



Iman di Balik Layar: Krisis dan Peluang Spiritualitas Remaja Katolik Dalam Fenomena ‘Keuskupan Roblox’

Inigo Sang Arya Nagarjuna¹, Yanto Sandy Tjang^{2*}, Paula Leony Putri Terigas³,
Joyce Anggraeni⁴, Rosalia Enny Astuti⁵, Anthony Kurniawan Wyatno⁶,
Valentino Dwika Damara⁷, Maria Francisca Widyastuti Estiningtyas⁸

¹SMA Pangudi Luhur Yogyakarta, Indonesia

²⁻⁸Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ystjang17766@gmail.com

Abstract. *The rapid development of digital technology has significantly transformed the ways in which faith is experienced, particularly in the lives of adolescents. From the perspectives of digital religion and mediatization of religion, digital space is no longer merely a medium, but has become a cultural arena that actively shapes religious practices and meanings. The study aims to analyze these dynamics, especially within the context of Generation Alpha, by examining the opportunities and challenges that emerge in the lived experience of faith in the digital age. The findings indicate that digital environments offer creative, participatory, and contextual opportunities for evangelization, enabling young people to engage actively in constructing their religious experiences. However, this dynamic is inherently ambivalent, as it also risks reducing the meaning of faith to symbolic, instant, and less sacramentally grounded experiences, detached from the communal life of the Church. Furthermore, the formation of religious identity in digital spaces tends to be fluid and performative, potentially leading to superficial relationships and fragmented identities. Therefore, technologically mediated religious experience should be understood as a bridge, rather than a substitute, for authentic faith encounters. The Church is thus called to adopt adaptive and reflective pastoral approaches, positioning media as a means of fostering *communio* without obscuring the essence of faith. An integrative approach through the synergy of Church, family, and educational institutions is essential to balance digital literacy and spiritual depth, ensuring that adolescent faith continues to grow reflectively and remains rooted in real-life experience.*

Keywords: *Adolescent Faith; Authentic Spirituality; Digital Evangelization; Digital Religion; Mediatization of Religion.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara iman dihayati, khususnya dalam kehidupan remaja. Dalam perspektif *digital religion* dan *mediatization of religion*, ruang digital tidak lagi sekadar medium melainkan menjadi medan kultural yang aktif membentuk praksis dan pemaknaan religius. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika tersebut, khususnya dalam konteks Generasi Alpha, dengan menyoroti peluang dan tantangan yang muncul dalam penghayatan iman di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang digital membuka peluang evangelisasi yang kreatif, partisipatif, dan kontekstual, serta memungkinkan remaja terlibat aktif dalam membangun pengalaman iman. Namun, dinamika ini juga bersifat ambivalen karena berpotensi mereduksi makna iman menjadi pengalaman yang simbolik, instan, dan kurang berakar dalam dimensi sakramental serta kehidupan komunal Gereja. Selain itu, proses pembentukan identitas religius dalam ruang digital cenderung bersifat cair dan performatif, sehingga berisiko melahirkan relasi yang dangkal dan identitas yang parsial. Oleh karena itu, pengalaman religius yang dimediasi teknologi perlu dipahami sebagai jembatan, bukan pengganti, menuju pengalaman iman yang autentik. Gereja dipanggil untuk menghadirkan pendekatan pastoral yang adaptif dan reflektif, dengan menempatkan media sebagai sarana pewartaan yang membangun *communio* tanpa mengaburkan esensi iman. Pendekatan integratif melalui sinergi antara Gereja, keluarga, dan dunia pendidikan menjadi kunci dalam menyeimbangkan literasi digital dan kedalaman spiritual, sehingga iman remaja tetap tumbuh secara reflektif dan berakar dalam kehidupan nyata.

Kata kunci: Agama Digital; Iman Remaja; Mediatiasi Agama; Pewartaan Injil Digital; Spiritualitas Autentik.

1. LATAR BELAKANG

Dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan nyata dalam berbagai dimensi kehidupan manusia. Transformasi ini tidak hanya menyentuh pola komunikasi dan distribusi informasi, tetapi juga memengaruhi cara individu menghayati

dan mengekspresikan iman. Pengalaman religius yang sebelumnya bertumpu pada perjumpaan langsung dan kehidupan komunitas kini mulai bergeser ke ruang yang dimediasi oleh teknologi (Utomo, 2025). Perubahan tersebut semakin terasa dalam kehidupan Generasi Alpha, yakni mereka yang lahir setelah tahun 2010. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sepenuhnya terdigitalisasi, sehingga batas antara dunia nyata dan virtual menjadi semakin kabur. Bagi mereka, ruang digital bukan sekadar sarana tambahan, melainkan bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang turut membentuk cara berpikir, berelasi, dan memaknai iman (Siskawaty, 2024).

Dalam konteks ini, muncul fenomena “Keuskupan Roblox Indonesia” yang menghadirkan representasi kehidupan Gereja Katolik dalam platform permainan digital. Melalui simulasi tersebut, pengguna dapat terlibat dalam berbagai aktivitas gerejawi, mulai dari liturgi hingga interaksi komunitas. Fenomena ini menunjukkan adanya cara baru bagi generasi muda untuk mengenal dan mengalami iman. Namun demikian, hal ini juga menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai kedalaman dan keautentikan pengalaman religius yang dimediasi oleh teknologi (Telaumbanua, 2025).

Di satu sisi, teknologi digital menawarkan akses yang luas, interaktivitas yang tinggi, serta pendekatan visual yang menarik bagi kaum muda. Di sisi lain, muncul kekhawatiran akan kemungkinan reduksi makna iman, terutama dalam tradisi Katolik yang menekankan dimensi sakramental dan kehidupan komunal. Ketegangan antara peluang dan risiko ini menjadi titik penting untuk ditelaah secara kritis (Ardiansyah & Tarihoran, 2025).

Untuk memahami dinamika tersebut, diperlukan kerangka konseptual yang memadai. Konsep *digital religion* yang dikembangkan oleh Campbell (2013) membantu menjelaskan bahwa praktik keagamaan di era digital tidak sekadar berpindah ruang, tetapi juga mengalami perubahan dalam cara dipahami dan dijalankan.

Berangkat dari perspektif ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji fenomena “Keuskupan Roblox” sebagai bentuk praksis iman di ruang digital, sekaligus menelaah peluang dan tantangan yang muncul dalam pembentukan spiritualitas remaja Katolik.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian mengenai hubungan antara agama dan teknologi digital menunjukkan bahwa praktik keagamaan mengalami perubahan yang signifikan seiring berkembangnya ruang virtual. Konsep *digital religion* menegaskan bahwa digitalisasi tidak hanya menyediakan medium baru, tetapi juga membentuk ulang struktur, otoritas, dan praktik keagamaan itu sendiri (Campbell, 2013). Dalam ruang ini, pengalaman religius menjadi lebih partisipatif dan terbuka

terhadap berbagai penafsiran. Pandangan tersebut sejalan dengan teori *mediatization of religion* yang melihat media sebagai kekuatan kultural yang aktif membentuk cara agama dipahami dan dijalani (Hjarvard, 2011). Logika media yang menekankan kecepatan, visualitas, dan kesederhanaan turut mempengaruhi representasi agama. Akibatnya, pengalaman iman berpotensi bergeser dari yang reflektif menuju bentuk yang lebih simbolik dan instan.

Dari sisi perkembangan individu, masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan identitas, termasuk identitas religius (Erikson, 1994). Pada tahap ini, iman berkembang melalui relasi sosial dan pengalaman komunitas, sebagaimana dijelaskan dalam kerangka *synthetic-conventional faith* (Fowler, 1995). Namun dalam konteks digital, proses ini mengalami perubahan karena identitas dibentuk melalui interaksi daring yang bersifat dinamis (Boyd, 2014).

Meski membuka ruang eksplorasi, relasi digital juga berisiko menghadirkan kedekatan yang semu tanpa kedalaman emosional (Turkle, 2011). Dalam kehidupan beriman, hal ini dapat mengarah pada pengalaman religius yang dangkal. Selain itu, ketergantungan pada media digital sebagai sumber informasi juga menimbulkan persoalan terkait validitas ajaran (Anderson, M., & Jiang, 2018).

Secara teologis, Gereja Katolik memandang media sebagai sarana yang dapat mendukung pewartaan iman, sebagaimana ditegaskan dalam dokumen Gereja *Inter Mirifica* (Paul VI, 1963a) dan *Communio et Progressio* (Pontifical Council for Social Communications, 1971). Namun, lewat dokumen *Sacrosanctum Concilium*, Gereja juga menekankan bahwa pengalaman iman yang autentik tetap berakar pada kehidupan sakramental dan persekutuan umat, khususnya dalam liturgi (Paul VI, 1963b). Dalam dokumen *Christus Vivit*, dunia digital bahkan diakui sebagai bagian dari realitas hidup kaum muda yang perlu dijangkau secara pastoral (Francis, 2019).

Dengan demikian, literatur yang ada menunjukkan bahwa religiusitas digital memiliki sifat ambivalen. Ia membuka peluang baru bagi penghayatan iman, tetapi sekaligus menghadirkan risiko reduksi makna. Oleh karena itu, pendekatan yang kritis dan integratif menjadi sangat diperlukan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kepustakaan. Pendekatan ini dipilih untuk menggali makna dan dinamika fenomena secara mendalam dan reflektif (Creswell & Creswell, 2017). Analisis dilakukan dengan memadukan perspektif konsep *digital religion* (Campbell, 2013), teori *mediatization of religion* (Hjarvard, 2011), serta

refleksi teologis Gereja Katolik. Data penelitian terdiri atas sumber primer dan sekunder. Sumber primer mencakup karya teoretis utama dan dokumen resmi Gereja, sedangkan sumber sekunder berasal dari buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian yang relevan. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan kredibilitas dan relevansi.

Analisis data menggunakan metode analisis isi secara deskriptif-interpretatif. Proses ini meliputi identifikasi tema, pengelompokan, dan penafsiran berdasarkan kerangka konseptual yang digunakan. Untuk menjaga keabsahan, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan mengintegrasikan perspektif teologis, sosiologis, dan psikologis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital Religion dan Transformasi Praktik Iman

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia menghayati kehidupan beragama. Perubahan ini tidak hanya terjadi pada aspek komunikasi, tetapi juga menyentuh pengalaman dan praksis iman itu sendiri. Dalam konteks ini, konsep *digital religion* menegaskan bahwa kehadiran agama di ruang digital tidak sekadar berpindah medium, melainkan mengalami transformasi dalam cara dipraktikkan, dipahami, dan dimaknai (Campbell, 2013). Dengan demikian, digitalisasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana, tetapi juga sebagai konteks yang membentuk ulang pengalaman religius.

Transformasi tersebut terlihat dalam munculnya berbagai praktik keagamaan berbasis digital, seperti ibadah daring, komunitas iman virtual, dan konten religius yang interaktif. Bentuk-bentuk ini memberi ruang partisipasi yang lebih terbuka dan fleksibel, khususnya bagi remaja. Mereka tidak lagi sekadar menerima ajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun serta menafsirkan pengalaman iman secara personal. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran dari pola yang berpusat pada institusi menuju pengalaman yang lebih individual (Pohagi & Sutrisno, 2025).

Fenomena “Keuskupan Roblox” dapat dilihat sebagai contoh konkret dari perubahan tersebut. Melalui simulasi kehidupan Gereja dalam ruang virtual, remaja memperoleh cara baru untuk mengenal simbol, struktur, dan praktik iman secara lebih kontekstual. Realitas ini menegaskan bahwa pengalaman religius kini tidak lagi terbatas pada ruang sakral tradisional, tetapi juga berkembang dalam ruang digital yang dinamis (Azizah, 2025; Campbell, 2013).

Namun demikian, transformasi ini juga menghadirkan sejumlah tantangan. Pengalaman iman yang dimediasi oleh teknologi berisiko mengalami penyederhanaan makna. Dimensi komunal dan sakramental dapat bergeser menjadi pengalaman yang lebih individual dan simbolik. Dalam tradisi Katolik, hal ini menjadi perhatian penting karena iman tidak hanya

berkaitan dengan pemahaman, tetapi juga perjumpaan nyata dengan Tuhan, terutama melalui sakramen (Parenden et al., 2025). Oleh sebab itu, fenomena *digital religion* perlu dipahami secara kritis dan reflektif. Kehadiran teknologi digital memang membuka peluang baru bagi pewartaan iman. Namun, penggunaannya perlu diarahkan secara bijaksana agar tetap menjaga keutuhan makna iman. Dengan cara ini, teknologi dapat berfungsi sebagai sarana yang mendukung pendalaman spiritualitas yang lebih autentik (Utomo, 2025).

Mediatization of Religion dalam Budaya Digital

Perkembangan media digital tidak hanya menghadirkan saluran baru bagi pewartaan iman, tetapi juga mempengaruhi cara agama dipahami dan dijalani. Dalam kerangka teori *mediatization of religion*, Hjarvard (2011) menjelaskan bahwa media telah berkembang menjadi kekuatan kultural yang turut membentuk makna, simbol, dan praktik keagamaan. Akibatnya, kehidupan iman tidak lagi berdiri terpisah dari media, melainkan semakin dipengaruhi oleh cara kerja produksi, distribusi, dan konsumsi pesan yang bersifat digital.

Dalam budaya digital yang ditandai oleh visualitas, kecepatan, interaktivitas, dan kecenderungan untuk merangkum pesan secara singkat, representasi agama ikut mengalami perubahan. Praktik keagamaan yang kompleks sering kali disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah diakses. Kondisi ini berpotensi menggeser pengalaman religius dari yang semula reflektif dan mendalam menjadi lebih instan dan simbolik. Dengan demikian, media tidak hanya berperan sebagai perantara, tetapi juga sebagai agen yang membentuk pengalaman iman (Siskawaty, 2024).

Fenomena “Keuskupan Roblox” memperlihatkan dinamika tersebut secara konkret. Dalam ruang permainan digital, struktur Gereja, simbol liturgi, dan praktik keagamaan direkonstruksi mengikuti logika interaktif sebuah *game*. Liturgi, termasuk Ekaristi, dihadirkan dalam bentuk simulasi visual, sementara relasi antarumat berlangsung melalui interaksi virtual. Situasi ini menunjukkan bahwa media tidak sekadar merepresentasikan realitas religius, tetapi juga turut membentuk realitas baru yang berbeda dari praktik aslinya (Telaumbanua, 2025).

Transformasi ini memiliki sifat yang ambivalen. Di satu sisi, media digital memperluas akses dan meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam kehidupan beriman. Di sisi lain, terdapat risiko berkurangnya kedalaman pengalaman iman, serta munculnya beragam interpretasi yang tidak selalu melalui proses verifikasi teologis. Kondisi ini dapat mempengaruhi proses pembentukan iman remaja yang masih berada dalam tahap pencarian (Hjarvard, 2011). Oleh karena itu, *mediatization of religion* perlu disikapi secara kritis dan bijaksana. Gereja tidak cukup hanya hadir sebagai pengguna media, tetapi perlu berperan sebagai pendamping yang mampu menjaga keseimbangan antara inovasi dan integritas iman.

Dengan pendekatan yang tepat, ekspresi religius di ruang digital tidak berhenti pada level representasi, melainkan dapat mengantar pada pengalaman iman yang lebih autentik dan mendalam (Utomo, 2025).

Perkembangan Identitas Remaja dalam Era Digital

Masa remaja merupakan tahap yang menentukan dalam proses pembentukan identitas diri, termasuk identitas religius. Pada fase ini, sebagaimana dijelaskan oleh Erikson (1994) dalam konsep *identity versus role confusion*, remaja berada dalam dinamika pencarian makna diri dengan secara aktif mengeksplorasi nilai, keyakinan, serta peran sosial di tengah beragam pengaruh yang melingkupi kehidupannya.

Dalam konteks masyarakat digital, ruang eksplorasi tersebut tidak lagi terbatas pada lingkungan fisik, melainkan meluas ke dunia daring. Media sosial dan berbagai platform digital menyediakan ruang yang memungkinkan remaja membangun, menampilkan, sekaligus menegosiasikan identitasnya secara lebih terbuka. Boyd (2014) menegaskan bahwa identitas dalam ruang digital dibentuk melalui representasi diri dan interaksi sosial, sehingga menjadi lebih dinamis, namun pada saat yang sama juga rentan terhadap fragmentasi, termasuk dalam cara remaja memahami dan menghayati iman.

Fenomena “Keuskupan Roblox” dapat dipahami sebagai salah satu ruang alternatif tempat remaja mengeksplorasi identitas religiusnya. Dalam ruang ini, mereka tidak sekadar menjadi penonton, tetapi terlibat aktif dalam simulasi praktik keagamaan serta membangun pengalaman komunitas secara virtual. Jika dilihat melalui perspektif Fowler (1995), dinamika tersebut sejalan dengan tahap *synthetic-conventional faith*, di mana perkembangan iman sangat dipengaruhi oleh relasi sosial dan pengalaman simbolik yang dihayati bersama.

Namun demikian, perlu diakui bahwa ruang digital juga membawa sejumlah tantangan yang tidak dapat diabaikan. Identitas yang dibentuk dalam dunia virtual cenderung bersifat performatif, sehingga berpotensi menciptakan kesan kedekatan yang semu tanpa kedalaman relasi yang nyata (Turkle, 2011). Dalam konteks religius, hal ini dapat mengarah pada pengalaman iman yang kurang reflektif dan cenderung dangkal. Selain itu, dominasi media sebagai sumber informasi turut membuka kemungkinan munculnya beragam interpretasi iman yang tidak selalu sejalan dengan ajaran Gereja (Anderson, M., & Jiang, 2018).

Dengan demikian, “Keuskupan Roblox” memperlihatkan karakter yang ambivalen. Di satu sisi, ia membuka peluang baru bagi keterlibatan remaja dalam pengalaman iman yang kontekstual dan relevan dengan dunia mereka. Namun di sisi lain, terdapat risiko terbentuknya identitas religius yang parsial dan kurang terintegrasi secara utuh (Telaumbanua, 2025). Oleh karena itu, kehadiran pendampingan yang dialogis menjadi sangat penting. Keluarga, Gereja,

dan lembaga pendidikan dipanggil untuk bersama-sama menuntun remaja agar mampu mengintegrasikan pengalaman digitalnya ke dalam kehidupan iman yang lebih matang, reflektif, dan berakar dalam realitas keseharian. Hal ini sejalan dengan semangat *Christus Vivit* yang menekankan pentingnya pendampingan kaum muda agar mereka bertumbuh dalam iman yang autentik dan berdaya guna (Francis, 2019).

Media sebagai Sarana Pewartaan Iman dalam Era Digital

Perkembangan media komunikasi modern telah membawa perubahan mendasar dalam cara iman diwartakan dan dihayati. Media tidak lagi dipahami semata sebagai sarana penyampaian pesan, melainkan sebagai ruang kultural yang turut membentuk cara manusia memahami realitas religius. Dalam konteks ini, Gereja sejak awal menyadari potensi strategis media sebagai sarana pewartaan yang mampu menjangkau khalayak luas, terutama generasi muda yang hidup dalam arus komunikasi digital (Francis, 2019).

Kesadaran tersebut secara eksplisit ditegaskan dalam *Inter Mirifica* (art. 1–2), yang memandang media sebagai anugerah Tuhan yang memiliki daya besar dalam kehidupan manusia. Namun, di balik potensinya, media juga menuntut tanggung jawab moral agar penggunaannya senantiasa mengarah pada kebenaran dan kebaikan bersama (Paul VI, 1963a). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, refleksi Gereja semakin menegaskan bahwa dunia digital bukan sekadar alat, melainkan telah menjadi “lingkungan hidup” kaum muda. Dalam *Christus Vivit* (art. 86), ditegaskan bahwa kehadiran Gereja di ruang ini perlu bersifat aktif, dialogis, dan kontekstual, tanpa kehilangan kedalaman serta keutuhan iman (Francis, 2019).

Lebih jauh, *Communio et Progressio* menempatkan media dalam kerangka yang lebih relasional, yakni sebagai sarana untuk membangun persekutuan (*communio*). Media, dalam perspektif ini, tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berperan dalam memperdalam relasi antarmanusia dalam terang iman (Pontifical Council for Social Communications, 1971). Pemahaman ini membuka ruang bagi bentuk-bentuk baru evangelisasi digital yang lebih partisipatif. Fenomena “Keuskupan Roblox”, misalnya, dapat dilihat sebagai salah satu ekspresi konkret dari upaya tersebut, di mana remaja diajak mengenal kehidupan Gereja melalui pengalaman yang interaktif dan sesuai dengan dunia mereka (Azizah, 2025).

Meskipun demikian, pemanfaatan media dalam kehidupan iman tetap memerlukan kebijaksanaan dan ketajaman refleksi. Media tidak dapat menggantikan pengalaman iman yang bersifat nyata dan sakramental. Hal ini terutama tampak dalam liturgi yang, menurut *Sacrosanctum Concilium* (art. 10), merupakan sumber dan puncak seluruh kehidupan Kristiani. Oleh karena itu, penggunaan media hendaknya diarahkan sebagai sarana yang menuntun umat

pada pendalaman iman yang autentik dan integral, bukan sebagai substitusi bagi pengalaman iman yang esensial (Paul VI, 1963b).

Analisis Fenomena 'Keuskupan Roblox' dalam Spiritualitas Remaja Katolik

Fenomena "Keuskupan Roblox" memperlihatkan bagaimana iman berjumpa secara konkret dengan budaya digital yang semakin mengakar dalam kehidupan remaja. Dalam konteks ini, generasi muda tidak lagi hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga sebagai subjek aktif yang turut membentuk dan mengonstruksi pengalaman religius di ruang digital (Azizah, 2025). Dalam perspektif *digital religion*, praktik keagamaan mengalami pergeseran baik dalam bentuk maupun maknanya (Campbell, 2013). Oleh karena itu, fenomena ini dapat dipahami sebagai salah satu bentuk inkulturasi iman, yakni upaya menjembatani tradisi Gereja dengan dinamika budaya digital yang menjadi habitat keseharian kaum muda (Telaumbanua, 2025).

Dari sisi positif, "Keuskupan Roblox" membuka peluang evangelisasi yang signifikan. Pendekatan yang kontekstual dan dekat dengan dunia remaja mampu meningkatkan daya tarik serta keterlibatan mereka dalam kehidupan iman. Karakter interaktif dari platform digital juga memungkinkan partisipasi aktif sekaligus mendorong terbentuknya komunitas virtual yang dapat menopang perkembangan identitas religius. Temuan Anderson dan Jiang (2018) turut menegaskan bahwa media digital berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan religius generasi muda, terutama ketika pendekatan yang digunakan relevan dengan pengalaman hidup mereka.

Namun demikian, potensi tersebut tidak terlepas dari sejumlah risiko yang perlu dicermati secara kritis. Salah satu tantangan utama adalah kemungkinan terjadinya reduksi makna iman. Simulasi praktik keagamaan dalam ruang digital dapat mengaburkan dimensi sakramental yang esensial. Misalnya, perayaan Ekaristi dalam bentuk virtual tidak memiliki validitas sakramental tanpa kehadiran unsur-unsur yang hakiki, sebagaimana ditegaskan dalam *Sacrosanctum Concilium* (Paul VI, 1963b). Dalam situasi demikian, pengalaman iman berisiko bergeser menjadi sekadar simbolik dan kehilangan kedalaman spiritualnya.

Selain itu, relasi yang terbentuk dalam ruang digital kerap menghadirkan kesan kedekatan yang semu. Interaksi virtual, meskipun intens, tidak selalu diiringi dengan kedalaman relasi personal yang autentik (Turkle, 2011). Ditambah lagi, budaya komunikasi yang serba cepat dan instan cenderung membatasi ruang untuk refleksi yang mendalam. Hal ini berpotensi bertentangan dengan spiritualitas Katolik yang menekankan pentingnya keheningan, perjumpaan personal, serta kedalaman relasi dengan Tuhan dan sesama, sebagaimana diingatkan dalam *Christus Vivit* (Francis, 2019).

Dengan demikian, “Keuskupan Roblox” menampilkan karakter yang ambivalen. Di satu sisi, ia menghadirkan peluang baru bagi evangelisasi yang kreatif dan kontekstual; namun di sisi lain, ia juga memunculkan tantangan serius terkait kedalaman dan keutuhan pengalaman iman. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang integratif dan reflektif, agar pemanfaatan media digital tidak berhenti pada level representasi, tetapi sungguh menuntun remaja menuju pengalaman iman yang autentik, mendalam, dan terintegrasi dalam kehidupan nyata (Utomo, 2025).

Menemukan Iman di tengah Dunia Digital

Fenomena “Keuskupan Roblox” tidak dapat dipahami sekadar sebagai tren digital yang bersifat sementara, melainkan sebagai penanda adanya pergeseran mendasar dalam cara remaja menghayati iman. Dunia digital kini telah berkembang menjadi ruang formasi yang turut membentuk kesadaran religius. Dalam situasi ini, tanpa disertai sikap kritis, iman berisiko mengalami reduksi dari pengalaman relasional yang mendalam menjadi sekadar tampilan visual dan simbolik (Azizah, 2025; Telaumbanua, 2025).

Urgensi persoalan ini semakin nyata ketika praktik keagamaan direpresentasikan dalam bentuk simulasi. Ada kemungkinan remaja memaknai pengalaman virtual sebagai pengganti keterlibatan iman yang nyata, padahal iman Kristiani pada hakikatnya menuntut relasi yang hidup, kehadiran yang konkret, serta partisipasi aktif dalam komunitas (Utomo, 2025). Jika tidak diantisipasi, kondisi ini dapat melahirkan bentuk keberagamaan yang dangkal dan kurang berakar dalam kehidupan sehari-hari.

Menanggapi dinamika tersebut, Gereja dituntut menghadirkan respons pastoral yang kontekstual dan reflektif. Salah satu langkah penting adalah penguatan literasi digital-teologis yang tidak hanya membekali remaja dengan kemampuan menggunakan media, tetapi juga menumbuhkan daya kritis dalam memaknai pengalaman iman di ruang digital. Selain itu, katekese perlu dikembangkan secara kreatif dan dialogis, sehingga mampu menjembatani daya tarik budaya digital dengan kedalaman teologis. Dengan demikian, media digital dapat berfungsi sebagai pintu masuk menuju pendalaman iman, bukan sebagai penggantinya (Ardiansyah & Tarihoran, 2025; Pohagi & Sutrisno, 2025).

Refleksi ini sekaligus menegaskan adanya perbedaan esensial antara simulasi dan pengalaman iman yang autentik. Representasi digital, betapa pun menarik dan interaktif, tidak dapat menggantikan perjumpaan nyata dengan Tuhan maupun keterlibatan konkret dalam komunitas iman (Telaumbanua, 2025). Oleh karena itu, tanggung jawab untuk menjaga keutuhan iman tidak hanya terletak pada institusi Gereja, tetapi juga pada setiap pribadi, terutama kaum muda sebagai subjek utama dalam dinamika ini.

Pada akhirnya, pendekatan yang integratif menjadi kunci dalam menanggapi tantangan tersebut. Sinergi antara Gereja, keluarga, dan dunia pendidikan perlu dibangun secara berkelanjutan untuk menghadirkan pendampingan yang mampu menyeimbangkan literasi digital dengan kedalaman spiritual. Dalam kerangka ini, teknologi ditempatkan secara proporsional sebagai sarana yang menuntun pada perjumpaan yang lebih mendalam dengan Tuhan. Dengan demikian, iman tetap tumbuh sebagai pengalaman yang hidup, reflektif, dan berakar kuat dalam realitas kehidupan sehari-hari (Utomo, 2025).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Fenomena “Keuskupan Roblox” menegaskan bahwa transformasi digital tidak hanya mengubah cara iman dikomunikasikan, tetapi juga cara iman dialami, dimaknai, dan dibentuk dalam kehidupan remaja. Dalam kerangka *digital religion* dan *mediatization of religion*, ruang digital tampil sebagai medan baru yang aktif membentuk praksis keagamaan, sekaligus membuka peluang inkulturasi iman yang lebih kontekstual bagi Generasi Alpha. Namun, dinamika ini bersifat ambivalen: di satu sisi menghadirkan peluang evangelisasi yang kreatif, partisipatif, dan relevan dengan dunia kaum muda; di sisi lain membawa risiko reduksi makna iman menjadi pengalaman yang simbolik, instan, dan kurang berakar dalam dimensi sakramental serta kehidupan komunal Gereja. Dalam proses pembentukan identitas, ruang digital memang memperluas eksplorasi iman, tetapi juga berpotensi melahirkan relasi yang dangkal dan identitas yang parsial apabila tidak disertai pendalaman reflektif.

Dalam terang tersebut, pengalaman religius yang dimediasi teknologi tidak dapat diposisikan sebagai pengganti, melainkan sebagai jembatan menuju pengalaman iman yang autentik, yang melibatkan perjumpaan nyata dengan Tuhan, keterlibatan dalam komunitas, serta kedalaman spiritual. Oleh karena itu, Gereja dipanggil untuk hadir secara adaptif sekaligus reflektif dalam ruang digital, dengan menempatkan media sebagai sarana pewartaan yang membangun *communio* tanpa mengaburkan hakikat iman yang berpuncak pada liturgi dan kehidupan sakramental. Pendekatan integratif menjadi kunci, melalui sinergi antara Gereja, keluarga, dan dunia pendidikan dalam menghadirkan pendampingan yang menyeimbangkan literasi digital dan kedalaman iman. Dengan demikian, teknologi dapat diarahkan secara bijaksana sebagai sarana yang menuntun, bukan menggantikan, sehingga iman tetap tumbuh sebagai pengalaman yang hidup, reflektif, dan berakar dalam kehidupan nyata.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media and technology 2018*. Pew Research Center.
- Ardiansyah, A. A., & Tarihoran, E. (2025). Pembinaan iman bagi remaja Katolik di era digital: Strategi, peluang, dan tantangan. *In Theos: Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi*, 5(5), 205–213. <https://doi.org/10.56393/intheos.v5i2.3105>
- Azizah, T. M. (2025). *Fenomena praktik keagamaan virtual Katolik dalam game Roblox* [Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya].
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Campbell, H. A. (2013). *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Erikson, E. H. (1994). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Fowler, J. W. (1995). *Stages of faith: The psychology of human development and the quest for meaning*. HarperOne.
- Francis, P. (2019). *Christus vivit: Post-synodal apostolic exhortation*. Libreria Editrice Vaticana.
- Hjarvard, S. (2011). The mediatisation of religion: Theorising religion, media and social change. *Culture and Religion*, 12(2), 119–135. <https://doi.org/10.1080/14755610.2011.579719>
- Parenden, R., Mendonga, K., Wulandari, N., Sipapa', Y., & Irawati. (2025). Perjamuan kudus sebagai sarana anugerah dan identitas gereja di era globalisasi. *Humanitis: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 3(2), 477–486. <http://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/524>
- Paul VI, P. (1963a). *Inter mirifica: Decree on the media of social communications*. Libreria Editrice Vaticana.
- Paul VI, P. (1963b). *Sacrosanctum concilium: Constitution on the sacred liturgy*. Libreria Editrice Vaticana.
- Pohagi, D., & Sutrisno, R. D. (2025). Gereja virtual dan komunitas digital: Transformasi iman dalam ekosistem media sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan Keagamaan Kristen*, 1(4), 80–100. <https://doi.org/10.63536/arastamar.v1i4.94>
- Pontifical Council for Social Communications. (1971). *Communio et progressio: Pastoral instruction on the means of social communication*. Libreria Editrice Vaticana.
- Siskawaty. (2024). Agama dan pembentukan karakter generasi Alfa di era postdigital. *Jurnal Teruna Bhakti*, 6(2), 178. <https://doi.org/10.47131/jtb.v6i2.201>
- Telaumbanua, A. A. S. (2025). Dekonstruksi ekklesiologi terhadap fenomena Roblox Church: Sebuah tantangan spiritualitas digital generasi Z. *Prosiding Seminar Nasional Teologi*, 1(1), 209–230.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Utomo, K. D. M. (2025). Iman di era digital: Pengaruh media sosial terhadap formasi rohani orang muda Katolik generasi Z di Malang. *Prosiding Seri Filsafat Teologi*, 35(34), 442–476. <https://doi.org/10.35312/serifilsafat.v35i34.286>