

# Agama sebagai hiperrealitas kaum muda perkotaan studi terhadap jemaat kaum muda salah satu megachurch di Jakarta = Religion as hyperreality among urban youth: case study on a Jakarta megachurch

Igor Hermando, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20478898&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Hiperrealitas kerap direpresentasikan dalam bentuk produk hiburan seperti, taman bermain, film, dan karya seni. Selain dalam produk hiburan hiperrealitas juga terjadi pada institusi agama. Institusi agama yang dimaksud adalah salah satu megachurch di Jakarta yang diminati oleh jemaat kaum muda kelas menengah atas. Berbeda dengan gereja arus utama, gereja tersebut memiliki berbagai karakteristik yang mendukung konsumerisme, dan terbentuknya hiperrealitas.

Beberapa studi sebelumnya membahas mengenai komodifikasi produk simbolis namun dalam artikel ini penulis menganalisis simulakra dan proses simulasi melalui ideologi khotbah, artis simbol gereja, oleh para petugas gereja setempat, fasilitas gereja seperti alat musik.

Dalam artikel ini penulis berargumen bahwa salah satu megachurch di Jakarta adalah sebuah hiperrealitas yang menawarkan produk simbolis untuk dikonsumsi oleh jemaat yang dapat memberikan efek kepuasan simbolis kepada jemaat secara khusus kaum muda. Dalam tulisan ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mewawancarai sembilan informan yang merupakan jemaat salah satu megachurch di Jakarta.

.....Beside the entertainment world, hyperreality is also practised in the religious institution. Religious institution is megachurch in Jakarta that is attended by middle-upper class youth. Unlike the mainline church, the megachurch has various characteristics that support consumerism, and the formation of hyperreality. Previous studies have discussed the commodification of symbolic products.

This study focuses on the commodification of religion by analyzing simulacra and simulation processes through ideology sermons, artists church symbols, by local church officials, church facilities such as musical instruments.

This article argues that the megachurch in Jakarta regulates hyperreality by offering symbolic products to congregation. The congregation provides symbolic satisfactions towards the youth. In this paper, the researcher applies a qualitative approach by interviewing nine informers who are part of the megachurch congregation