

Pop Culture dan Cerita Kita

Astri Sinaga¹

Pendahuluan

"Ini cerita kita dari pulau yang jauh di timur Indonesia, namanya pulau Halmahera...kita tinggal di Tobelo...biar kita tinggal di daerah terpencil bukan berarti kita tidak bisa berkarya, inspirasi bisa datang dari mana saja, dari apa saja yang kita lihat, keseharian kita semua...kita Kalawai, grup hip hop paling top di Halmahera, so pasti itu, kita sama-sama cinta musik rap, kita bisa bebas berekspresi dan jadi diri kita sendiri, kita senang di sini ada internet, kita bisa browsing cara nge-rap, asik sekali...dengan teknologi, kreasi jadi tidak ada batasnya..."

Cuplikan kalimat di atas diambil dari sebuah iklan yang disajikan dalam bentuk cerita tentang sekelompok anak muda yang membentuk grup rap sebagai cara mereka menyampaikan pesan kepada dunianya. Di balik cerita grup Kalawai ini sebenarnya juga memperlihatkan bahwa musik rap sangat dekat dengan kaum muda di Halmahera dan kota-kota lain di daerah timur Indonesia. Musik rap bukanlah musik yang mereka dengar dari orangtua mereka, tetapi teknologi yang telah memperkenalkannya. Eminem, MGK (Machine Gun Kely) dan Nicky Minaj adalah yang memperkenalkan musik rap kepada mereka lewat internet, tentu saja semakin diperkuat oleh Saykoji dan Iwa K. sebagai anak bangsa sendiri yang piawai di dalam *nge-rap*. Bila melihat kaum muda Halmahera *nge-rap*, mereka jadi mirip kaum muda kulit hitam – Amerika yang sering kita saksikan aksinya di film-film. Kini musik hip hop tidak lagi hanya ada di sudut-sudut jalan

kota-kota di Amerika, tetapi juga telah menyebar luas sampai di tepi pantai Halmahera, bahkan telah menyatu dengan cerita hidup mereka. Mereka bercerita dengan hip hop, cara mereka berjalan, berpakaian dan bersikap adalah hip hop.

Artikel ini bukan mau menjelaskan seperti apa budaya hip hop menyerap masuk ke dalam kehidupan kaum muda di belahan timur negeri kita. Fenomena rap di tengah anak muda di Indonesia timur memperlihatkan bagaimana budaya populer banyak membentuk kaum muda di zaman ini termasuk kaum muda di Indonesia. Secara demografis kaum muda di Indonesia menunjukkan keragamannya di dalam menerima lagu atau musik sebagai bentuk dari budaya populer. Kaum muda di sepanjang jalan pantura pulau Jawa akan lebih dekat dengan lagu-lagu dangdut ketimbang musik rap. Kaum muda yang di perkotaan akan menyerap musik sesuai dengan kelas ekonomi mereka; mereka dari kalangan menengah ke

1. Alumnus dari Trinity Theological College, Singapore. Saat ini melayani di STT Amanat Agung sebagai Kepala PSPPKM dan Puket Bidang Akademik STT Amanat Agung.

Budaya populer adalah sesuatu yang sangat dekat dengan hidup kaum muda, bahkan kaum muda adalah ibarat ikan yang berenang di air, di mana air itu sendiri adalah budaya populer.

atas cenderung kepada musik-musik pop dan jazz, sementara kelas bawah akan cenderung kepada musik-musik rock dan balada. Kecenderungan musik mereka menjadi cerminan pergumulan, pengalaman dan cerita hidup mereka. Budaya populer adalah sesuatu yang sangat dekat dengan hidup kaum muda, bahkan kaum muda adalah ibarat ikan yang berenang di air, di mana air itu sendiri adalah budaya populer. Artikel ini akan membahas bagaimana kaum muda menyerap budaya populer menjadi cerita hidup mereka karena budaya populer itu sendiri sesungguhnya adalah cerita mereka. Pada bagian terakhir juga akan membahas apakah yang perlu dicermati oleh rohaniwan kaum muda tentang budaya populer yang diserap oleh kaum muda.

Mengidentifikasi Budaya Pop atau *Pop Culture*

Secara sederhana budaya merujuk pada beberapa hal. Apa yang disebut budaya dapat berupa pandangan, pemahaman, praktik-praktik dan karya-karya yang muncul di tengah masyarakat dan berlaku di tengah masyarakat. Itu artinya apa yang disebut “budaya” bukan semata

sesuatu yang bersifat tradisional saja, tetapi segala sesuatu yang berkembang di tengah masyarakat dan meresap sampai kepada pola pikir, cara pandang, dan sikap-sikap. Budaya dapat kita lihat dalam cara seseorang memandang dunianya, cara mereka menyelesaikan masalah, bahkan dalam gaya hidup keseharian mereka. Dalam terminasi “budaya populer” atau “*pop culture*” terdapat perpaduan dari dua kata antara budaya dan “populer”. Ada beberapa sifat yang dimengerti dari kata “populer”. Populer berarti disukai oleh banyak orang karena berbicara tentang “kita” dan apa yang “kita” suka. Sesuatu yang populer juga berarti suatu karya yang dihasilkan untuk menyenangkan orang banyak, bukan untuk diri sendiri tetapi tujuannya supaya banyak orang menyukainya. Jadi yang dimaksud dengan budaya populer adalah suatu praktik atau karya-karya yang dengan mudah dapat diterima masyarakat luas karena bersifat menyenangkan dan mudah dicerna.

Beberapa ahli membedakan budaya pop sebagai “budaya rendah”, sementara ada budaya yang bersifat budaya tinggi. Misalnya, lukisan “*Return of The Prodigal Son*” karya Rembrandt, dapat dikatakan termasuk budaya tinggi karena perlu keahlian tersendiri untuk menangkap makna di balik lukisan itu. Romanowski menjelaskan bahwa perbedaan antara budaya rendah dengan budaya tinggi sebenarnya adalah suatu hasil dari bentuk sosial yang terus berubah dan mempengaruhi kualitas dari suatu produk budaya.² Dengan demikian pandangan yang melihat bahwa budaya populer sebagai budaya rendah sesungguhnya juga dapat dibantah karena

2. William D. Romanowski, *Pop Culture Wars: Religion and the Role of Entertainment in American Life* (Eugene, OR: Intervarsity Press, 1996), 334.

apa yang saat ini dianggap budaya tingkat tinggi sebenarnya di masa lalu juga adalah budaya “tingkat rendah”. Contohnya, di masa yang lalu drama-drama Shakespeare adalah tontonan rakyat jelata layaknya tontonan “Srimulat” dan “ketoprak” bagi banyak masyarakat Jawa. Tetapi sekarang ini seseorang perlu pengetahuan dan keterampilan seorang sarjana sastra untuk memahami bahkan membaca karya-karya Shakespeare. Romanowski selanjutnya menjelaskan bahwa sebenarnya apakah karakteristik suatu budaya itu dapat dilihat tinggi atau rendah dapat dilihat dari bagaimana dampak yang diberikan oleh produk budaya tersebut bagi kehidupan manusia.³ Suatu karya seni yang dibuat hanya untuk membuat orang merasa senang dan terhibur, apakah itu dalam bentuk drama, film, musik atau bentuk lainnya, dapat disebut sebagai “seni yang rendah”. Sementara karya seni yang dibuat untuk memberikan pemahaman dan pencerahan dapat disebut sebagai “seni yang tinggi”.⁴ Perdebatan mengenai bentuk seni seperti apa yang tergolong rendah ataupun tinggi akhirnya oleh Romanowski disimpulkan di bagian akhir dari bukunya dengan menggunakan analogi bola *American football*. Bentuk bola yang melengkung tersebut menunjukkan dua ujung yang berbeda yang memperlihatkan di dalam suatu budaya, antara aspek dan fungsi sesungguhnya tidak berlawanan, tetapi menunjukkan bagaimana suatu karya seni bekerja. Satu ujung bola tersebut melambangkan *entertainment* (hiburan) dan sudut lainnya melambangkan *enlightenment* (pencerah-

an). Dengan analogi ini Romanowski menjelaskan bahwa suatu karya seni yang baik harus memiliki aspek menyenangkan dan mencerahkan sehingga dapat memberikan sekaligus kesenangan dan pengertian.⁵ Namun sayangnya banyak karya seni hanya dibuat untuk memberikan kesenangan semata. Karya seni semacam ini hanya menjadi alat perdagangan untuk mendapatkan keuntungan semata, sehingga pencipta dan penjualnya tidak terlalu memikirkan tentang nilai dan kebaikan untuk orang lain.

Simon Frith seorang akademisi musik memberikan tiga cara dalam melihat budaya pop.⁶ Pertama *pop culture* dapat dilihat sebagai suatu produk yang dihasilkan untuk orang banyak; artinya ketika produk atau karya itu dibuat, memang ditujukan supaya banyak orang dapat menikmatinya, lalu mengkonsumsinya karena masyarakat umumnya akan mengkonsumsi apa yang mereka suka dan tersedia untuk mereka. Kedua Frith mengungkapkan bahwa *pop culture* adalah suatu budaya masyarakat, yaitu suatu nilai-nilai yang berlaku dan diyakini oleh suatu kelompok masyarakat. Ketiga, *pop culture* juga dapat dilihat dalam bentuk praktik dan sikap-sikap hidup sehari-hari yang dilakukan oleh kelompok masyarakat yang meyakinkannya. Dengan demikian *pop culture* hadir dalam berbagai bentuk, bukan hanya yang terlihat dalam bentuk karya dan praktik, tetapi juga dalam bentuk pola pikir dan nilai yang berlaku di tengah masyarakat. Unsur ‘pop’ dalam budaya ini artinya bersifat “kekinian” dan berbeda dari tradisi yang ada

3. Romanowski, *Pop Culture Wars*, 334.

4. Romanowski, *Pop Culture Wars*, 334.

5. Romanowski, *Pop Culture Wars*, 335.

6. Tom Beaudoin, *Virtual Faith: The Irreverent Spiritual Quest of Generation X* (San Francisco: Jossey-Bass, 1998), 31.

sebelumnya. Kekinian dalam sifat *pop culture* membuat penerima utama budaya ini lebih kepada kaum muda sebagai kelompok generasi terdepan yang menerima hal baru. Kaum muda menerima dan menghidupi *pop culture* lewat teknologi media. Dengan demikian *pop culture* menyebar menembus batas geografis dan budaya tradisional.

Pop Culture dan Kaum Muda

Kaum muda adalah kelompok generasi yang sangat dekat dengan budaya populer, bahkan beberapa ahli mengidentikkan budaya populer juga sebagai “*youth culture*” karena kekekatannya dan dampak yang besar dalam kehidupan kaum muda. *Pop culture* memang banyak muncul dalam bentuk musik dan lagu, walaupun muncul juga dalam bentuk-bentuk lainnya seperti *fashion*, teknologi dan bahkan sport. Musik menjadi wahana terbesar di dalam *pop culture* yang penyebarannya begitu cepat lewat teknologi media seperti TV, internet, film, majalah dan lain sebagainya. Tidak mengherankan kalau *pop culture* menjadi cerita kaum muda, artinya budaya ini muncul dalam kehidupan kaum muda, memengaruhi kaum muda dan tentang kaum muda. Dengan melihat *pop culture* kita melihat cerita mereka. Namun demikian melihat *pop culture* sebagai upaya untuk mengerti cerita kaum muda bukanlah hal yang mudah. Seseorang harus mengamati apa yang sesungguhnya di balik tampilan yang ada. Sebuah lagu bukan hanya memberikan nada dan kata, tetapi di balik semua itu sebenarnya terbaca suatu konteks yang jauh lebih luas berbicara.

Tom Beaudoin, dalam bukunya

“Virtual Faith” memperlihatkan bagaimana lagu-lagu yang populer di tengah kaum muda dapat membentuk suatu generasi, dalam bukunya dia memperlihatkan hal tersebut dalam generasi X. Lagu-lagu yang didengar oleh generasi X mencerminkan bagaimana generasi ini menaruh kecurigaan kepada institusi agama termasuk gereja yang dipandang sebagai kemunafikan.⁷ Ada beberapa lagu yang memperlihatkan hal ini, di antaranya adalah kelompok musik R.E.M. dengan lagunya “*Losing My Religion*”. Bahkan video klip lagu ini memperlihatkan beberapa simbol keagamaan yang menggambarkan bagaimana tokoh yang nampaknya seperti Yesus jatuh ke bumi dan sebotol susu yang pecah, yang menunjukkan pada saat itulah manusia kehilangan agama dan tidak perlu menyesalinya.

*“That’s me in the corner,
that’s me in the spotlight
Losing my religion,
trying to keep up with you
And I don’t know if I can do it
Oh no, I’ve said too much
I haven’t said enough”*

Penulis sendiri melihat bahwa sesungguhnya di setiap zaman selalu ada lagu-lagu yang seperti ini yang berupaya menurunkan nilai rohani menjadi sesuatu yang sangat biasa dan bernada sinis bahkan dibuat jadi tidak bernilai rohani lagi. Lagu “*Losing My Religion*” muncul di tahun 1991, bila ditelusuri mundur ke tahun 70-an ada lagu “*Imagine*” yang dilantunkan oleh mantan vokalis kelompok *band* asal Inggris The Beatles, John Lennon yang mengajak orang membayangkan

7. Beaudoin, *Virtual Faith*, 52-55.

kan dunia yang lebih baik bila tidak ada agama, surga, neraka dan negara. Contoh lagu yang lebih kontemporer yang muncul di era tahun 2000-an adalah “*What If God Was One of Us*” yang mengatakan:
“*What if god was one of us
Just a slob like one of us
Just a stranger on the bus
Trying to make his way home
Nobody calling on the phone
Except for the pope maybe in Rome*”

Lagu-lagu seperti ini sesungguhnya bukan semata-mata suatu ejekan kepada institusi gereja, tetapi bila diperhatikan dengan lebih cermat ke dalam lagu ini maka kita akan melihat bahwa ini adalah jeritan rohani generasi muda yang merindukan kehidupan rohani yang nyata bukan pura-pura apalagi munafik. Kaum muda merasa muak dengan kemunafikan institusi rohani, konflik atas nama agama dan idealisme, dan penghakiman moral yang sering dilontarkan oleh orang-orang keagamaan kepada kaum muda. Kaum muda kemudian mengekspresikan jeritan mereka lewat lagu.

Pop culture juga muncul dalam bentuk *fashion*, baik busana maupun model rambut. Beaudoin dalam analisisnya memperlihatkan bagaimana Generasi X tidak mau mendapatkan sesuatu yang sekedar diturunkan, tetapi mereka ingin memiliki sesuatu yang mereka temukan sendiri dan mereka menandai diri mereka berbeda dengan generasi sebelumnya yaitu dengan tato dan model rambut yang berbeda.⁸ Ketika mereka menandai dirinya dengan beberapa lobang anting di telinganya, atau tato di sekujur tubuhnya, ataupun model rambut yang berbeda,

Kaum muda merasa muak dengan kemunafikan institusi rohani, konflik atas nama agama dan idealisme, dan penghakiman moral yang sering dilontarkan oleh orang-orang keagamaan kepada kaum muda.

mereka sedang melakukan sesuatu yang pribadi atas diri mereka sendiri. Sesuatu yang intim terjadi dalam diri mereka dan sifatnya permanen. Dengan demikian, menurut analisa Beaudoin, mereka sedang mengatakan “aku beda”.⁹ Melalui *pop culture* kaum muda melepaskan diri dari tradisi dan nilai yang dianut oleh generasi sebelumnya; mereka memiliki “kebenaran” tersendiri yang bukan karena diturunkan dari orangtua, tetapi yang mereka temukan sendiri.

Pop Culture di Indonesia

Kaum muda di Indonesia juga hidup dalam budaya populer yang irisannya cukup besar dengan budaya populer yang ada di belahan dunia barat. Dunia barat dalam hal ini Amerika dan Eropa telah lama menjadi sumber dari mana *pop culture* berkembang dan memengaruhi Asia termasuk di Indonesia. Hal ini membuat kaum muda di Indonesia memiliki gaya hidup dan cara berpikir yang sebagian mirip dengan kaum muda yang ada di dunia barat, karena mereka berbagi cerita yang sama yang mereka dapatkan dari lagu maupun film yang mereka lihat. Na-

8. Beaudoin, *Virtual Faith*, 77.

9. Beaudoin, *Virtual Faith*, 78.

mun studi terakhir mengenai hal ini memperlihatkan bahwa dunia barat tidak lagi menjadi sumber utama dari mana *pop culture* itu muncul. Suatu fenomena baru budaya populer di Indonesia telah muncul dan berkembang. Hal ini diungkapkan oleh seorang sosiolog Indonesia yang bermukim dan mengajar di Monash University, Ariel Heryanto.¹⁰ Menurut Heryanto, saat ini budaya populer yang mewarnai Indonesia secara dominan datang dari Korea dan Taiwan.¹¹

Budaya populer yang datang dari Taiwan dan Korea dimulai ketika film mini seri "Meteor Garden" sukses ditayangkan di beberapa TV nasional di Indonesia. Empat wajah oriental yang ada di dalam film ini menjadi idola bagi kaum muda di era awal tahun 2002. Munculnya fenomena ini, menurut Heryanto juga dipengaruhi oleh kondisi politik pasca-Suharto yang telah menurunkan sentimen terhadap warga keturunan Tionghoa di Indonesia. Indonesia memasuki era demokrasi yang membuat penghargaan kepada budaya Tionghoa juga menjadi terbuka lebar. Dengan demikian masuknya film-film dari Taiwan dan Korea yang ketika itu membanjiri acara-acara di TV Indonesia memberikan dampak yang besar terutama bagi kaum muda. Besarnya pengaruh ini juga didorong oleh berkembangnya teknologi yang membuat akses terhadap informasi menjadi sangat mudah, ditambah lagi keadaan ekonomi kaum menengah juga semakin baik. Namun lebih dari pada itu, penulis melihat bahwa kekuatan budaya populer yang

muncul dari Taiwan dan Korea ini, menjadi kuat karena datangnya dalam bentuk film. Dengan demikian benarnya apa yang diungkapkan oleh Romanowski bahwa dari sekian banyak bentuk *pop culture*, bentuk yang paling kuat memengaruhi kehidupan manusia terutama kaum muda, adalah film.¹²

Kekuatan film dalam audio, visual dan alur cerita - yang dapat secara kuat menyajikan makna, nilai, budaya - memiliki dampak besar untuk kaum muda. Wajah-wajah oriental seperti Jerry Yan, Vic Zhou, Barbie Hsu, Vanness Wu dan Ken Chu ketika itu menjadi idola baru bagi kaum muda di Indonesia. Popularitas bintang-bintang ini telah memberikan makna baru kepada kaum muda tentang apakah yang dimaksud dengan "ganteng", indah, dan menarik. Karakteristik wajah "Asia" yang putih, bersih, rambut lurus dan kurus menjadi sesuatu yang diinginkan kaum muda. Bukan hanya penampilan fisik yang dipromosikan oleh bintang-bintang ini, tetapi juga gaya hidup yang mewah dan nyaman. Dalam hal ini film sebagai bentuk budaya populer telah mengarahkan perhatian kaum muda pada orientasi yang bersifat material seperti penampilan fisik, gaya hidup, dan kemewahan.

Selain film, musik juga memiliki dampak yang besar dalam kehidupan kaum muda di Indonesia. Berbeda dengan film di mana justru film-film luar yang disenangi, sebaliknya lagu-lagu Indonesia memiliki tempat yang kuat di tengah kaum muda. Tema populer yang muncul

10. Ariel Heryanto telah menulis dan menyunting beberapa buku dan tulisan mengenai budaya populer di Indonesia di antaranya adalah: "Popular culture in Indonesia, Fluid identities in postauthoritarian politics" (2008), Doobo Shim, Ariel Heryanto, dan Ubonrat Siriyuvasak, *Pop Culture Formations Across East Asia* (Seoul: Jimoondang, 2010).

11. Doobo Shim, Ariel Heryanto, dan Ubonrat Siriyuvasak, *Pop Culture Formations Across East Asia*, 224-225.

12. Romanowski, *Pop Culture Wars*, 23.

di hampir semua lagu-lagu Indonesia adalah cinta romantika. Nampaknya pencipta lagu Indonesia tidak terlalu tertarik untuk mengangkat tema lain selain cinta romantika, seperti kejujuran, kebebasan, pengorbanan atau kisah unik lainnya. Walaupun ada lagu-lagu yang mengangkat tema kejujuran, biasanya terkait dengan kejujuran dalam percintaan, bukan dalam konteks berbangsa, bermasyarakat atau persahabatan. Tema cinta dan percintaan adalah poros permasalahan yang dihadapi oleh kaum muda saat ini.

Dalam pengaruh *pop culture* yang muncul lewat lagu-lagu cinta, maka konsep “Cinta” dalam kehidupan kaum muda adalah hal yang paling mengalami distorsi. Tema “Cinta” atau kasih dalam lagu-lagu Indonesia dimaknai dengan sempit dan dangkal. Dalam lagu-lagu tersebut, cinta dimaknai bukan sebagai suatu penghargaan, pengorbanan, tanggung jawab, komitmen dan dedikasi, melainkan cinta dalam suatu pengkhianatan, perseelingkuhan dan cinta yang membawa hidup menjadi berantakan, cinta yang sudah tahu itu terlarang dan tidak boleh tetapi malah dinikmati. Bahkan cinta yang sudah lewat dan menjadi “mantan”, tetapi lebih dirindukan dan lebih indah dari cinta yang sedang dijalani. Dimensi cinta yang diungkapkan dalam musik dan lagu itu menyeret kaum muda pada putaran ego dirinya bila sudah berurusan dengan cinta romantika. Mereka memikirkan diri sendiri, mencari kebahagiaan diri dan ingin dicintai sepenuhnya lewat cara apapun juga. Putaran ego pada diri sendiri itulah yang justru menjauhkan kaum muda dari esensi cinta yang sesungguhnya yaitu soal memberi, berbagi, berkorban, berserah, berkomitmen, berdedikasi dan

Budaya populer menyediakan wahana untuk kaum muda mengenal siapa dirinya. Mereka melihat kepada idola mereka dan mengidentifikasi diri mereka kepada figur-figur yang muncul dalam musik maupun film. Melalui semua yang ditawarkan itu mereka belajar apa yang indah, yang menarik dan dianggap baik untuk diri.

tidak memikirkan kebahagiaan sendiri.

Dari pemaparan fenomena budaya populer di tengah kaum muda di Indonesia secara umum paling tidak ada beberapa hal yang disediakan oleh budaya ini kepada kaum muda sebagai penerimanya. Pertama budaya populer menyediakan wahana untuk kaum muda mengenal siapa dirinya. Mereka melihat kepada idola mereka dan mengidentifikasi diri mereka kepada figur-figur yang muncul dalam musik maupun film. Melalui semua yang ditawarkan itu mereka belajar apa yang indah, yang menarik dan dianggap baik untuk diri. Kedua, budaya populer tanpa disadari telah mengendalikan emosi dan kondisi batin mereka. Ketiga, budaya populer membentuk pola pikir dalam diri kaum muda melihat dunia mereka karena di dalam bentuk-bentuk budaya tersebut ada nilai-nilai yang terkomunikasikan. Kaum muda per-

lu memiliki kesadaran akan kekuatan ini, bila tidak maka budaya populer menjadi suatu “invasi” dalam hidup mereka yang mereka sendiri tidak dapat mengambil kebaikannya malah menjadi dikuasai dan dikendalikan.¹³

Upaya Memahami Budaya Populer

Budaya populer tidak terlepas dalam hidup kaum muda, seakan oksigen yang dihirup setiap hari tanpa lagi memikirkannya. Tanpa disadari budaya populer bahkan menjadi guru sekaligus *trainer* bagi kaum muda dalam membentuk pola pikir yang menghasilkan sikap-sikap yang menjadi ciri khas kaum muda. Untuk itu kaum muda Kristen perlu secara kritis bersikap terhadap berbagai bentuk budaya populer yang ditawarkan kepada mereka. Bagaimana kita bisa mengerti dan menilai *pop culture* adalah lewat upaya menganalisa dan memberikan interpretasi terhadap budaya itu sendiri. Melakukan eksegesis terhadap budaya populer sebenarnya tugas yang harusnya dilakukan sama seriusnya dengan melakukan eksegesis Alkitab. Untuk menginterpretasi suatu budaya kita harus mengetahui pengetahuan mendasar tentang bagaimana orang menginterpretasikan makna dari suatu sistem penandaan kultural. Pamela Erwin menjelaskan bahwa untuk memahami suatu budaya paling tidak ada 3 aspek yang perlu dikenali.¹⁴ Aspek pertama yang muncul dalam suatu budaya adalah apa yang disebut “*signifier*” atau penanda, yaitu suatu materi yang biasanya dapat berupa suara, gambar, obyek, peristiwa ataupun tindakan. Aspek kedua adalah “*signified*” atau petanda, yaitu mak-

Tanpa disadari budaya populer bahkan menjadi guru sekaligus *trainer* bagi kaum muda dalam membentuk pola pikir yang menghasilkan sikap-sikap yang menjadi ciri khas kaum muda.

na atau konsep, atau gambaran mental yang dihasilkan oleh penanda. Penanda memang ada untuk menunjukkan petanda. Kedua hal ini, baik penanda dan petanda menghasilkan “*sign*” atau sistem tanda yang ada pada pikiran seseorang yaitu aspek ketiga. Ketiga aspek ini saling mempengaruhi ketika seseorang terlibat di dalam berbagai bentuk budaya. Misalnya, salib dapat menjadi penanda yang terbuka kepada berbagai makna. Salib menjadi penanda yang berbeda ketika dipakai oleh seorang penyanyi rap di atas panggung, atau ketika dikenakan oleh seorang Pendeta dalam perjamuan kudus. Dalam hal ini salib menjadi penanda yang menghasilkan berbagai makna mulai dari penebusan, kematian, atau praktik asketis tertentu, bahkan bisa juga menjadi makna pemberontakan. Dalam hal ini salib dapat menjadi penanda yang ambigu yang perlu dicermati menurut siapa pemakainya dan siapa yang melihatnya.

Suatu penanda dapat dialirkan lewat berbagai media seperti TV, internet, radio dan media lainnya. Bayangkanlah seberapa besar arus yang diterima oleh kaum muda setiap saat lewat teknologi

13. T. M. Moore, *Redeeming Pop Culture a Kingdom Approach* (New Jersey: P & R Publishing, 2003), 48.

14. Pamela Erwin, *A Critical Approach to Youth Culture: Its Influence and Implications for Ministry* (Michigan: Zondervan, 2010), 36-39.

media yang juga membanjiri mereka dengan berbagai makna dari apa yang mereka lihat dan dengar. Keputusan dan pilihan yang dibuat oleh kaum muda sangat dipengaruhi oleh apa yang mereka terima lewat teknologi media. Dalam budaya Indonesia, orangtua memegang peranan yang penting dalam pengambilan keputusan. Bahkan ketika seorang anak tidak lagi hidup dengan orangtuanya, maka ingatan mereka akan orangtuanya akan terus membayangi dan mengarahkan langkah hidupnya. Tetapi nampaknya itu hanya terjadi pada masa lalu. Saat ini kaum muda lebih banyak melihat kepada *screen* ketimbang wajah orangtua mereka. Ingatan akan wajah orangtua mereka tidak lagi menjadi peringatan dan penuntun mereka untuk pengambilan keputusan. Dengan besarnya pengaruh suatu budaya dan hebatnya arus yang mengalir dalam kehidupan kaum muda, maka mereka perlu menanggapi budaya populer dengan kritis sehingga terhindar dari jebakan yang membuat mereka menjauh dari Tuhan. Moore mengatakan bahwa dalam hal ini rohaniwan kaum muda atau *youth worker* memiliki tugas yang penting dalam menolong kaum muda untuk membaca dan memaknai budaya populer yang ada di sekeliling mereka.¹⁵

Tugas kita membaca budaya populer sebenarnya bukan hanya sekadar untuk menarik garis kaku untuk mengetahui yang baik dan yang buruk, yang boleh dan yang tidak boleh bagi kaum muda. Tugas ini perlu dilakukan di dalam dialog terbuka dengan kaum muda sehingga akhirnya merekalah yang dapat

memutuskan dengan benar musik apa yang mereka inginkan, model *fashion* apa yang baik, film apa yang bermanfaat, bahkan mendapatkan makna yang benar dari semua yang mereka terima. Romanowski menjelaskan bahwa ada tiga hal yang dapat kita lihat ketika kita mempelajari budaya populer.¹⁶ Pertama, kita perlu mengerti bagaimana bentuk budaya tersebut disajikan atau dikomunikasikan; apakah bentuk budaya tersebut disajikan lewat lagu, film, ataupun objek lainnya dan nilai-nilai apakah yang muncul lewat bentuk budaya tersebut. Kedua, budaya populer sesungguhnya dapat dilihat sebagai “teks” yang dipelajari untuk mendapatkan pencerahan. Ketiga, Romanowski bahkan meyakini bahwa dengan mempelajari budaya populer akan membuka kesempatan yang luas untuk memahami generasi yang terlibat di dalamnya, yaitu bagaimana kaum muda berpikir, melihat dunianya dan segala sesuatu tentang mereka.

Tugas membaca dan mengevaluasi berbagai bentuk budaya populer adalah tugas yang besar yang harus dilakukan seorang rohaniwan dalam pelayanannya di tengah kaum muda. Tugas membaca ini tidak dapat secara sederhana dijelaskan dengan langkah-langkah praktis. Tugas ini memerlukan ketekunan dalam dialog yang panjang. Dean Borgman seorang profesor dalam bidang *youth ministry* memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang perlu diajukan ketika kita mencoba membaca *pop culture* dengan perspektif teologi kita. Berikut adalah *outline* eksegesis terhadap budaya populer:

15. Moore, *Redeeming Pop Culture a Kingdom Approach*, 119-120.

16. Romanowski, *Pop Culture Wars*, 321-322.

1. Apakah saya mengerti bahwa Allah menciptakan manusia untuk juga berbudaya?
2. Bagaimana saya mengerti hubungan atau ketegangan antara Kristus dan Budaya? Antara yang sekuler dan sakral. Bagaimana membedakan dan menyelesaikan ketegangan ini?
3. Apakah saya mengerti kejatuhan budaya di dalam pemberontakan Manusia?
4. Apakah kita juga sadar bahwa budaya itu memang telah jatuh dalam dosa, tetapi juga sudah ditebus? Apakah kita memahami bahwa budaya memiliki mandat Iahi untuk menolong orang untuk bertumbuh?
5. Bagaimanakah budaya populer itu memberikan makna kepada masyarakat?
6. Terkait dengan karya-karya budaya atau artefak, dalam medium apa karya itu dipakai? Apakah fungsi medium ini di tengah masyarakat?
7. Pesan apa yang disampaikan melalui sign tersebut?
8. Apakah dampak dari pesan tersebut?
9. Bagaimana pesan ini memengaruhi budaya secara keseluruhan?
10. Bagaimana kisah ini ketika dibandingkan dengan Kisah Allah?

Pertanyaan-pertanyaan di atas menunjukkan luasnya aspek yang perlu diamati dan dipahami ketika seseorang ingin menanggapi budaya populer. Bertanya adalah cara yang sah untuk membawa seseorang masuk dalam proses dialog dalam upaya menemukan makna. Namun sering kali ditemui bahwa rohani-

Tugas membaca dan mengevaluasi berbagai bentuk budaya populer adalah tugas yang besar yang harus dilakukan seorang rohaniwan dalam pelayanannya di tengah kaum muda.

wan atau pemimpin gereja memberikan penilaian negatif terhadap musik tertentu ataupun bentuk budaya populer lainnya tanpa dasar yang jelas. Budaya populer sering kali dianggap sebagai pengaruh buruk yang membuat kaum muda menjadi terjerumus kepada hal-hal yang tidak baik. Itu sebabnya kita perlu dengan tekun melakukan tugas membaca budaya populer sebagai sumber belajar untuk menolong kita memahami kaum muda dan menolong mereka memaknai budaya populer di sekeliling mereka. Dengan ketekunan ini bahkan budaya populer kemudian dapat diubah untuk dapat digunakan dalam membangun kehidupan rohani kaum muda itu sendiri.

Pop Culture dalam Pelayanan Kaum Muda

Saat ini banyak gereja secara luas menggunakan *pop culture* sebagai sarana untuk melayani kaum muda dalam berbagai aspek. Pelayan kaum muda banyak menggunakan seni untuk membuat kaum muda mereka betah dan tidak meninggalkan gereja. Bahkan gereja-gereja tradisi mulai menyadari bahwa mereka membutuhkan media yang dapat efektif untuk menyapa kaum muda. Mau tidak mau akhirnya gereja-gereja tradisi harus mempertimbangkan dan juga memakai musik

kontemporer, drama, film, untuk mendorong jemaat kaum muda mengalami ibadah komunal yang lebih hidup. Jelaslah memanfaatkan budaya populer sudah banyak dilakukan untuk menjangkau kaum muda di luar gereja lewat musik, olah raga, dan bentuk seni lainnya.

Namun demikian penulis melihat bahwa penggunaan berbagai bentuk budaya populer masih sangat terbatas dalam tataran untuk menghibur, menarik perhatian dan membuat suatu pesan rohani dibungkus menjadi lebih menarik. Sungguhnya rohaniwan dan pemimpin gereja perlu menemukan di dalam budaya populer itu sendiri hal-hal yang dapat digunakan untuk mengekspresikan spiritualitas kaum muda bahkan untuk mendorong dan menumbuhkan spiritualitas mereka. Seorang rohaniwan kaum muda seharusnya dapat memanfaatkan budaya populer sampai kepada titik di mana budaya ini dapat secara efektif dipakai untuk menumbuhkan kehidupan spiritual kaum muda. Bila budaya populer adalah dunia di mana kaum muda hidup dan bernafas, maka hidup spiritualitas mereka juga tidak mungkin terpisah dari budaya ini. Kaum muda mengenal dan memahami Allah dengan ekspresi budaya populer. Ibadah komunal bahkan ibadah pribadi tidak mungkin dilepaskan dari budaya populer yang sebenarnya juga dapat menolong mereka memahami Allah.

Dari penelusuran tulisan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang

Seorang rohaniwan kaum muda seharusnya dapat memanfaatkan budaya populer sampai kepada titik di mana budaya ini dapat secara efektif dipakai untuk menumbuhkan kehidupan spiritual kaum muda.

perlu dilakukan oleh seorang rohaniwan kaum muda dalam keterlibatan *pop culture* untuk penumbuhan spiritualitas kaum muda. Pertama, seorang pelayan kaum muda harus dengan tekun mewaspada dan membaca dengan berbagai pesan yang disampaikan oleh berbagai bentuk budaya populer yang datang di sekitar kaum muda, baik dalam bentuk musik, film, gaya hidup, olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, walaupun budaya populer dapat dipakai untuk mengekspresikan spiritualitas, tetapi haruslah disadari bahwa esensi kualitas spiritualitas seseorang terletak di dalam dirinya, bukan di luar dirinya. Musik, lagu, film, karya seni apapun, dapat digunakan untuk menolong kaum muda dalam proses penumbuhan spiritualitas, namun tetap saja kualitas spiritual itu ada di dalam diri seseorang, bukan pada bentuk-bentuk budaya. Dari spiritual yang baik maka akan lahir juga budaya atau berbagai karya yang bernilai rohani juga.

Daftar Pustaka

Beaudoin, Tom. *Virtual Faith: The Irreverent Spiritual Quest of Generation X*. San Francisco: Jossey-Bass, 1998.

Erwin, Pamela. *A Critical Approach to Youth Culture: Its Influence and Implications for Ministry*. Michigan: Zondervan, 2010.

Moore, T. M. *Redeeming Pop Culture a Kingdom Approach*. New Jersey: P & R Publishing, 2003.

Romanowski, William D. *Pop Culture Wars: Religion and the Role of Entertainment in American Life*. Eugene, OR: Intervarsity Press, 1996.

Shim, Doobo, Ariel Heryanto, dan Ubonrat Siriyuvasak. *Pop Culture Formations Across East Asia*. Seoul: Jimoondang, 2010.