focus to an ever more subtler object of focus, but it's still an object of focus...what matters is the intention, just as one's focus becomes ever more subtle, so does our intention..."--*erji*

[Respond](#)



Guided Meditation for Teens



From Thich Nhat Hanh

- [A peace meditation](#)
- [Two audio meditations](#)

POPULAR TOPICS

- [Meditations](#)
- [Learning to Chant the Psalms](#)
- [Audio Features](#)
- [More](#)

Learning From the Monks

- [Hospitality](#)
- [Community](#)
- [Simple Living](#)

COLUMNISTS

- [Cynthia Bourgeault](#)
- [Mika Knaster](#)

Learn to Chant the Psalms
By Cynthia Bourgeault

Prayer Lingo
A fixed liturgy is just what we need.
By Linda Hoffman Kimball

Kids and Prayer
By Gregory and Suzanne M. Wolfe

Winged Prayers
By Morris Margolies

What Can I Love Today?
A simple exercise

Quote of the Week
"A life growing in its purity and devotion will be a more prayerful life."
-*E.M. Bounds*

Weekly & Monthly

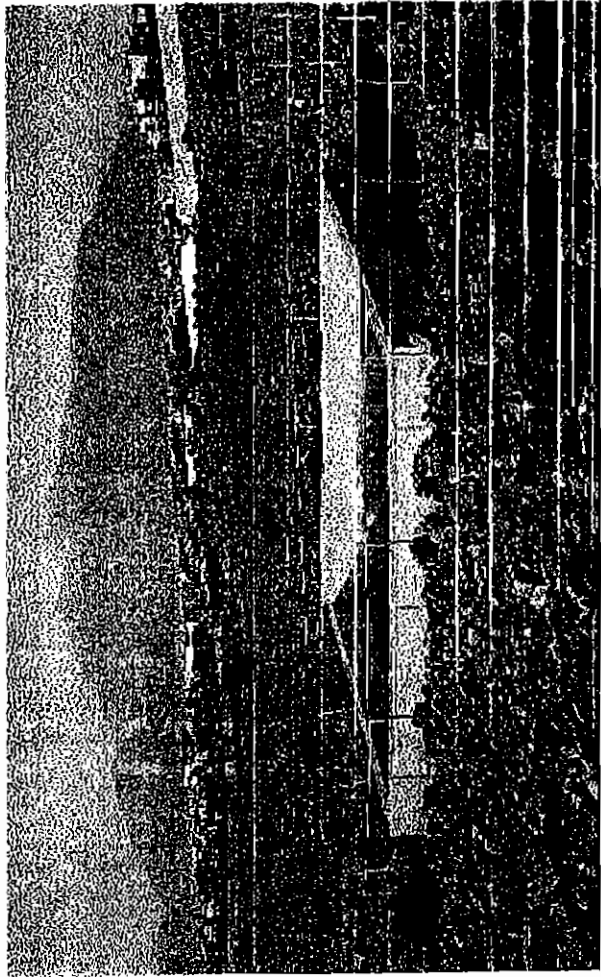
- [Spirituality](#)
- [Culture & Entertainment](#)
- [Family & Parenting](#)
- [Christianity](#)
- [Judaism](#)
- [Islam](#)
- [Buddhist](#)
- [Hindu](#)
- [Earth-Based](#)
- [Best of Beliefnet](#)

[Subscribe](#)

Navigation Canceled

[+ More information](#)

Copyright (c) 2000 by Beliefnet, Inc. All rights reserved.
Use of this site is subject to [Terms of Service](#)
and to our [Privacy Policy](#). Constructed by Beliefnet



CURRICULUM VITAE

Nama : Muhyiddin
Tempat/ Tanggal Lahir : Gresik, 20 Januari 1978
Alamat Asal : Sumurber Panceng Gresik Jawa Timur

Orang Tua

Bapak : Ma'ad
Ibu : Musrifah
Pekerjaan : PNS
Alamat : Sumurber Panceng Gresik Jawa Timur

Riwayat pendidikan

1. MI Tarbiyatul Athfal Sumurber (lulus 1989)
2. SMP Maarif Panceng Gresik (lulus 1992)
3. SMA Assaadah Bungah Gresik (lulus 1995)
4. Diploma Pemograman Komputer Univ. Brawijaya Malang (1996)
5. IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (1996-.....)

