

BAB SATU  
PENDAHULUAN

**Latar Belakang Masalah**

Dalam konteks pembahasan tentang paham pasca-modern, Sarah Arthur mengatakan bahwa “abad informasi” atau “abad hiburan” yang ada sekarang memberikan sebuah pengaruh kepada pola komunikasi manusia, yaitu membawa manusia untuk lebih menghargai (atau menyukai) gambar daripada kata-kata dalam proses penerimaan sebuah informasi.<sup>1</sup> Jika pernyataan ini ditelusuri lebih lanjut maka akan ditemukan bahwa “abad informasi” yang dimaksudkan Arthur di atas punya kaitan erat dengan “Revolusi Grafis”<sup>2</sup> – yang juga merupakan salah satu penyebab munculnya pasca-modernisme – dan implementasinya dalam proses penyampaian informasi. Revolusi Grafis memberikan sebuah inovasi baru dalam proses penyampaian informasi dalam media. Revolusi Grafis memungkinkan sebuah informasi disajikan dengan mengikutsertakan banyak gambar yang sarat dengan

---

1. Sarah Arthur, *The God-Hungry Imagination: The Art of Storytelling for Postmodern Youth Ministry* (Nashville: Upper Room Books, 2007), 22.

2. Revolusi Grafis atau *the Graphic Revolution* adalah sebuah istilah yang dipopulerkan oleh seorang sejarawan Amerika, yaitu Daniel J. Boorstin. Boorstin menjelaskan bahwa “revolusi – apa yang saya katakan sebagai Revolusi Grafis. Kemampuan seseorang untuk membuat, melestarikan, mengirimkan, dan menyebarkan sebuah gambar (*images*) yang tepat – gambar cetak, gambar manusia dan pemandangan dan peristiwa, gambar suara-suara manusia dan orang banyak – sekarang berkembang dengan cepat.” Lih. Daniel J. Boorstin, *The Images: A Guide to Pseudo-Events in America* (New York: Vintage Books, 1992), 13.

imaji (gambaran), yang merupakan sebuah representasi dari realitas atau representasi yang membentuk realitas.<sup>3</sup>

Tentu konteks yang demikian pun berpengaruh dalam proses komunikasi dengan menggunakan media tulisan. Revolusi Grafis tentu dapat dikatakan sudah berhasil membuat seseorang berkawan erat dengan gambar. Keadaan ini bisa membuat orang pada umumnya menyukai atau risih akan media kata-kata sebagai media penyampaian pesan tertentu. “Menyukai”, jika banyak bahasa penggambaran. Revolusi Grafis membuat seseorang memiliki banyak perbendaharaan gambar dan imaji yang bisa memudahkan dirinya untuk menemukan pesan dalam media kata-kata yang dipenuhi dengan bahasa penggambaran atau deskripsi akan sebuah realitas. “Risih”, jika media tulisan tersebut *hanya* berisi argumentasi logis.

Dengan adanya globalisasi, nampaknya pengaruh Revolusi Grafis ini sudah mempengaruhi komunitas-komunitas di dunia ini, khususnya bagi mereka yang melek dan menikmati teknologi. Salah satu kelompok yang masuk dalam arus ini adalah kaum muda. Sebuah riset yang dilakukan oleh Kaiser Family Foundation membuktikan pada tahun 2004 anak-anak dan kaum muda, khususnya usia 8 sampai 18 tahun sudah terbiasa menikmati media teknologi rata-rata 6 jam 30 menit per harinya.<sup>4</sup> Bahkan pada tahun 2009 frekuensi penggunaan media telah

---

3. H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern* (Jakarta: Kanisius, 2001), 37.

4. Walt Mueller, *Youth Culture 101* (Grand Rapids: Zondervan, 2007), 79. Riset ini dilakukan pada tahun 2005 kepada 2000 orang perwakilan dari berbagai bangsa usia 8 sampai 18 tahun. Lewat hasil riset yang ada, Kaiser Family Foundation memberikan julukan “Generasi M” (M untuk Media) kepada kelompok ini. Lih. Kaiser Family Foundation, “Generation M: Media in the Lives of 8-18 Yr-Olds,” Kaiser Family Foundation, <http://kff.org/other/event/generation-m-media-in-the-lives-of/> (diakses pada 22 Januari 2014). Berkaitan dengan istilah “Generasi M” (selanjutnya disingkat Gen-M) dalam skripsi ini penulis akan meminjam istilah ini untuk merujuk kepada kaum muda abad dua puluh satu yang bisa mendapatkan banyak informasi imajerial lewat media tertentu.

meningkat menjadi 7 jam 38 menit per hari.<sup>5</sup> Mengingat banyaknya anak-anak dan anak muda yang membuka lebih dari satu medium dalam waktu yang bersamaan, maka tercatat bahwa sebenarnya para kaum muda mengemas 10 jam 45 menit informasi ke dalam waktu 7 jam 38 menit per hari.<sup>6</sup> Tentu hasil riset ini tidak bisa dijadikan sebuah standar mutlak yang berlaku universal. Namun setidaknya hasil riset ini memberikan sebuah gambaran umum yang membuktikan media teknologi menjadi sesuatu yang sangat sentral dalam kehidupan anak-anak dan kaum muda. Keadaan ini tentu sangat memungkinkan anak-anak dan kaum muda untuk bisa belajar serta mendapatkan informasi *apa pun* dari media. Hal ini seharusnya mendorong para orangtua dan pelayan kaum muda untuk memperhatikan lebih lanjut kehidupan seluruh kaum muda, termasuk kaum muda dalam komunitas iman, dalam kaitan dengan bagaimana mereka menggunakan media teknologi.

Keadaan yang demikian jelas tidak melulu memberikan pengaruh positif terhadap kaum muda. Semua itu tergantung imaji seperti apa yang dilihat oleh pribadi yang bersangkutan. Namun perlu disadari ada kalanya, bahkan banyak, justru pengaruh negatif yang diberikan oleh media. Setidaknya Mueller menemukan ada enam perkataan media yang memberikan sebuah imaji buruk – jika ditinjau dari sudut pandang iman Kristen – yang memunculkan sebuah pemahaman destruktif bagi kehidupan kaum muda:<sup>7</sup>

---

5. Kaiser Family Foundation, "Daily Media Use Among Childrens and Teens Up Dramatically From Five Years Ago," Kaiser Family Foundation, <http://kff.org/disparities-policy/press-release/daily-media-use-among-children-and-teens-up-dramatically-from-five-years-ago/> (diakses pada 30 Januari 2014).

6. Kaiser Family Foundation, "Daily Media Use Among Childrens and Teens Up Dramatically From Five Years Ago" (diakses pada 30 Januari 2014).

7. Mueller, *Youth Culture* 101, 147.

1. Untuk menjadi berharga, engkau harus cantik,
2. Hindari rasa sakit dan kejar kenikmatan berapapun harganya,
3. Seks adalah rekreasi, tidak ada konsekuensi, dan semua orang melakukannya,
4. Kekerasan adalah cara yang diperbolehkan untuk menyelesaikan masalah,
5. Dalam dunia nyata tidak menjadi masalah untuk menggunakan siapa saja untuk tujuan apa saja,
6. Uang membawa kebahagiaan, engkau harus memperolehnya.

Enam pemahaman ini merupakan sebagian kecil dari banyaknya pemahaman negatif yang diberikan oleh media teknologi kepada kaum muda, termasuk kepada kaum muda komunitas orang percaya.<sup>8</sup>

Misalkan dalam konteks Indonesia, media elektronik (sekali pun bukan satu-satunya penyebab) juga mempengaruhi perilaku anak muda terhadap seksualitas dan narkoba. Sebuah artikel dalam surat kabar elektronik mengatakan bahwa “perilaku seks bebas di kalangan remaja saat ini melahirkan keprihatinan dari berbagai pihak. Rasa ingin tahu, pergaulan yang salah, serta *media massa* menjadi pemicu dari perilaku tersebut.”<sup>9</sup> (penekanan oleh penulis) Kemudian juga ada pemaparan latar belakang dalam sebuah proposal acara Pengabdian Pada Masyarakat sebuah universitas di Yogyakarta yang mengatakan bahwa “Semakin maraknya berita peredaran dan penyalahgunaan Narkoba dan pergaulan bebas/seks bebas di *media massa* memiliki pengaruh yang kuat terhadap masyarakat, khususnya bagi remaja ...”<sup>10</sup> (penekanan oleh penulis) Dengan melihat

---

8. Dalam buku *Youth Culture 101*, Walt Mueller menuliskan satu bab khusus tentang bagaimana media membentuk anak-anak dan kaum muda. Lih. Mueller, *Youth Culture 101*, 137-190.

9. Margaret Puspitarini, “Rasa Ingin Tahu Picu Perilaku Seks Bebas Remaja,” Okezone.com, <http://kampus.okezone.com/read/2013/12/31/560/920054/rasa-ingin-tahu-picu-perilaku-seks-bebas-remaja> (diakses 23 Januari 2014).

10. Erwin Setyo Kriswanto, “*Hidup Sehat Tanpa Narkoba dan Seks Bebas*,” Universitas Negeri Yogyakarta, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/erwin-setyo-kriswanto-spd-mkes/ppm-12-hidup-sehat.pdf> (diakses 23 Januari 2014).

dua pendapat dari sudut pandang media massa (surat kabar elektronik) dan institusi pendidikan tinggi, cukup jelas terlihat bagaimana pengaruh media elektronik – baik dalam bentuk berita, video, film romantis nasional maupun internasional – memberikan sebuah imaji yang sifatnya destruktif terhadap kaum muda di Indonesia.

Selain adanya pemahaman-pemahaman negatif yang diberikan oleh media, perlu diketahui bahwa konteks dunia saat ini juga mendorong anak muda Gen-M memiliki sebuah pola pikir yang lebih bersifat imajinatif. Pola pikir imajinatif ini menempatkan imajinasi dalam titik yang sentral dalam proses berpikirnya.

Imajinasi itulah yang memungkinkan seseorang mengerti imaji tertentu. Imajinasi-lah – yang sangat personal dan bebas, bahkan liar – yang membuat seorang anak muda dengan sangat cepat mengaitkan dirinya dengan imaji yang buruk tentang rokok, narkoba, seks dan lain-lain, yang mereka dapat dari media.

Dengan melihat adanya pengaruh-pengaruh media ini, ada agenda penting yang harus diperhatikan dan segera ditindak lanjuti oleh gereja. Dalam hal ini penulis berpendapat bahwa gereja harus mampu mengarahkan semangat zaman Revolusi Grafis pada saat ini kepada Injil Kristus, sehingga semangat zaman ini tidak berdampak buruk terhadap kehidupan iman kaum muda, melainkan dapat mengarahkan kaum muda saat ini kembali kepada Injil. Namun dalam hal ini penulis berpendapat bahwa gereja tidak perlu memerangi pola pikir imajinatif yang sudah terbentuk dalam diri anak muda Gen-M. Gereja justru perlu merangkul pola pikir imajinatif itu, “menebus”-nya dengan untuk mengarahkan anak muda Gen-M kembali kepada Injil. Gereja juga tidak perlu menjadi musuh media karena menurut

penulis pada dasarnya media pada dirinya sendiri itu netral. Media dapat memberikan dampak positif atau negatif itu dikarenakan isi (*content*) yang ada di dalamnya dan motif yang ada dibalik penggunaan sebuah media. Oleh karena itu, tidak salah apabila gereja menggunakan media – yang memproduksi banyak imaji – yang ada untuk menyampaikan pesan positif (teologis) kepada kaum muda Gen-M.

Dengan melihat konteks kaum muda Gen-M ini, gereja tidak bisa *hanya* menggunakan seperangkat argumentasi logis untuk menyampaikan sebuah pesan teologis kepada mereka. Gereja perlu dengan cerdas memberikan sebuah pesan dengan cara yang sesuai dengan pola pikir imajinatif kaum muda yang terbangun oleh media. Gereja perlu menggunakan imajinasi dalam usaha menyampaikan pesan teologis tertentu kepada kaum muda. Dengan demikian gereja bisa memperlengkapi para kaum muda dengan pemahaman teologis yang kuat, yang bisa menolong mereka hidup sebagai pengikut Kristus di tengah banjirnya imaji yang memberikan pesan yang buruk.

Berbicara tentang bagaimana melibatkan imajinasi dalam menyampaikan sebuah pesan, khususnya pesan teologis, gereja bisa belajar dari seorang sastrawan (sering disebut juga sebagai teolog dan filsuf) Kristen yang menyampaikan pesan teologis tertentu melalui sebuah karya fiksi, yaitu C. S. Lewis. Lewis, saat ia menjadi atheis, adalah seorang yang pernah bergumul untuk menemukan peran imajinasi dalam kaitan dengan logika. Hal ini terjadi karena ia memiliki argumentasi bahwa tidak ada makna yang bisa ditemukan dalam imajinasi.<sup>11</sup> Namun di kemudian hari, setelah Lewis berdiskusi dengan J. R. R. Tolkien dan Hugo Dyson, Lewis akhirnya

---

11. J. T. Sellars, *Reasoning Beyond Reason: Imagination as a Theological Source in the Work of C. S. Lewis* (Oregon: Pickwick Publications, 2011), 2.

*kembali* menjadi orang Kristen yang punya pandangan yang baru tentang imajinasi.<sup>12</sup> Lewis melihat imajinasi sebagai "organ makna (*meaning*)."<sup>13</sup> Namun pandangan ini tidak kemudian membuat Lewis berpendapat bahwa logika tidaklah penting. Tetapi justru ia melihat imajinasi dan logika itu tidak bisa dipisahkan karena keduanya saling melengkapi satu sama lain dalam membentuk sebuah makna atau pesan teologis tertentu. Logika adalah "organ kebenaran (*truth*)" dan imajinasi adalah "organ makna".<sup>14</sup> Fungsi imajinasi sebagai organ makna ini kemudian digunakan Lewis dalam usahanya memberikan cicipan awal akan Realitas Ilahi lewat karya fiksi teologis-nya kepada pembaca karya fiksi teologis-nya. Bahkan lebih jauh Lewis juga melihat imajinasi sebagai sebuah jalan menuju Realitas Ilahi.<sup>15</sup>

Dengan melihat konsep imajinasi Lewis yang memiliki kaitan erat dengan eksistensi Realitas Ilahi, maka penulis melihat bahwa konsep imajinasi ini bisa digunakan dalam pelayanan kepada kaum muda Gen-M yang sudah menjauh dari Realitas Ilahi, dalam hal ini Allah. Seperti Lewis menyampaikan pesan teologis dengan cara yang imajinatif lewat karya fiksi-nya, seperti itu jugalah seorang pelayan kaum muda bisa menyampaikan pesan teologis tertentu kepada kaum muda Gen-M. Seperti Lewis menanamkan nilai-nilai teologis dalam diri seorang anak yang belum mengenal Allah, seperti itu jugalah seorang pelayan kaum muda bisa menanamkan nilai-nilai teologis dalam diri kaum muda Gen-M yang belum mengenal Allah.

---

12. Sellars, *Reasoning Beyond Reason*, 2.

13. Alister E. McGrath, *The Intellectual World of C. S. Lewis* (West Sussex: Wiley-Blackwell, 2014), 139.

14. McGrath, *The Intellectual World of C. S. Lewis*, 139.

15. Mineko Honda, *The Imaginative World of C. S. Lewis: A Way to Participate in Reality* (Lanham: University Press of America, 2000), 24.

Dengan berkaca pada metode imajinatif atau penggunaan imajinasi dalam beberapa karya fiksi teologis Lewis, diharapkan kemudian penulis bisa menyingkap sebuah prinsip strategis yang bisa diterapkan dalam usaha menyampaikan pesan teologis tertentu kepada kaum muda. Argumentasi logis tidak lagi menjadi satu-satunya cara dalam penyampaian pesan teologis kepada kaum muda Gen-M. Kalau media yang imajinatif dan imajerial itu efektif untuk menyampaikan pesan di dunia pada umumnya, kenapa proses komunikasi pesan teologis itu tidak dibuat semakin imajinatif dan imajerial supaya efektif?<sup>16</sup>

### **Pokok Permasalahan**

1. Media menempati posisi yang sentral dalam kehidupan kaum muda Gen-M. Posisi yang sentral tersebut membuat media dengan sangat mudah mengarahkan pola pikir kaum muda Gen-M kepada sebuah pola pikir imajinatif. Kalau hal ini tidak diperhatikan lebih lanjut oleh gereja, maka gereja akan sulit menyampaikan pesan teologis kepada kaum muda Gen-M secara kontekstual.
2. Dewasa ini penyampaian pesan teologis tidak bisa hanya bersifat argumentatif (berisi argumentasi-argumentasi logis). Penyampaian pesan

---

16. Pertanyaan ini terinspirasi dari pertanyaan yang diberikan Tedjoworo dalam buku *Imaji dan Imajinasi*. Di akhir pembahasannya tentang komunikasi media elektronik yang efektif pada masa ini, ia memberikan pertanyaan “Kalau iklan yang imajinatif dan imajerial itu efektif, kenapa proses komunikasi pengetahuan itu tidak dibuat semakin imajinatif dan imajerial supaya efektif?” Lihat. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi*, 49.



teologis harus juga bersifat imajinatif (berisi simbol, metafora, dan lain-lain) seperti yang C. S. Lewis lakukan.

3. Kaum muda Kristen saat ini (Gen-M) membutuhkan sebuah cara penyampaian pesan teologis yang baru, yang cocok dengan cara berpikir mereka.

### **Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini:

1. Menjelaskan peran imajinasi dalam metode penyampaian pesan teologis yang ada dibalik karya fiksi teologis C. S. Lewis.
2. Menelusuri bagaimana media membentuk pola pikir imajinatif dalam proses berpikir kaum muda Gen-M.
3. Memberikan sebuah prinsip strategis dalam upaya menyampaikan pesan teologis yang cocok dengan pola berpikir imajinatif kaum muda Gen-M di Indonesia.

### **Batasan Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini penulis hanya membatasi penelitian tentang bagaimana cara Lewis menggunakan imajinasi dalam usaha penyampaian pesan teologis dalam karya fiksi teologis yang ia tulis. Penulis tidak akan mengkaji makna imajinasi secara filosofis-historis. Dalam tulisan ini, penulis akan memfokuskan

penelitian terhadap beberapa karya fiksi teologis yang Lewis tulis, yaitu: *The Chronicles of Narnia*, *The Screwtape Letters*, *The Great Divorce* dan *Till We Have Faces*. Namun dalam penelitian ini penulis tidak akan mengkaji pemahaman teologis yang Lewis miliki di dalam karya-karya fiksi teologisnya tersebut. Penulis hanya akan mencoba mengangkat atau memunculkan metode penyampaian pesan teologis yang bersifat imajinatif dari karya-karya tersebut dan kemudian menerapkannya dalam konteks pelayanan kaum muda Gen-M.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis di dalam penulisan skripsi ini adalah metode deskripsi dan analisis.<sup>17</sup> Dalam tulisan ini penulis akan menganalisa pengaruh Revolusi Grafis pada kaum muda Gen-M. Selain itu penulis akan mendeskripsikan konsep imajinasi dari Lewis dalam upaya untuk menyampaikan pesan teologis lewat karya-karya fiksi teologis yang ia tulis. Dalam hal ini penulis akan menganalisa secara langsung bagaimana Lewis menuangkan pesan teologis dalam beberapa karya fiksi teologis yang ia tulis. Dengan demikian hasil deskripsi dan analisa ini dapat diterapkan dalam upaya penyampaian pesan teologis kepada kaum muda Gen-M.

---

17. Metode deskripsi adalah sebuah metode yang berusaha tetap dekat dengan data sebagaimana aslinya (dicatat atau direkam). Metode analisis adalah sebuah metode yang membahas identifikasi ciri-ciri objek serta menjelaskna secara sistematis hubungan di antara ciri-ciri itu dengan singkat dan bagaimana objek beroperasi. Lih. Andreas B. Subagyo, *Pengantar Riset Kuantitatif & Kualitatif* (Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2004), 261.

Dalam penelitian ini penulis juga akan melakukan suatu riset kepustakaan dan analisa literatur, yang mencakup buku-buku teologi, jurnal-jurnal Kristen, artikel-artikel di internet, karya-karya C. S. Lewis dan literatur-literatur lainnya yang terkait dengan topik dalam skripsi ini.

### **Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab pertama merupakan bagian pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, pokok permasalahan, tujuan penulisan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Pada bab kedua, pemaparan akan berfokus kepada konsep imajinasi Lewis dan penerapannya dalam upaya penyampaian pesan teologis lewat karya-karya fiksi teologis yang ia tulis. Bagian ini akan dilengkapi dengan analisa secara langsung beberapa penggambaran teologis yang Lewis buat dalam beberapa karya fiksi teologis-nya.

Pada bab ketiga, penulis akan menelusuri bagaimana media membentuk pola pikir imajinatif dalam proses berpikir kaum muda Gen-M. Dalam hal ini penulis juga akan melihat pengaruh pesan dalam bentuk imajinatif yang diberikan media terhadap kehidupan atau perjalanan iman kaum muda Gen-M.

Pada bab keempat, penulis akan memberikan sebuah prinsip strategis dalam upaya untuk penyampaian pesan teologis kepada kaum muda Gen-M. Prinsip strategis ini akan dipaparkan berdasarkan hasil analisa penulis terhadap peran imajinasi dalam karya-karya fiksi teologis Lewis.

Pada akhir tulisan ini, bab lima, penulis akan memberikan kesimpulan dan refleksi dari seluruh pembahasan dalam tulisan ini.