

## Modernisasi Kehidupan Spiritual (Studi Literatur terhadap Agama Digital di Ruang Digital)

Ayu Jelita Ningrum<sup>1\*</sup>, Moh. Anas Kholis<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Doktorat Sosiologi, FISIP Universitas Brawijaya

Email: [ayujelitan@student.ub.ac.id](mailto:ayujelitan@student.ub.ac.id)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Agama digital merupakan wajah kehidupan spiritualitas manusia yang terintegrasi dalam ruang digital. Zaluchu (2024) menjelaskan bahwa agama digital merupakan produk budaya modern yang karakteristiknya yaitu teknologi digital. Agama digital menurut Campbell dkk (2013) adalah bentuk kehadiran agama yang diekspresikan secara online oleh komunitas-komunitas spiritual dan memuat ritual baru yang menyatukan antara teknologi dan kehidupan spiritual itu sendiri. Artikel ini disusun dengan menggunakan metode studi literatur yang mengadaptasi garis besar dari model pencarian literatur menurut Ridley (2012) yang terdiri dari tahap eksplorasi perpustakaan digital; menentukan kata kunci untuk menemukan jurnal maupun artikel ilmiah dengan tema yang sesuai; dan menggunakan teknik *snowball* untuk memperluas cakupan eksplorasi literatur. Adapun hasil studi menunjukkan bahwa agama digital bukan aliran agama baru, melainkan sebuah praktik spiritualitas yang memanfaatkan ruang digital sebagai medium untuk mereka mengaktualisasikan ritual, nilai, dan memperluas jaringan komunitas melalui internet. Dengan meminjam pemikiran Durkheim, temuan kedua menjelaskan tentang peran ruang digital sebagai arena kehidupan spiritualitas yang baru.

**Kata Kunci:** Agama Digital, Spiritualitas, dan Ruang Digital.

### PENDAHULUAN

Digitalisasi menjadi realitas yang sudah tidak asing untuk umat manusia. Digitalisasi tidak hanya membawa pengaruh untuk perkembangan teknologi dan jaringan komunikasi saja, melainkan juga mempengaruhi banyak aspek kehidupan (Sept, 2020, p. 196). Inovasi yang dihadirkan di era digitalisasi ini juga menjadi objek studi yang berkembang di berbagai disiplin ilmu dan bidang penelitian (Hahn, 2021, pp. 20–21). Sementara beberapa disiplin ilmu

terutama sosiologi, memiliki tradisi panjang dalam mempelajari inovasi sosial yang salah satunya yaitu pada kajian sosiologi agama (Zaluchu, 2024, p. 2). Kajian sosiologi agama terus berkembang untuk mengisi kekosongan teoritis salah satunya tentang integrasi ruang digital dalam kehidupan spiritual masyarakat modern.

Agama adalah bagian dari kehidupan spiritual manusia yang telah berkembang, bahkan sejak sebelum masehi. Agama pada arti yang lebih luas dipahami

sebagai sistem sosial-budaya yang memuat tentang praktik tertentu, perilaku, kepercayaan, pandangan, teks, moral, etika, struktur organisasi, hingga elemen-elemen lainnya (McKay & Whitehouse, 2015, pp. 454–455). Pada dasarnya, agama selalu berkaitan dengan hal-hal yang bersifat transenden, sakral, supernatural, dan tentang kehidupan spiritual (Siuda, 2021, p. 2). Keterikatan manusia dengan agama yang diyakini kemudian membentuk habitus untuk terus terkoneksi dengan ritual maupun nilai-nilai keagamaan secara berkelanjutan.

Agama selalu memiliki kehadiran yang signifikan. Hal ini kemudian memperkuat eksistensi agama yang salah satunya dipertahankan dan terus diproduksi sesuai dengan konstruk sosial yang terus dinamis (Rustandi, 2020b, p. 27). Agama menjadi salah satu aspek yang hadir di dunia maya, namun lanskapnya berubah (Zaluchu, 2023, pp. 34–35). Perkembangan situs dan media-media baru yang bermunculan dengan pesat nyatanya ikut mempengaruhi dinamika kehidupan beragama.

Istilah agama digital tidak muncul begitu saja. Istilah ini merujuk pada sebuah studi komunikasi yang dilakukan oleh Heidi A. Campbell dkk (2013) dalam

bukunya yang berjudul *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. Pada buku tersebut, Campbell dkk menyatakan bahwa dinamika agama yang terintegrasi dengan ruang digital mempengaruhi beberapa aspek yaitu, ritual; identitas; komunitas; otoritas; kebenaran; dan agama itu sendiri (Campbell, 2013, p. 23). Pada buku lainnya yang disusun oleh Campbell dkk (2023) yang berjudul *Digital Religion: The Basics* menjelaskan bahwa agama digital adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tentang keterlibatan ruang digital dan teknologi yang sedang berkembang dan mempengaruhi individu dan kelompok agama, serta mewakili cara khusus untuk memahami bahwa ekspresi iman seseorang secara daring dan luring (Campbell & Bellar, 2023, pp. 5–6). Studi agama digital adalah bidang penelitian yang muncul di sekitar fenomena ini dan berusaha mendokumentasikan, menganalisis, dan berteori tentang hubungan antara agama yang diekspresikan di ruang tatap muka dan digital. Pendekatan ini berakar dari masa-masa awal internet, ketika orang-orang mulai bereksperimen untuk membawa minat dan ritual keagamaan mereka

secara online, dan telah berkembang menjadi bidang studi yang dinamis.

Studi mengenai agama digital tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang semakin masif saja. Studi ini berkembang, seiring dengan intensitas manusia terhadap teknologi yang menghadirkan ruang digital (Lövheim, 2011, p. 154). Ketergantungan digital ini semakin diperkuat melalui pandemi *covid-19* yang mengubah perspektif menenai simulasi realitas kehidupan beragama di kanal-kanal media digital (Sisti et al., 2023, p. 16). Pandemi *covid-19* yang membatasi pertemuan tatap muka mampu membangun pilar kemitraan antara agama dengan saluran komunikasi yang memberikan informasi yang akurat, dapat diakses dan dapat diandalkan kepada anggota komunitas agama dan kepercayaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penulisan untuk artikel ini adalah untuk menjelaskan definisi dan konsep mengenai agama digital, serta hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh kehadiran ruang digital dalam menghidupi aspek spiritualitas.

## **METODE**

Metode penulisan ini disusun dengan menggunakan studi literatur, yaitu metode pengumpulan data dengan

memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian. Adapun tahap-tahap studi literatur pada artikel ini terdiri dari, eksplorasi perpustakaan digital; menentukan kata kunci untuk menemukan jurnal maupun artikel ilmiah dengan tema yang sesuai; dan menggunakan teknik *snowball* untuk memperluas cakupan eksplorasi literatur (Ridley, 2017, pp. 53–56). Pengumpulan data ini menggunakan metode pencarian dan pengorganisasian sumber dari berbagai sumber, antara lain buku, jurnal, dan penelitian yang telah dilakukan. Bahan pustaka yang diperoleh dari berbagai sumber referensi dianalisis secara kritis dan mendalam untuk mendukung saran dan gagasan.

Pada penelitian kepustakaan mengenai agama digital, fokus utama yang dapat dikaji adalah mengenai definisi; karakteristik; dan bentuk dari praktik agama digital itu sendiri. Asumsi awal dari kepustakaan ini yaitu, digitalisasi membawa dinamika terhadap praktik kehidupan beragama terutama di era pasca pandemi *covid-19*. Perubahan yang dibawa oleh arus digitalisasi ini lebih mengarah pada pemahaman baru mengenai medium untuk membangun spiritualitas melalui ruang digital dan

terintegrasi dengan sistem jaringan internet. Bahwasannya, digitalisasi bisa menjadi medium untuk memfasilitasi beberapa kegiatan keagamaan secara fleksibel dan tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu.

Penelusuran kepustakaan ini memanfaatkan *website mendeley.com* dengan memakai kata kunci yaitu, '*digital religion*'. Hasil pencarian kemudian dipilih berdasarkan relevansi kebutuhan penelitian pustaka ini (Jalali & Wohlin, 2012, p. 37). Sebanyak 30 jurnal dan artikel ilmiah digunakan sebagai tinjauan literatur. Kata kunci digunakan untuk menelusuri dan memetakan hasil penelitian terdahulu tentang agama digital. Hasil penelusuran kata kunci kemudian diuraikan untuk menjelaskan tentang agama digital secara konseptual dan konstruksi medium baru untuk membangun kehidupan beragama melalui ruang-ruang digital yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Agama Digital

Agama digital atau *digital religion* menjadi kajian yang telah diteliti oleh para ahli. Pada era 1980-an dijelaskan oleh Campbell dan Tsuria bahwa studi mengenai agama dan internet; agama di dunia maya; serta agama digital berhasil

menarik perhatian beberapa akademisi (Maulana, 2022, p. 166). Secara historis, studi mengenai agama digital juga memiliki istilah yang beragam seperti *cyber-religion* hingga agama virtual (Campbell, 2017, p. 16), *cyber faith*, *religion online*, *online religion*, dan *digital religion* (Maulana, 2022, p. 167). Beragamnya istilah yang digunakan untuk menjelaskan fenomena hadirnya agama di ruang digital ini membuktikan bahwa studi mengenai agama digital mulai menjadi perhatian untuk diteliti.

Salah satu tokoh yang ikut berpartisipasi dalam menyumbangkan hasil studinya mengenai agama digital yaitu, Lorne L. Dawson dalam tulisannya yang berjudul *Religion and The Quest for Virtual Community*. Menurut Dawson, relevansi utama dari peran internet untuk kehidupan beragama adalah mengenai fungsi internet yang mirip dengan struktur baru hubungan sosial dalam masyarakat yang telah masuk di era modernisasi (Dawson & Cowan, 2004, p. 75). Lebih lanjut, Dawson menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan agama digital lebih merujuk pada komunitas virtual atau *online* dari suatu jaringan sosial yang lebih luas (Dawson & Cowan, 2004, p. 81). Agama digital sebagai basis dari komunitas virtual yang berkumpul

untuk suatu tujuan tertentu melalui jaringan internet dan perangkat teknologi seperti *smartphone* maupun komputer.

Jika Dawson menguraikan agama digital sebagai komunitas virtual, lain halnya dengan Brenda Brasher dalam bukunya yang berjudul *Give Me That Online Religion* memiliki perspektif lain dalam mendefinisikan tentang agama digital. Menurut Brasher, agama digital lebih merujuk pada keberadaan organisasi dan serangkaian kegiatan yang diintegrasikan di ruang digital (Brasher, 2001, p. 25-26). Definisi Brasher sejalan dengan pendapat Hjarvard (2013) yang menyatakan bahwa sebagai medium, internet dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan agama dalam genre media populer dan memberikan kelonggaran terhadap citra maupun simbol keagamaan dari konteks aslinya (Hjarvard, 2008, p. 24). Berdasarkan pendapat Brasher (2001) dan Hjarvard (2013) dapat dipahami bahwa keduanya melihat agama digital sebagai bentuk dari menghidupi spiritualitas melalui ruang digital.

Definisi lainnya juga dikemukakan oleh seorang profesor yang bernama Heidi A. Campbell. Menurut Campbell, agama digital didefinisikan sebagai budaya dalam ruang teknologi yang

muncul ketika agama *offline* diintegrasikan juga secara *online* (Zaluchu, 2024, p. 6). Adapun definisi yang dikemukakan oleh Campbell ini pada dasarnya digunakan untuk memberikan gambaran atas kehadiran agama di ruang digital, tetapi kemudian diperluas hingga mencakup ritual keagamaan beserta jenis-jenis komunitas baru yang menekankan pada penyatuan antara teknologi dan kehidupan spiritual melalui agama (Campbell & Evolvi, 2020, p. 2). Pemikiran yang dikemukakan oleh Campbell menjadi definisi yang menjembatani beberapa perdebatan pemikir lain mengenai agama digital itu sendiri.

Pada intinya, agama digital merupakan bentuk ekspresi dan semangat menghidupi spiritualitas masyarakat modern. Keberadaan agama digital merupakan ekspresi dari perubahan yang terjadi dalam masyarakat modern (Lim, 2019, p. 17). Transformasi dunia industri (industri 4.0) berkelindan dengan terbentuknya masyarakat yang hidup di era 5.0 yang identik dengan teknologi digital. Masyarakat digital ini kemudian menghadapi realitas dimana mereka mengaitkan kehidupan nyata dengan *Internet of Things*, jaringan,

komputerisasi, dan platform-platform digital lainnya.

Secara historis, studi mengenai agama digital dipengaruhi oleh fungsi internet dan perkembangan teknologi yang semakin masif. Berdasarkan data survey yang dilakukan oleh *datareportal* untuk rangkaian publikasi reguler mereka yang bertajuk *Global Digital Reports* mencatat bahwa, tingkat keterjangkauan pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2024 telah mencapai sebanyak 185,3 juta orang dengan tingkat penetrasi internet sebesar 66,5 persen dari total populasi nasional yang berjumlah 278,7 juta orang (*datareportal*, 2024). Pada awal tahun ini, pengguna internet di Indonesia tercatat meningkat sekitar 1,5 juta, atau 0,8 persen, dibandingkan Januari 2023 (*databoks*, 2024). Hasil kedua survei tersebut menjadi fakta yang memperlihatkan bahwa masyarakat di Indonesia telah menjadi bagian dari masyarakat digital atau yang biasa disebut dengan *warganet/netizen*.

Internet dan perkembangan teknologi yang semakin terjangkau ini yang kemudian oleh para ahli diidentifikasi menjadi latar belakang lahirnya media baru (*new media*). Media baru yang digunakan sebagai medium dan proses mediatisasi inilah yang kemudian

bersinggungan dengan pola keagamaan yang selama ini berlangsung secara *offline* atau tatap muka (Gomes et al., 2020, p. 99). Mediatisasi agama di ruang digital merujuk pada pengembangan makna dan bentuk baru dan termasuk juga praktik dan otoritas yang dibangun dalam interaksi yang berbasis pada jaringan internet (Lövheim, 2011, p. 161). Integrasi antara ruang digital sebagai media baru dalam konteks agama digital yang berjalan selaras dengan tujuan dan nilai-nilai agama.

Hubungan antara agama dengan ruang digital yang semakin tipis. Realitas ruang hidup modern yang terjadi melalui dunia nyata dan dunia digital ini sesuai dengan apa yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai *hyperreality* atau hiperrealitas. Hiperrealitas dan simulasi saling berkaitan, yang berarti keduanya menghasilkan dan merepresentasikan duplikat; replika; atau simbol (gambar) tanpa referensi pada realitas nyata (Baudrillard, 1995, p. 126). Realitas baru ini adalah sebuah paradoks dan di sisi lain menjadi perhatian utama dalam studi dengan menggunakan perspektif teori hiperrealitas, karena konsep "hiperrealitas" mengacu pada representasi virtual dari objek, peristiwa, atau pengalaman sehari-hari yang

dipengaruhi oleh media dan budaya populer, terutama realitas alternatif (Barroso, 2022, p. 2). Hiperrealitas merupakan simulasi realitas yang lebih nyata daripada realitas itu sendiri.

Pada studi mengenai agama digital, hiperrealitas memiliki implikasi sesuai dengan definisi yang telah dipaparkan pada paragraf di atas. Ruang digital merupakan medium untuk terkoneksi dengan komunitas dan jaringan yang lebih besar dan luas yang didalamnya mencakup juga berbagai macam platform digital yang digunakan sebagai medium untuk mengekspresikan ritual, materi, dan simbol-simbol spiritual dari agama (Campbell, 2023, p. 222). Sejak awal penggunaan internet, praktik-praktik ritual telah 'diadaptasi untuk dilakukan secara online oleh orang-orang yang memiliki semangat keagamaan' (Campbell & Bellar, 2023, p. 139), dan penelusuran ilmiah ini menghasilkan satu kajian baru yang disebut dengan agama digital.

Kepercayaan agama dan non-agama secara terus-menerus beradaptasi dengan keadaan sosial, kebutuhan, dan kebiasaan orang-orang yang beragama maupun yang tidak beragama. Oleh karena itu, agama-agama harus beradaptasi dengan budaya yang

berbeda, tradisi, dan teknologi yang kini terus berubah. Agama digital menjadi realitas yang dihadapi oleh umat yang terikat dengan suatu identitas agama. Agama digital bukanlah ajaran spiritual yang baru, melainkan menjadi tren yang cepat atau lambat mempengaruhi pandangan baru mengenai ruang digitalisasi dan sekaligus pengaruh digitalisasi

### **Media dan Medium Baru: Membangun Kehidupan Spiritual di Ruang Digital**

Menghadirkan agama di ruang digital merupakan inovasi untuk menebarkan nilai-nilai hingga tren spiritualitas. Hal ini dikarenakan, ruang digital bukanlah hal yang asing bagi masyarakat terutama yang telah terkoneksi dengan jaringan internet dan perangkat teknologi seperti *smartphone*. Ruang digital bisa menjadi medium untuk membangkitkan gairah spiritualitas yang baru (Al-Zaman, 2022, p. 4). Dengan begitu, ruang digital tidak hanya digunakan sebagai sarana yang digunakan untuk membangun jejaring sosial saja, melainkan juga menjadi medium baru untuk membangun kehidupan spiritual.

Tren menghadirkan agama digital di ruang digital, hingga pada platform-

platform media sosial merupakan fenomena menarik. Digitalisasi yang memacu dinamika baru dengan klaim yang lebih inovatif, kreatif, bahkan efektif ini kemudian memunculkan tren-tren yang membungkus realitas kehidupan beragama menjadi lebih futuristik dan memiliki daya jangkau yang mudah. Menurut Nurudin (2004), terdapat beberapa tipologi yang menjelaskan beberapa motivasi yang melatarbelakangi penggunaan ruang digital yaitu, (1) kebutuhan kognitif atau keinginan akan pemahaman, pengetahuan, dan informasi; (2) kebutuhan integratif dan personal yang merujuk pada keinginan akan informasi, pengetahuan, dan pemahaman; (3) kebutuhan afektif yang mencakup tentang keinginan akan emosi, perasaan, dan kenikmatan; (4) kebutuhan integratif sosial untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosial baik dengan keluarga maupun dengan teman; serta (5) kebutuhan rekreasi yang merujuk pada pemenuhan atas kebutuhan memperoleh hiburan sebagai pelepas penat (Rustandi, 2020a, p. 25). Hal ini menunjukkan bahwa sistem masyarakat Indonesia telah bergeser dari sistem tradisional menjadi sistem yang terpusat dan bergantung pada preferensi pribadi atau individualistis.

Pergeseran sistem yang dipengaruhi oleh digitalisasi juga ikut mempengaruhi integrasi agama di kehidupan sehari-hari. Perspektif sosiologi agama menjelaskan bahwa perubahan tatanan sosial dan fakta sosial akibat digitalisasi akan mempengaruhi perilaku individu. Hal ini sejalan dengan gagasan Durkheim bahwa agama merupakan kekuatan simbolik sosial (Sitorus, 2022, p. 60). Dalam menelaah hubungan antara agama dan masyarakat, Durkheim menjelaskan bahwa agama sebagai sistem simbolik merupakan bukti dari persepsi masyarakat tentang yang sakral dan membedakannya dengan aspek-aspek realitas sosial atau yang tergolong sekuler. Revolusi industri dan perubahan sosial mempengaruhi bagaimana masyarakat diwujudkan dalam peradaban, termasuk di dalamnya adalah konstruksi agama dan spiritualitas. Jika pemahaman ini dijadikan tolak ukur, maka agama digital merupakan salah satu cara manusia mempertahankan religiusitas dalam budaya yang dimediasi oleh teknologi baru.

Agama digital adalah sistem simbolik yang diciptakan sebagai respons terhadap perubahan. Perbedaannya dengan sistem simbolik tradisional dapat dilihat melalui peran media dalam memfasilitasi agama.



Perubahan sistem simbolik yang terintegrasi dengan media sosial dapat dilihat dari mulai munculnya dakwah virtual dalam agama Islam (Sukamto, 2021, p. 29), ibadah *online* (Zaluchu et al., 2022, p. 54), konten video *YouTube* yang memuat nilai dan materi agama (Al-Zaman, 2022, p. 4), dialogi digital di ruang digital (Zaluchu, 2020, p. 74), dan lain sebagainya. Digitalisasi simbol maupun kegiatan keagamaan yang awalnya terjadi secara tatap muka atau *offline* menjadi bentuk adaptasi dan mutasi untuk terus mempertahankan eksistensi dari kehidupan spiritualitas di tengah gempuran modernisasi dan sekularisasi.

Mengacu pada pemikiran Durkheim, agama digital dapat dianalisis sebagai tindakan kolektif untuk mengadaptasi sistem kepercayaan seseorang ke dalam konteks masyarakat modern terutama yang sudah melebur menjadi satu dengan ruang digital sebagai warganet/*netizen*. Meskipun adaptasi ini pada awalnya merupakan fenomena alamiah, menurut Isabelle Jonveaux (2018) menyatakan bahwa keterlibatan teknologi digital dalam membedakan dan merepresentasikan hal yang sakral dan yang sekuler merupakan sesuatu yang sama sekali baru (Isetti et al., 2018, pp.

69–70). Ruang digital beserta macam-macam platform media sosial yang ada didalamnya dapat menjadi alat untuk memisahkan yang sakral dari yang sekuler, tergantung pada bagaimana masyarakat modern memosisikan media dalam membentuk perasaan religius (Tsuria, 2021, p. 11). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dan internet dalam menghadirkan agama di ruang digital pada intinya hanyalah ekspresi dari pengalaman keagamaan. Perubahan yang terjadi sebatas mengacu pada ruang yang menjadi tempat meluapkan ekspresi dan menciptakan pengalaman spiritual yang berbeda dari sebelumnya.

## REFERENSI

- Al-Zaman, M. S. (2022). Social mediatization of religion: islamic videos on YouTube. *Heliyon*, 8(3), e09083. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09083>
- Barroso, P. (2022). From reality to the hyperreality of simulation. *Texts & Culture*, 15, 1–11. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.37426>
- Baudrillard, J. (1995). Simulacra and Simulation (The Body, In Theory: Histories Of Cultural Materialism). In *University of Michigan Press*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.9904>
- Brasher, B. E. (2001). Give Me That Online Religion. In *Journal of the*

- American Academy of Religion* (Vol. 73, Issue 3). <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfi089>
- Campbell, H. A. (2013). Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media World. In *by Routledge*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31395-5\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31395-5_10)
- Campbell, H. A. (2017). Surveying theoretical approaches within digital religion studies. *New Media and Society*, 19(1), 15–24. <https://doi.org/10.1177/1461444816649912>
- Campbell, H. A. (2023). *Chapter 7: The Dynamic Future of Digital Religion Studies*. <https://doi.org/10.1163/9789004549319>
- Campbell, H. A., & Bellar, W. (2023). Digital Religion: The Basics. In *Routledge: Taylor & Francis Group*. Routledge. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31395-5\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31395-5_10)
- Campbell, H. A., & Evolvi, G. (2020). Contextualizing current digital religion research on emerging technologies. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(1), 5–17. <https://doi.org/10.1002/hbe2.149>
- Dawson, L. L., & Cowan, D. E. (2004). Religion online: Finding faith on the internet. In *Religion Online: Finding Faith on the Internet*. <https://doi.org/10.4324/9780203497609>
- Gomes, C., Kong, L., & Woods, O. (2020). Religion, Hypermobility and Digital Media in Global Asia. In *Religion, Hypermobility and Digital Media in Global Asia*. <https://doi.org/10.1515/9789048552108>
- Hahn, K. (2021). Social Digitalisation. In *Social Digitalisation*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-79867-3>
- Hjavard. (2008). The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change. *Northern Lights*, 6(1), 9–26. <https://doi.org/10.1386/nl.6.1.9/1>
- Isetti, G., Innerhofer, E., Pechlaner, H., & Rachewiltz, M. de. (2018). Religion in the age of development. In *Religions* (Vol. 9, Issue 12). <https://doi.org/10.3390/rel9120382>
- Jalali, S., & Wohlin, C. (2012). Systematic literature studies. *ACM (Digital Library)*, 29–38. <https://doi.org/10.1145/2372251.2372257>
- Lim, A. E. H. (2019). *Digital Spirits in Religion and Media: Possession and Performance* (J. Mitchell, S. Hoove, & J. S.- Montgomerie (eds.)). Routledge.
- Lövheim, M. (2011). Mediatisation of religion: A critical appraisal. *Culture and Religion*, 12(2), 153–166. <https://doi.org/10.1080/14755610.2011.579738>
- Maulana, A. M. R. (2022). Agama Digital (Digital Religion) dan Relevansinya Terhadap Studi Agama Interdisipliner: Sebuah Tinjauan Literatur. *At-Ta'fikir*, 15(2), 35–56. <https://doi.org/10.32505/at.v15i2.4821>
- McKay, R., & Whitehouse, H. (2015). Religion and morality. *Psychological Bulletin*, 141(2), 447–473. <https://doi.org/10.1037/a0038455>
- Ridley, D. (2017). The Literature Review: A Step-by-Step Guide for Students. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01). SAGE Publications Ltd.
- Rustandi, L. R. (2020a). Disrupsi Nilai Keagamaan dalam Dakwah Virtual di Media Sosial Sebagai Komodifikasi Agama di Era Digital. *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.20414/sangkep.v3i1.1036>

- Rustandi, L. R. (2020b). Disrupsi Nilai Keagamaan dan Komodifikasi Agama di Era Digital. *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.20885/ijiis.vol2.iss2.art6>
- Sept, A. (2020). Thinking Together Digitalization and Social Innovation in Rural Areas: An Exploration of Rural Digitalization Projects in Germany. *European Countryside*, 12(2), 193–208. <https://doi.org/10.2478/euco-2020-0011>
- Sisti, L. G., Buonsenso, D., Moscato, U., Costanzo, G., & Malorni, W. (2023). The Role of Religions in the COVID-19 Pandemic: A Narrative Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph20031691>
- Sitorus, G. H. (2022). Sumbangsih Teori Fungsionalis Emile Durkheim Untuk Mewujudkan Agama Sebagai Wacana Performatif Dalam Mewujudkan Solidaritas Di Tengah Pandemi. *Pute Waya: Sociology of Religion Journal*, 3(1), 52–64.
- Siuda, P. (2021). Mapping digital religion: Exploring the need for new typologies. *Religions*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/rel12060373>
- Sukanto, A. (2021). Tren-tren Kultur Hidup Bergereja Pada Era Digital-Pandemi Covid-19. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 4(1), 1–18. [journal.sttberitahidup.ac.id/index.php/jbh](http://journal.sttberitahidup.ac.id/index.php/jbh)
- Tsuria, R. (2021). Digital media: When god becomes everybody—the blurring of sacred and profane. *Religions*, 12(2), 1–12. <https://doi.org/10.3390/rel12020110>
- Zaluchu, S. E. (2020). The Impacts of Internet of Things and Digital Culture on Contemporary Islamic-Christian Dialogue. *International Conference on Religion, Spirituality and Humanity*, 1(1), 69–80. <http://pps.iainsalatiga.ac.id/wp-content/uploads/2019/12/The-Impacts-of-Internet-of-Things-and-Digital-Culture-on-Contemporary-Islamic-Christian-Dialogue.pdf>
- Zaluchu, S. E. (2023). Church Digitalization and the New Koinonia in the Era of the “Internet of Things.” *International Bulletin of Mission Research*, 47(1), 32–40. <https://doi.org/10.1177/23969393221082641>
- Zaluchu, S. E. (2024). Digital Religion, Modern Society and the Construction of Digital Theology. *Transformation*, 1, 1–11. <https://doi.org/10.1177/02653788231223929>
- Zaluchu, S. E., Wiryadinata, H., Rimun, R., Santo, J. C., & Novalina, M. (2022). Using Google Trends to Analyze Keywords ‘Ibadah Online’ and ‘Gereja Online’ in Indonesia. *Proceedings of the International Conference on Theology, Humanities, and Christian Education (ICONTHCE 2021)*, 669(Iconthce 2021), 51–55. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220702.013>