

KATEKESE MULTISENSORIK: TEROBOSAN KATEKETIK BAGI INSAN BERIMAN DIGITAL DEWASA INI

Mutiara Andalas
Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Abstract

This research paper proposes a multisensory catechesis as a catechetical breakthrough for digital believer today. Multisensory catechesis is indebted to digital learner autobiographies that encourage the autobiographical exploration of the Church in catechesis. Fulfilling her call as a catechist of the gospel, the Church activates hearing, sighting and touching sensories to communicate the joy of the gospel. The activation of the multisensory of the faithful generation of now refreshes the dialogue between the Gospel and culture in the digital era. This article "reviews with courage and wisdom, as well as in full loyalty to the content of evangelization, the most suitable and effective efforts to deliver the message of the gospel to people today (Evangelii Nuntiandi No. 40). This field research involved 75 Sanata Dharma Faculty of Science and Technology students to alphabetize autobiography as digital learners. This research measures the level of incorporation of digital technology in their lives as learners.

Keywords: *Homo Religiosus Digital, New Agora, Digital Learner's Autobiography, Multisensory Catechesis.*

Pendahuluan:

Pencarian Model Katekese Era Digital

Universitas Sanata Dharma mempunyai Fakultas Teologi, Fakultas Sains dan Teknologi, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Awalnya tiga fakultas ini mandiri sebagai bidang kajian ilmu, tetapi ada peluang untuk mendekatkan tema iman, teknologi digital, dan model katekese dalam kajian lintas ilmu. Masing-masing kajian ilmu menawarkan tema riset tersendiri pada awalnya. Tema '*homo religious*' digital' dan 'pedagogi koneksi' diberikan terlebih dahulu, menyusul sebagai riset antarilmu. Tema kajian yang berangkat dari program studi Pendidikan Keagamaan Katolik datang belakangan.

Kajian neurologis dan pembelajaran telah mendahului kajian teologi pastoral dalam mengeksplorasi metode multisensorik dihadapan fenomena generasi milenial. Pada saat bersamaan, kajian teologi pastoral perlu mendeteksi kandungan multisensorik yang barangkali tersirat, bahkan tersurat, dalam dokumen-dokumen gereja tentang katekese pada era baru.

Tulisan ini "meninjau ulang dengan keberanian dan kebijaksanaan, sekaligus dalam kesetiaan sepenuhnya terhadap isi evangelisasi,

upaya-upaya yang paling cocok dan efektif untuk menyampaikan amanat Injil kepada orang-orang zaman sekarang (*Evangelii Nuntiandi* No. 40). Riset lapangan ini melibatkan 75 mahasiswa-mahasiswi Fakultas Sains dan Teknologi Sanata Dharma untuk mengabdikan otobiografi sebagai pembelajar digital. Riset ini mengukur tingkat inkorporasi teknologi digital dalam kehidupan mereka sebagai pembelajar. Pencarian integrasi antara bermain dan belajar mereka memberikan inspirasi dalam mentransformasikan pembelajaran era digital. Alokasi waktu, intensitas pembelajar bermain *gim* yang seringkali mengawali dan mengakhiri waktu belajar menarik perhatian riset. Hasil riset pembelajaran digital ini terbuka untuk digeneralisasikan dalam merancang katekese bagi milenial.

Pembahasan:

Kajian Terkait dan Kerangka Teoritis

Kajian-kajian neurologis, pembelajaran, dan teologis memberikan fondasi untuk katekese multisensorik. Menurut kajian neurologis, otak generasi muda sekarang semakin bertumpu pada multisensorik. Agar tingkat perhatian, pemahaman, dan ingatan

meningkat, pembelajaran perlu beralih ke multisensorik. Beberapa kajian menyingkap keterbatasan monosensorik, bahkan *dual-sensory*, baik dalam pembelajaran maupun pewartaan Sabda (Galli 1994:14). Revolusi multisensorik (*the multisensory revolution*) meningkatkan perhatian (*attention*), pemahaman (*comprehension*), dan ingatan (*retention*) jemaat. Alih-alih melemahkan kandungan pewartaan Sabda, sebagaimana keberatan sebagian formator iman dengan pendekatan lama, pendekatan multisensorik menguatkannya (Blackwood, 2008:37).

Selain kajian neurologis dan riset pembelajaran, muncul pula inisiatif diantara para teolog untuk menarasikan 'teologi multisensorik' (Blackwood, 2008:64). Sebagaimana Allah berhubungan dengan ciptaan secara multisensorik, Yesus juga menerapkan pendekatan yang sama dengan pendengar. Yesus menggunakan metafor kebun anggur, ranting anggur, buah anggur dan bantuan visual lain untuk mengkomunikasikan kebenaran illahi.

Elemen-elemen sensorik nampak dalam perikop Kitab Suci berikut ini. "Apa yang telah ada sejak semula, yang telah kami dengar, yang telah kami lihat dengan mata kami, yang telah kami saksikan dan yang telah kami raba dengan tangan kami tentang Firman hidup--itulah yang kami tuliskan kepada kamu" (1 Yoh 1:1). "Tetapi makanan keras adalah untuk orang-orang dewasa, yang karena mempunyai pancaindera yang terlatih untuk membedakan yang baik dari yang jahat" (Ibr 5:14). Tulisan ini berikhtiar untuk memperkaya kandungan katekese multisensorik untuk kemudian menawarkannya kepada formator iman.

Autobiografi Generasi Multisensorik

Sebagian besar responden mengenal teknologi digital ketika mereka masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Sebagian kecil mengenalnya lebih kemudian ketika memasuki Sekolah Menengah Pertama. Pekerjaan orangtua dan lokasi tinggal berpengaruh besar dalam akses dunia digital. Masa transisi dari meminjam gawai ke memilikinya berlangsung dalam waktu pendek. Koneksi didapatkan sekurang-kurangnya melalui warung internet berbayar.

"Saya lahir pada 22 November 1997 di kabupaten kecil sebelah selatan Solo, yaitu Wonogiri. Saya lahir di lingkungan

pedesaan yang mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani dan nelayan. Kemajuan teknologi berkembang lambat di daerah saya. Pada 2004, saat saya masuk Sekolah Dasar, saya terkejut ketika guru saya memegang sebuah barang yang berbentuk kotak dan layarnya berwarna kuning. "Benda apa itu, Pak Guru?" "Ini *handphone*," jawabnya. Saya belum jelas maksud guru. Akhirnya saya bertanya kepada orang tua tentang *handphone*. Mereka belum mengetahuinya." (Setyaji, 5 Juni 2018).

Kepemilikan fasilitas teknologi digital merevolusi kehidupan generasi ini. Mereka lebih dari sekedar pengguna, apalagi pemilik, teknologi digital. Kepemilikan, lebih lanjut intensitas pemanfaatan, teknologi digital menjadi jalan inkorporasi teknologi ini dalam kehidupan. Perengkuhan teknologi digital menggegarkan kemanusiaan mereka dan melahirkan insan digital (*digital self*) yang merupakan disrupsi dari formasi kemanusiaan generasi pradigital.

"Saat ini internet sudah selalu ada dalam genggam. Setiap gawai yang kita bawa selalu terhubung dengan fasilitas internet. Penggunaan sehari-hari, seperti *chatting* dan *game*, sudah menjadi bagian hidup yang tidak mudah untuk dilepaskan. 50% komunikasi saya sekarang terjadi melalui internet.... Internet yang saya gunakan untuk membantu studi saya, intensitasnya hampir mencapai 7 jam sehari untuk mengerjakan tugas online, mencari informasi matakuliah, atau hanya sekedar mengisi waktu dengan *game*." (Nawanti, 5 Juni 2018)

Aplikasi permainan berhasil merebut perhatian generasi milenial, bahkan ketika jenis permainan yang tertanam di gawai masih sangat sederhana. Jauh dari sedikit mengakui bahwa aplikasi ini menggagalkan aktivitas-aktivitas kehidupan lain, terutama belajar. Bermain di gawai mendominasi waktu kehidupan mereka. Kekurangmampuan mengelola dorongan bermain mempengaruhi kegiatan pembelajaran, bahkan berdampak pada prestasi belajar di kelas.

"Penggunaan internet saya sekitar 75%

untuk bermain dan 25% untuk belajar karena cara belajar saya cukup aneh. Ketika belajar dan kemudian selesai mengerjakan soal, saya bermain, kemudian belajar lagi sehingga waktu belajar lebih banyak dan menghafal lebih kuat. Saat bermain, saya juga mengingat yang saya baru saja pelajari.... Saya merupakan pembelajar digital, karena bisa mencari materi secara mandiri melalui *e- book/artikel/jurnal penelitian online*, dan saya bisa *multitasking*, misalnya mencari artikel tentang teknik pembakaran selagi mengajarkan kalkulus kepada mahasiswa lain.” (Sugianto, 5 Juni 2018)

Bermain menggunakan aplikasi yang produsen telah membenamkannya di gawai atau mereka perlu mengunduhnya terlebih dahulu di internet merupakan bagian yang semakin menyatu dengan aktivitas menggunakan teknologi digital. Istilah ‘*game generation*’ merefleksikan aktivitas bermain generasi milenial ketika menggunakan gawai. Melampaui hubungan antara gawai dan permainan, kehidupan mereka telah menaut dengan permainan.

“Ketika kakak saya membeli sebuah komputer untuk keperluan sekolah, saya sangat senang memainkannya. Karena saya tidak mengerti cara mengoperasikan komputer, saya hanya hanya bermain gim pada komputer tersebut. Hampir semua *games* di komputer sudah saya selesaikan hingga tamat, mulai dari *Balap Mobil, Tembak-tembakan* dan *Petualangan*. Saya sangat menyukai komputer kala itu sampai saya ditegur orangtua karena terlalu sering bermain *game* di komputer.” (Aritonang, 5 Juni 2018)

Pendidikan merupakan institusi terdekat yang digegarkan kelahiran dan kehadiran generasi milenial. Guru menyadari bahwa pedagogi pradigital ibarat ‘kantong anggur lama’ yang robek ketika mewadahi ‘anggur baru’. Perhatian, pemahaman, dan ingatan mereka dalam pembelajaran rendah ketika guru memaksakan penerapan pedagogi lama. ‘Pedagogi koneksi’ merupakan tanggapan institusi pendidikan yang mau berubah pada era digital ini.

“Keterbatasan buku Teknik Mesin di perpustakaan juga menjadi kendala yang dapat saya selesaikan dengan teknologi yang saya miliki. Tentu untuk itu semua saya membutuhkan fasilitas teknologi dan kuota internet yang mencukupi. Saya menghabiskan kuota internet setiap bulan hingga 80 GB. Hal ini menunjukkan betapa eratnya teknologi digital dengan kehidupan saya sebagai mahasiswa di era milenial ini. Bahkan, saya lebih resah jika tidak membawa laptop ke kampus daripada tidak membawa dompet.” (Tambunan, 5 Juni 2018)

Mengamati generasi millennial bermain dengan gawai, mereka terhipnotis sepanjang waktu. Interaksi berlangsung tanpa putus antara pemain dan karakter dalam permainan. Alih- alih menjadi penonton pasif, permainan mendorong pemain untuk senantiasa aktif, melampaui monosensorik dan *dual sensory*. Hal ini sekurang-kurangnya melibatkan secara aktif indera pendengaran, penglihatan, dan perabaan pemain.

Gegar dalam Gereja

Kegegaran di institusi pendidikan berlangsung pula di institusi gereja. Untuk berbicara katekese multisensorik secara komprehensif, perlu dilihat kembali gagasan “katekese” yang selama ini diandaikan. Tanpa gagasan mengenai katekese, katekese multisensorik tak ubahnya “kantong kulit tua” yang koyak saat menampung “anggur baru” (Matius 9:17). Ada kebutuhan untuk meninjau ulang hubungan antara katekese dan budaya zaman. Peninjauan ulang ini membantu melihat jejak inkorporasi budaya zaman dalam pelayanan kateketik, dan pergeseran metode katekese dari monosensorik, *dual sensory*, dan multisensorik. Katekese merupakan keseluruhan usaha gereja untuk menjadikan seseorang insan kristiani, membantunya untuk sampai pada kepercayaan akan Yesus sebagai Anak Allah dan meyakini bahwa kehidupan dalam nama-Nya, dan untuk mendidik dan mengajar mereka dalam kehidupan kristiani, dengan demikian membangun tubuh Kristus (*Catechesi Tradendae*, 1979:1-2) Pastoral Gereja memberi fondasi bagi katekese dan memiliki aspek kateketik (*Catechesi Tradendae*, 1979:18).

Yohanes Paulus II (1979:18) lebih lanjut menyatakan katekese sebagai “pendidikan iman” yang berlangsung secara “organik dan sistematis” pada kelompok usia anak-anak, orang muda, kaum dewasa sebagai “pendengar”. Katekese terkait erat dengan keseluruhan hidup Gereja melampaui pemekaran geografis dan penambahan cacah jiwa. Katekese terhubung dengan pertumbuhan pada sisi batiniah” dari Gereja dan korespondensinya dengan rencana Allah.

Periode-periode pembaharuan Gereja menjadi momen-momen intensif bagi kehidupan katekese. Cirillus dari Yerusalem, Yohanes Krisostomus, Ambrosius, Agustinus dan para Bapa Gereja lain mendedikasikan sebagian dari aktivitas pelayanan pastoral mereka untuk karya katekese. Karya-karya katekese para Bapa Gereja ini memberi energi pada, menjadi model bagi,

aktivisme kateketik pada periode-periode berikutnya. Konsili-konsili dalam Gereja mengalirkan energi bagi pelayanan kateketik. Konsili Trente, misalnya, memberikan prioritas pada katekese dalam dokumen-dokumennya. Ia mengawasi pengorganisasian katekese. Petrus Kanisius, Karolus Borromeus, Turibius dari Mongrovejo dan Robertus Bellarminus menerbitkan karya-karya kateketik yang kandungan kontennya memperhatikan kondisi dan kebutuhan pastoral setempat yang menjadi alamat katekese.

Konstitusi Pastoral tentang Gereja di Dunia Dewasa Ini (*Gaudium et Spes*, 1965:4-5) mendorong eksplorasi akademik atas “tanda-tanda zaman” untuk selanjutnya menafsirkannya “dalam terang Injil.” Dunia membawa serta harapan dan aspirasi yang seringkali dramatis. Gereja perlu menanggapi pertanyaan manusia zaman ini yang mengombang-ambingkan batinnya, bahkan mengakibatkan “kegoncangan rohani” dengan “cara yang sesuai dengan setiap angkatan.”

“Dewasa ini umat manusia berada dalam periode baru sejarahnya, masa perubahan-perubahan yang mendalam dan pesat berangsur-angsur meluas ke seluruh dunia. Perubahan-perubahan itu timbul dari kecerdasan dan usaha kreatif manusia, dan kembali mempengaruhi manusia sendiri.... Demikianlah kita sudah dapat berbicara tentang perombakan sosial dan budaya yang sesungguhnya, serta berdampak juga

atas hidup keagamaan.” (*Gaudium et Spes*:4)

Kaum muda terdampak kegegaran mentalitas dan struktur, tanpa terkecuali dalam agama. Kaum muda berbeda, bahkan berlawanan, pandangan dari orangtua dan pendidik yang menjalankan peran tradisional mewariskan nilai pada zaman baru. Kaum muda melancarkan pemberontakan untuk mengungkapkan kegelisahannya. Kaum muda memandang diri berjasa dalam kehidupan masyarakat, mereka hendak ambil peran dalam masyarakat (GS 7). Kemajuan teknologi berperan serta dalam melipatgandakan hubungan antarmanusia. Kesempurnaannya terletak dalam kebersamaan antarpribadi yang menuntut sikap saling hormat terhadap martabat rohani mereka sepenuhnya (GS 23). Kemajuan teknologi terlibat dalam mengubah kondisi hidup manusia zaman ini secara mendalam. Pelibat teknologi menyebarkan kebudayaan baru yang merasuki jiwa manusia, terutama kelompok remaja dan kaum muda (GS 54).

Paulus VI melihat pemahaman benar mengenai hakekat dan tujuan katekese yang mendahului pelayanan mengajarkan kebenaran Kristiani penting. Paulus VI mendorong riset akademik demi “mewartakan dan menegakkan iman dalam masyarakat sekarang yang digegarkan perubahan sosial budaya(*General Catechetical Directory*,1971:1).

Injil dan pewartaan Injil tidak tergantung, apalagi diletakkan di bawah kebudayaan. Perceraian antara keduanya merupakan “drama zaman sekarang.” Gereja sebagai katekis Injil berusaha mengevangelisasi kebudayaan. Manusia zaman ini terikat erat pada kebudayaan. (*Evangeli Nuntiandi*, 1975:20).

“... Banyak psikolog dan sosiolog menyatakan pandangan, bahwa manusia modern sudah melampaui peradaban kata-kata, yang sekarang sudah tidak efektif atau berguna lagi, dan bahwa sekarang ia hidup dalam peradaban gambar-gambar. Tentu kenyataan-kenyataan itu harus mendorong kita memanfaatkan-untuk menyalurkan amanat Injil-upaya-upaya modern yang dihasilkan oleh peradaban itu (Paulus VI, 1975:42).

Pencarian metode katekese pada masa sekarang memandang penting kesesuaian antara kandungan konten dan usia serta kebudayaan mereka yang menjadi alamat pewartaan Kabar Gembira. Meskipun Paulus VI dalam Anjuran Apostolik *Evangelii Nuntiandi* (1975) belum mengartikulasikan metode multisensorik, ia telah vokal menyampaikan pentingnya perhatian, pemahaman, dan daya ingat yang formator iman era digital membicarakannya sekarang ini.

“Metode-metode harus sesuai dengan umur, kebudayaan dan daya tangkap orang-orang yang dilayani. Mereka hendaknya selalu berusaha mencamkan dalam daya ingat, akal budi dan hati kebenaran pokok yang harus merasuki seluruh kehidupan. Terutama perlu disiapkan pendidik yang baik-katekis paroki, guru, orangtua-yang ingin menyempurnakan diri dalam profesi yang luhur itu...” (Paulus VI, 1975:44)

Katekese mustahil bisa berlangsung tanpa media komunikasi sosial. Pemanfaatan komunikasi sosial memperluas hampir tak terbatas wilayah sabda Allah didengar, dan sekaligus menembus hati nurani setiap orang. Gereja bersalah, malahan berdosa, di hadapan Tuhan jika mengabaikan sarana pewartaan baru ini. Sarana-sarana pencari di internet dan jaringan sosial telah menjadi awal komunikasi banyak orang. Warganet berusaha menemukan saran, ide, informasi dan jawaban atas pertanyaan eksistensial di ruang baru ini. Internet yang semakin menjadi forum dialog ini perlu diarahkan untuk membantu menemukan jawaban atas pertanyaan otentik kehidupan. Salah satunya melalui kalimat bernas, yang seringkali tidak lebih panjang dari ayat Kitab Suci (Benediktus XVI: 2012).

Jejaring sosial digital yang membantu menciptakan “*agora*” baru, suatu alun-alun publik bagi manusia untuk mengkomunikasikan informasi, gagasan, bahkan dirinya. Koneksi dan bentuk komunitas baru dapat terwujud didalamnya. Budaya jejaring sosial membawa tantangan bagi kita yang hendak berbicara tentang kebenaran dan nilai. Jika absen dalam dunia digital, Gereja kehilangan banyak orang muda yang memandangnya sebagai ruang eksistensial.

“Kemampuan untuk menggunakan bahasa baru dituntut, bukan terutama untuk menyesuaikan diri dengan gaya hidup sezaman, tetapi justru untuk memampukan kekayaan tak terbatas dari Injil menemukan bentuk-bentuk pengungkapan yang mampu menjangkau pikiran dan hati semua orang. Di dalam lingkungan digital, perkataan tertulis sering disertai dengan gambar dan suara.” (Benediktus XVI:2013)

Dunia digital pertama-tama dan terutama bukan “untaian kabel-kabel” melainkan “hubungan antarmanusia.” Gereja sebagai katekis Injil pada era ini mengapresiasi inovasi dalam teknologi komunikasi yang memungkinkan pelayanan katekese menjangkau “sampai ke ujung Bumi” (Kis 1:8), termasuk ke dunia digital. Inovasi dalam teknologi digital perlu terarah ke “ekologi yang kaya dalam kemanusiaan.” (Fransiskus:2014)

Paus Fransiskus berbicara tentang pentingnya pelibatan bahasa tubuh. Paus Fransiskus juga menimba inspirasi dari keluarga-keluarga yang memiliki anak-anak dengan keterbatasan fisik dan mental. Keterbatasan fisik (motorik), perasaan (sensorik) atau mental dapat secara negatif menjadi alasan bagi penyandang difabilitas untuk menutup diri dari komunikasi dengan pribadi lain.

Kisah perikop itu [kunjungan Maria kepada Elisabet] sekali lagi memperlihatkan bagaimana komunikasi itu pada dasarnya juga melibatkan bahasa tubuh.... Rahim adalah “sekolah” komunikasi yang pertama, tempat mendengarkan dan kontak fisik di mana kita mulai mengakrabkan diri dengan dunia luar dalam sebuah lingkungan yang terlindung, dengan suara yang menenteramkan dari detak jantung sang ibu.” (Fransiskus:2015)

Pelibat komunikasi digital perlu menyaring informasi, sehingga konten membawa harapan dan iman. Sebagaimana pada jurnalisme, katekese pada era digital perlu menjauhkan diri dari godaan yang Paus Fransiskus menyebutnya menjadi “pemanis rasa” yang berpusat pada sensasi “berita sela” (*breaking news*). (Fransiskus:2015)

Penutup:

Multisensorik sebagai Terobosan Kateketik

Narasi autobiografis pembelajar digital dan Gereja sebagai katekis Injil memberikan fondasi kuat dalam pengartikulasian katekese multisensorik. Kedua narasi memberikan pengayaan atas kandungan gagasan katekese multisensorik. Narasi autobiografis pembelajar digital membimbing Gereja untuk memasuki semesta digital. Narasi Gereja sebagai katekis Injil menemani pelibat teknologi digital dalam mengarahkan perkembangan teknologi digital.

Dalam autobiografi pembelajar digital, kandungan multisensorik dalam *game* masih prarefleksif dalam narasi mereka. Meskipun pembelajar digital belum mengartikulasikan kandungan indera pendengaran, penglihatan, dan perabaan, kuasa *game* dalam memfokuskan perhatian mereka menyingkapkannya. Sebagaimana produsen *game*, generasi permainan tidak mempertanyakan lagi kandungan multisensorik yang dibenamkan pada produk teknologi.

Beberapa pengkaji budaya digital, tanpa melebih-lebihkan realitasnya, memandang mereka sebagai “*game generation*.” Generasi semacam itu adalah generasi multisensorik. Nama baru ini menyingkapkan kedekatan, bahkan ketakterpisahan, generasi milenial dengan *game*. Pembacaan dan penafsiran atas aktivitas generasi milenial bermain *game* dapat menghantar pada kemanusiaan mereka sampai pada kedalamannya.

Berbeda dari generasi-generasi sebelumnya yang karakteristiknya lebih monosensorik atau *dual sensory*, sekurang-kurangnya indera pendengaran, penglihatan, dan perabaan dominan secara bersamaan dalam mencirikan kemanusiaan generasi milenial. Perlu eksplorasi lebih lanjut terutama melalui bantuan kajian neurologis untuk melihat kemungkinan indera-indera selain yang tersebut di atas juga turut membentuk kepribadian generasi zaman sekarang.

Pelibat katekese perlu melengkapi kajian neurologis dengan riset-riset akademik terkait, seperti psikologi dan sosiologi, sebagaimana dokumen-dokumen gereja mengamanatkannya. Semesta generasi digital masih menyimpan misteri besar bagi Gereja sebagai katekis Injil. Selama kurun waktu sejarah yang panjang Gereja mengidentikkan katekese dengan pendidikan iman. Bilik katekese yang bersekat menghambat komunikasi antara katekis dan katekumen. Dunia digital menggegarkan

bangunan tua katekese yang infrastrukturnya mengajarkan kebenaran iman. Bilik katekese multisensorik merupakan *agora* koneksi tanpa partisi yang memfasilitasi dialog antara katekis Injil dan pembelajar iman.

Kebenaran iman menjadi konten tradisional katekese. Alih-alih menyempitkan kebenaran iman pada “untaian-untaian doktrin”, Paus Fransiskus (2013:35) mengarahkan pelayanan katekese “sukacita Injil” (*Evangelii Gaudium*) di dunia yang menderita “desolasi”. Gereja menjauhkan dari bahaya mereduksi iman Kristiani menjadi “kekatolikan cafetaria”, “*do it yourself*”, menyitir Paus Benediktus XVI, yang warganya menyeleksi sajian sesuai keinginan.

Gereja perlu segera beranjak dari diskusi tentang hubungan antara Injil dan budaya digital ke pendesainan, bahkan penciptaan produk katekese sebagaimana pelibat dunia digital telah meladankannya kepada kita. *Homo religiosus* digital telah menanti katekis Injil di *agora* baru. Jika menunggu diskusi tentang hubungan antara Injil dan budaya digital final terlebih dahulu, Gereja telah kehilangan waktu untuk menyapa insan beriman digital.

Katekese multisensorik sekurang-kurangnya mengaktifkan indera pendengaran, penglihatan, dan perabaan dalam mengkomunikasikan sukacita Injil. Masih terbatas keterangan lebih lanjut tentang katekese multisensorik. Mencukupi sekarang mendaku model katekese ini sebagai terobosan kateketik. Perjumpaan dengan insan beriman digital semestinya juga menjadi momen introspektif bagi Gereja. Gereja menjadi difabel ketika keterbatasan mengisolasi dari komunikasi dengan insan beriman digital.

Paus Paulus VI menilai perceraian antara Injil dan budaya dalam Gereja merupakan tragedi zaman. Jika hendak menyapa insan beriman digital secara sungguh-sungguh, Gereja perlu mengoreksi sebetulnya keterpisahan tersembunyi yang menempatkan Injil dan budaya digital dalam kutub-kutub oposisi. Sikap kritis Gereja terhadap budaya digital hendaknya jauh dari membutakan pandangannya akan banyak kesesuaian antara Injil dan budaya digital.

Demikian pula Gereja perlu mengoreksi kecenderungan bawah sadar mengebawahkan metode dalam hubungan dengan konten katekese. Penekanan pada konten ini seringkali mengurangi kemendesakan Gereja

untuk mengeksplorasi metode baru katekese. Belajar dari bahasa komunikasi *Twitter* yang penggunaannya kebanyakan insan beriman digital, Gereja menyampaikan kebenaran Injil dalam kata-kata yang panjangnya sebuah ayat Kitab Suci.

Ruang digital, sebagaimana Paus Benediktus XVI menggarisbawahinya, telah menjadi bilik eksistensial bagi warganet. Di ruang koneksi baru ini warganet mengajukan pertanyaan eksistensial, bahkan mengisahkan bilur kehidupannya, dan berharap menemukan jawaban otentik atas persoalan yang menggalaukannya. Gereja bertanggung jawab mentransformasikan kelas katekese menjadi ruang eksistensial, bahkan bilik *credo*, bagi insan beriman digital.

Penyeruakan insan beriman digital menjadi momen disruptif terhadap eksistensi institusi sebelum menjadi momen *kairos* bagi dunia sains dan teknologi, dunia pendidikan, dan bahkan dunia teologi. Harapannya, penyeruakan mereka sejatinya merupakan momen *kairos* bagi Gereja sebagai katekis Injil. Sebagaimana pergumulan Gereja sepanjang sejarah dalam mendialogkan Injil dan budaya, dialog baru sukacita Injil dan budaya digital menanti eksplorasi. Perjumpaan dengan insan beriman digital semestinya juga menjadi momen kateketik bagi Gereja. Tanpa komunikasi antarpribadi dengan mereka, mustahil Gereja mendesain katekese yang merasuki kemanusiaan mereka sampai kedalamannya.

Daftar Pustaka

- Benediktus XVI. (2013). “Jejaring Sosial: Pintu Kebenaran dan Iman, Ruang Baru untuk Evangelisasi,” Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke-47.
- Benediktus XVI. (2012). “Keheningan dan Kata-kata: Sebuah Jalan Evangelisasi,” Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke-46,
- Blackwood, Rick. (2008). *The Power of Multisensory Preaching and Teaching*. Grand Rapids, Zondervan.
- Aritonang, Ferdiansyah. (2018). “Autobiografi Pembelajar Digital,” 5 Juni 2018.
- Dokpen KWI. (1971). *Konstitusi Pastoral tentang Gereja di Dunia Dewasa Ini (Gaudium et Spes)*.
- Nawanti, Paulina. (2018). “Autobiografi Pembelajar Digital.
- Fransiskus. (2013). *Apostolic Exhortation Evangelii Gaudium*.
- Fransiskus. (2014). “Komunikasi: Budaya Perjumpaan yang Sejati”, Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke-48, 2014.
- Fransiskus. (2015). “Mengkomunikasikan Nilai dan Makna Keluarga,” Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke-49.
- Fransiskus. (2016). “Komunikasi dan Kerahiman: Perjumpaan yang Memerdekakan”, Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke-50.
- Fransiskus. (2017). “Jangan Takut, Aku Bersertamu: Komunikasikan Harapan dan Iman”, Hari Komunikasi Sosial Sedunia ke- 51, 2017.
- Fransiskus. (2018). “Kebenaran akan Memerdekakan Kamu: Berita Palsu dan Jurnalisme Perdamaian”, Hari Komunikasi ke- 52
- Galli, Mark & Craig Brian Larson. (1994). *Preaching That Connects: Using Journalistic Technique to Add Impact*, Foreword by Haddon W. Robinson. Grand Rapids, MI: Zondervan,
- John Paul II. (1979). *Apostolic Exhortation Catechesi Tradendae*
- Paul VI. (1971). “General Catechetical Directory.”
- Paul VI. (1975). *Apostolic Exhortation Evangelii Nuntiandi*
- Setyaji, Wahyu. (2018). “Autobiografi Pembelajar Digital”, 5 Juni 2018.
- Sugianto, Leonardi. (2018). “Autobiografi Pembelajar Digital,” 5 Juni 2018.