

sekarang itu sangat mengagumkan. Gereja menyambut dan mengikutinya dengan perhatian yang istimewa, khususnya penemuan-penemuan yang menyangkut jiwa manusia. Penemuan-penemuan ini mampu membuka peluang baru untuk menyalurkan segala macam berita, gagasan, dan pedoman-pedoman serta menggerakkan manusia secara massal. Bahkan, secara tegas disampaikan oleh Paus Paulus VI dalam *Evangelii Nuntiandi* art. 45 bahwa dalam pewartaan Injil, Gereja akan merasa bersalah jika tidak memanfaatkan kemampuan-kemampuan manusiawi yang semakin hari semakin membawa pada kesempurnaan.

Oleh karena itu, dalam Surat Apostolisnya, *The Rapid Development* art. 2, Paus Yohanes Paulus II melihat bahwa sangat penting bagi Gereja saat ini untuk mengintegrasikan pewartaan pesan keselamatan ini ke dalam "budaya-budaya baru" yang tercipta di zaman ini. Dalam Gereja, pewartaan sejarah keselamatan menjadi penting karena inilah satu-satunya cara untuk mengomunikasikan kasih Allah bagi manusia serta mengundang setiap manusia untuk mampu menanggapi tawaran kasih itu.

Saat ini sangat mustahil bagi kita semua untuk imun terhadap berbagai perkembangan teknologi komunikasi dan internet sehingga kita tidak bisa berjalan dengan mereka. Dalam ranah personal, kemampuan kita untuk terus

berdiskresi dalam menggunakan segala fasilitas itu menjadi keharusan. Di lain sisi, dalam ranah komunal, usaha kita untuk menciptakan dan mengusahakan perjumpaan fisik yang berkualitas merupakan keharusan. Gereja saat ini dipanggil untuk senantiasa menjadi a *connective space* di mana semua orang dapat terhubung, baik itu dengan Allah sendiri atau dengan sesama. Gereja yang mampu menjadi tempat Allah ditemukan entah itu lewat suasana gedung, ritual, pelayanan, dan perayaan-perayaan sakramental, maupun komunitas umat beriman yang ada di dalamnya.

Semoga kita juga tidak pesimistis dengan godaan untuk menghitung jumlah pribadi yang terlibat dan berpartisipasi. Selalu ada orang yang tetap mau melibatkan diri dalam kegiatan keagamaan karena kebutuhan mereka untuk dekat dengan Tuhan. Di dalam Gereja mereka menemukan ketenangan, kenyamanan, dan kehenangan. Selain itu, mereka juga ingin memberikan pendasaran mengenai hidup moral, khususnya kepada anak mereka, ingin menjadi orang yang lebih baik, dan pelayanan keagamaan merupakan tempat yang nyaman ketika berada dalam masalah. Dengan kata lain agama dan Gereja masih menjadi oasis untuk mengembangkan diri atau dengan kata lain menjadi tempat penemuan makna dalam hidup. ♦

Mengurai Fenomena Viralitas Dunia Maya

Viralitas di dunia maya sudah menjadi tren baru seiring dengan meluasnya penggunaan media sosial di masyarakat. Menjadi viral berarti menjadi menyebar luas dan cepat. Hal ini menjadi salah satu efek meleknnya masyarakat dengan gawai dan teknologinya. Di satu sisi, menjadi viral dapat membuahkan banyak hal positif bagi pihak-pihak tertentu. Akan tetapi, di sisi lain, tantangan juga tidak luput hadir sebagai konsekuensi dari fenomena menjadi viral di dunia maya.

CECILIA PAULINA SIANIPAR |

Dosen Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik Universitas Sanata Dharma

KEHADIRAN dunia maya atau dunia virtual memberikan banyak kemudahan bagi kelangsungan hidup manusia. Beberapa kemudahan yang bisa kita dapatkan di antaranya adalah akses informasi dan komunikasi melalui berbagai cara, mulai dari penelusuran melalui situs pencarian *online*, media sosial, dan pengiriman pesan tulisan, gambar, dokumen, foto, hingga komunikasi dengan video atau gambar bergerak. Kemudahan lain yang saat ini sering dinikmati adalah munculnya berbagai jenis bisnis *online* yang memudahkan konsumen untuk membeli segala kebutuhan, baik itu barang ataupun jasa, melalui aplikasi

daring. Di sisi lain, ada berbagai tantangan yang muncul dengan hadirnya dunia maya. Tantangan tersebut antara lain ketergantungan, pengasingan diri, kehilangan kontak dengan kenyataan konkret, *cyberbullying* (perundungan siber), pornografi, perjudian, dan lain-lain.

Viralitas di dunia maya sudah menjadi tren baru seiring dengan meluasnya penggunaan media sosial di masyarakat. Menjadi viral berarti menjadi menyebar luas dan cepat. Hal ini menjadi salah satu efek meleknnya masyarakat dengan gawai dan teknologinya. Dengan mudah, sekarang orang mencoba memviralkan berbagai hal di dunia



www.customwritings.com

maya. Ada berbagai keuntungan yang didapatkan seseorang dengan memviralkan suatu konten di dunia maya, baik dari sisi ekonomi dan dari sisi emosional. Keuntungan itu bisa diperoleh secara instan dan cepat. Dari sisi ekonomi misalnya, popularitas yang diperoleh seseorang dari konten yang viral dapat dijadikan peluang untuk menambah pundi-pundi ekonomi seseorang dengan cepat.

Konten yang viral di dunia maya bisa menambah jumlah *follower* seseorang di media sosial. Jika beruntung, akan ada banyak tawaran bisnis entah berupa *endorsement* atau diundang di media-media

nasional dengan berbagai benefit ekonominya. Media sosial dan tren viralitas membuat setiap orang seakan-akan memperoleh kesempatan untuk mencoba peruntungannya dengan cepat dan instan. Hal yang mungkin akan sulit didapat sebelum munculnya era media sosial. Dari sisi emosional, viralitas dapat memenuhi kebutuhan seseorang untuk diakui dan disukai banyak orang sekalipun di dalam dunia maya.

Fenomena viralitas dunia maya memunculkan sesuatu yang baru dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam fenomena ini, *netizen* atau pengguna dunia maya mendapatkan

posisi yang cukup kuat yang jika ditempatkan dengan benar bisa menjadi kekuatan kontrol sosial atau masyarakat sipil atas tata kelola pemerintahan, termasuk penegakan hukum di masyarakat. Beberapa kali ditemui ada beberapa kasus hukum ditangani dengan lebih baik dan dengan memperhatikan rasa keadilan di masyarakat setelah kasus tersebut diviralkan di dunia maya.

Memiliki pengetahuan dan kebijakan dalam memilah dan memilih informasi dalam dunia maya adalah suatu kemampuan yang sebaiknya dimiliki oleh setiap pengguna dunia maya di masa kini. Banyak terjadi akhir-akhir ini, anak-anak usia remaja membagikan kondisi atau status terkini dari kehidupan mereka pada kanal media sosial. Terkadang mereka tidak menyadari dampak dari pembagian status yang mereka sebarkan di dunia maya akan berdampak bagi hidup mereka di kemudian hari. Tujuan dari penyebaran status tersebut terkadang hanyalah untuk tujuan kesenangan semata, menunjukkan keberhasilan, mencari perhatian dan pengakuan, bahkan menjadi ajang memamerkan situasi materiil dan emosional mereka.

Pengalaman di Dunia Pendidikan

Pengetahuan dan kebijakan dalam memilah dan memilih informasi dalam dunia maya merupakan salah satu perhatian penting yang perlu ditanamkan pada orang-orang muda yang duduk di

bangku perguruan tinggi. Pada masa sekarang ini, para mahasiswa lebih senang menyuarkan pendapatnya melalui status daring yang mereka *posting* atau tempatkan di media sosial. Hal ini tentu tidak mungkin dilakukan oleh mahasiswa pada era tahun 1990-an yang belum mengenal dunia maya.

Hal-hal yang menjadi keprihatinan ataupun kegembiraan yang mereka rasakan, dalam hitungan detik, sudah menjadi sebuah "status" yang menggambarkan kondisi emosional mereka saat itu. Kalimat atau *posting*-an yang mereka tempatkan sebagai "status" ini tidak serta-merta mereka pilih dan pilah sebagai "status" yang layak untuk dipublikasikan. Ada kalanya terjadi mereka menulis kalimat atau bahasa yang tidak pada tempatnya dan tidak memperhatikan norma yang berlaku di masyarakat. Mereka bahkan bisa mencantumkan nama orang tertentu yang mereka yakini dapat memberikan konfirmasi atas "status" mereka, hingga akhirnya orang tersebut menjadi subjek dari "status" yang mereka tayangkan.

Dalam dunia pendidikan, tantangan terberat yang muncul saat ini adalah kecenderungan mahasiswa yang enggan menuliskan jawaban autentik dari hasil pemikiran mereka. Mereka lebih senang mencari jawaban dari hasil penelusuran di situs pencarian *online* ketimbang membaca dari sumber-sumber pustaka yang valid dan dapat dipercaya. Hasil penelusuran

dari situs pencarian *online* ini pun tidak serta-merta dielaborasi dan dianalisis melalui hasil pemikiran mereka, melainkan jawaban literal yang didapatkan dari situs *online* tersebutlah yang dikumpulkan dan dijadikan sebuah tulisan yang seakan-akan merupakan hasil dari jawaban autentik mereka.

Tugas para pendidik dan pendamping orang muda di masa sekarang ini adalah terutama dalam memberikan literasi tentang dunia maya kepada orang-orang muda yang biasa digolongkan dengan generasi Z dan generasi Alpha ini. Hal ini dapat kita terapkan dalam keseharian hidup berdampingan dengan mereka. Misalnya, saat kita mencoba untuk mengajak mereka untuk melepaskan gawai atau telepon pintar di saat kelas atau kuliah berlangsung. Ada saat mereka dapat mengakses gawai untuk mencari pengetahuan, dan ada saat mereka ingin memperoleh hiburan melalui akses ke media sosial.

Pengondisian waktu dan tempat dalam mengakses dunia maya sangatlah penting untuk diinternalisasikan kepada mereka. Contoh lain lagi misalnya, saat mereka sedang duduk bersama, dalam kelompok, mereka terkadang tidak memperhatikan orang-orang yang sedang mereka temui. Mereka sibuk dengan mengakses gawai mereka masing-masing sehingga justru tidak ada interaksi dan komunikasi dengan orang yang berada di dekatnya. Hal ini sesuai

dengan pepatah yang muncul di zaman sekarang ini, yaitu "*dunia maya mendekatkan yang jauh, namun menjauhkan yang dekat*".

Sebagian besar orang-orang muda di masa sekarang sangat menggemari *game online*. Dalam beberapa peristiwa ditemui fakta bahwa kegemaran mereka dalam *game online* sudah pada taraf mengganggu aktivitas keseharian. Ada kalanya mereka bermain di saat yang tidak tepat. Beberapa pendidik mendapati mahasiswa memainkan permainan ini di saat kuliah berlangsung. Adiksi dan ketidaktepatan waktu saat memainkan permainan ini seharusnya menjadi perhatian kita dalam mendidik orang-orang muda. Kita sebaiknya memberikan rambu-rambu, agar mereka bisa membagi waktu, kapan saatnya bermain *game online* dan kapan saatnya melakukan aktivitas wajib lainnya.

Menjadi viral, terkenal, dan masuk dalam tren tagar *for your page* (#fyp) juga merupakan pencapaian yang saat ini diinginkan sebagian orang muda zaman sekarang. Berbagai cara dan upaya ditempuh agar konten yang dikreasikan dan diciptakan berhasil menjadi viral dan menjadi pembicaraan orang banyak di jagat maya. Kecenderungan untuk menciptakan tren yang cepat menyebar ini membuat orang muda "mencari-cari" peristiwa apa yang cocok untuk menjadi konten media sosial.

Ada kalanya bahkan mereka dengan sukarela menampilkan

kehidupan pribadi mereka yang seharusnya menjadi ranah pribadi, tetapi diekspos ke dunia maya agar semakin banyak orang mengetahui dan membuat konten tersebut layak disebut dengan konten "viral". Contoh lain lagi adalah terkadang konten-konten tersebut tidak mengandung unsur pembelajaran, melainkan lebih menampilkan hal-hal yang kurang layak untuk menjadi suatu konsumsi publik. Konten yang seharusnya memberikan unsur pendidikan malah tampak kurang menarik. Tidak jarang konten-konten yang kurang layak malah lebih banyak diminati.

Keprihatinan lain yang timbul dari dunia maya pada kalangan orang muda zaman sekarang adalah kecenderungan mereka mengalami keterpurukan diri atau ketidakstabilan secara emosional dalam menghadapi hidup. Derasnya arus konten-konten digital yang muncul di dunia maya terkadang membuat orang muda hanyut dalam euforia akan hal-hal yang instan dan keinginan untuk diakui dan disukai. Mereka melihat bahwa segala hal yang ditawarkan di dunia maya adalah suatu pencapaian yang paling utama. Dengan demikian, jika mereka bisa menyamakan hal-hal tersebut dalam diri mereka, akan menjadikan hidup menjadi lebih diakui dan disukai banyak orang. Bahayanya kemudian adalah ketika keinginan untuk selalu lebih diakui dan disukai ini menjadi kebutuhan yang selalu harus dipenuhi. Ketika hal ini tidak terpenuhi,

maka muncullah kecenderungan mengalami keterpurukan diri atau ketidakstabilan secara emosional.

Gereja dan Dunia Maya

Dalam Pedoman untuk Katekese (PUK) tahun 2020, secara khusus disebutkan bahwa Gereja menaruh perhatian pada literasi terhadap dunia maya dan dunia digital. Orang-orang muda perlu untuk selalu dilatih dan dilengkapi dengan pemahaman akan dunia digital yang saat ini berkembang. Sebagian besar orang muda memahami dunia maya hanya dari sudut pandang tertentu yang cenderung membuat mereka tertarik, terhibur, dan memperoleh pengakuan untuk disukai dan diakui. Lebih dari itu, mereka kurang melihat dunia maya dari segi kualitas, substansi dan tantangan yang muncul di kemudian hari.

Pesan Bapa Suci Fransiskus dalam Hari Komunikasi Sedunia tahun 2021 menyebutkan bahwa kita semua dipanggil untuk datang dan melihat, berkomunikasi dengan menjumpai orang lain apa adanya. Paus Fransiskus ingin memberikan penyadaran bagi kita agar menjadi saksi kebenaran: untuk pergi, melihat, dan berbagi. Dalam hal ini ketika kita ingin membagikan sebuah berita di dunia maya, sebaiknya harus didahului dengan mencari fakta dan kebenarannya sebelum kita membagikannya pada orang banyak. Dengan demikian kita terhindar dari berita-berita palsu dan informasi yang kurang layak, yang berakibat

pada meningkatnya prasangka dan kebencian.

Kemudian pada tahun 2022, Paus Fransiskus memberikan pesannya dalam Hari Komunikasi Sedunia agar kita mampu mendengarkan dengan telinga dan hati. Hal ini kiranya dapat menjawab pepatah yang muncul akhir-akhir ini, yaitu “dunia maya mendekatkan yang jauh, namun menjauhkan yang dekat”. Kecanggihan gawai ataupun alat-alat digital lainnya kiranya tidak membuat kita menjadi lupa dengan pertemuan secara langsung terhadap orang-orang yang kita jumpai sehari-hari. Intensitas, kualitas pertemuan, dan kësediaan untuk mendengarkan dengan saksama orang-orang yang terdekat dalam hidup kita seharusnya menjadi hal yang paling penting dalam menjalin relasi dan hubungan antarmanusia.

Kemampuan untuk Memilih dan Memilah

Dunia maya dan fenomena viralitas sudah menjadi gaya hidup baru dewasa ini. Situasi sosial budaya dan ekonomi global mendukung serta mempercepat tumbuhnya gaya hidup baru tersebut di masyarakat. Ada banyak dampak negatif yang bisa ditimbulkan oleh fenomena viralitas. Hal ini menjadi tantangan Gereja terutama dalam mendidik umat dan orang muda pada khususnya.

Sesuai dengan pesan Paus Fransiskus dalam Hari Komunikasi Sedunia, kemampuan untuk memilih

dan memilah, juga mendengarkan dengan telinga dan hati, perlu ditumbuhkembangkan dewasa ini. Kemampuan ini kiranya sama maknanya dengan kemampuan berdiskresi. Dengan berdiskresi, kita bisa ikut mengurangi dampak negatif yang bisa ditimbulkan oleh gaya hidup baru yang tampak dalam fenomena viralitas. Dengan kemampuan berdiskresi akan membuat seseorang mampu menemukan jati diri, tidak mudah terombang-ambing oleh apa yang viral di masyarakat begitu saja.

Seseorang tidak mudah terganggu dengan destruksi emosional yang mungkin timbul dari tuntutan kebutuhan untuk diakui dan disukai, yang menjadi kekhasan fenomena viralitas dunia maya. Seseorang kemudian mampu memilih dan memilah informasi yang sampai kepadanya di dunia maya dan tidak begitu saja terdorong untuk segera memviralkan sesuatu tanpa ada kesadaran tanggung jawab yang mendasarinya. Selain itu, seseorang diharapkan mampu memanfaatkan hal-hal positif dari fenomena viralitas dunia maya untuk menyebarkan kebaikan bagi semakin banyak orang. ♦

Konten Viral? Kesempatan Membangun Komunikasi yang Bermakna

Saya mengamati dua fenomena konten yang viral di media sosial. Konten pertama terkait seorang *youtuber* yang melakukan *prank* dengan memberi makanan kepada seorang transpuan tetapi isinya sampah. Kedua, konten viral mengenai sekelompok anak muda yang melakukan kegiatan bersih-bersih selokan di Jakarta. Kedua konten ini menarik bagi saya untuk melihat lebih jauh mengenai perbedaan viralitas keduanya.

TIA | Postulan FCJ

DALAM KBBI, viral memiliki arti bersifat menyebar luas dan cepat seperti virus. Istilah ini kemudian banyak digunakan untuk konten media sosial yang cepat tersebar oleh pengguna media sosial. Kehadiran media sosial memberikan budaya baru, yaitu kebudayaan *sharing* konten yang dilakukan oleh pengguna media sosial (Nasrullah, 2016). Dalam artikelnya, Rohan Miller (2010) mengatakan media sosial memberi kesempatan kepada manusia untuk membangun hubungan dan menyampaikan pesan

dari mulut ke mulut (*word of mouth*) secara cepat. Hal ini memberikan kesempatan kepada manusia untuk membangun hubungan satu sama lain. Suatu konten dapat dikatakan viral apabila konten tersebut telah dibagikan berulang kali oleh pengguna media sosial, serta menyebar di jejaring pengguna media sosial (Deza and Parikh, 2015).

Budaya *sharing is caring* menjadi dasar dari viralnya sebuah konten. Namun, apa motivasi pengguna media sosial membagikan ulang konten tersebut? Salah satu