



JURNAL MATETES
STT Ebenhaezer, Tanjung Erim

MISI CYBERPHYSICAL SEBAGAI SARANA PENGINJILAN EFEKTIF TERHADAP DIGITAL NATIVES DI ERA SOCIETY 5.0

CYBERPHYSICAL MISSIONS AS AN EFFECTIVE MEANS OF EVANGELISM TOWARDS DIGITAL NATIVES IN THE ERA OF SOCIETY 5.0

¹Normando Justine, ²Shekinah Theofany

[1normandojustine11@gmail.com](mailto:normandojustine11@gmail.com), [2shekinahtheofany@gmail.com](mailto:shekinahtheofany@gmail.com)

Sekolah Tinggi Theologia Kharisma Bandung, Indonesia

Diterima

18 Juni 2023

Direvisi

02 Juli 2023

Diterbitkan

12 Desember 2023

Keywords

Society 5.0,
Digital natives,
Mission,
Evangelism

Kata Kunci

Society 5.0,
Digital natives,
Misi,
Penginjilan

ABSTRACT

This research uses a qualitative descriptive method to understand the phenomenon of *digital natives*, *Society 5.0*, and the role of church missions in *cyberphysical* evangelism in the *Society 5.0* era. Data was obtained from books, journals and websites with integrity. The analysis results show that in *Society 5.0*, churches have the opportunity to play a role in more effective evangelism to *digital natives* who are increasingly connected digitally. Churches need to adapt to technological developments, use *cyberphysical* missions wisely, and ensure that *online* communications are in line with Christian values. The use of technologies such as VR, AR, and AI can be relevant tools to evangelize *digital natives*, taking into account the characteristics of those who like the instant, individualistic, and creative. A focus on *online* communities and social media can also increase the effectiveness of evangelism. In *Society 5.0*, churches need to take an active role in using technology for effective evangelistic purposes.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan studi literatur untuk menemukan metode misi terbaik bagi gereja terhadap *digital natives* dalam *Society 5.0*. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam *Society 5.0*, gereja memiliki peluang untuk berperan dalam penginjilan yang lebih efektif kepada *digital natives* yang semakin terhubung secara digital. Gereja perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, melakukan misi melalui sarana *cyberphysical*, dan memastikan bahwa upaya ini tetap sejalan dengan nilai-nilai kekristenan. Penggunaan teknologi seperti Internet, Robot, VR, AR, dan AI dapat menjadi alat yang relevan untuk menginjil *digital natives*, dengan memperhatikan karakteristik yang suka yang instan, individualistis, dan kreatif. Fokus pada komunitas *online* dan media sosial juga dapat meningkatkan efektivitas penginjilan. Dalam *Society 5.0*, gereja perlu mengambil peran yang aktif dalam menggunakan teknologi untuk tujuan penginjilan yang efektif.

PENDAHULUAN

Society 5.0 merupakan era baru di dalam masyarakat. *Society 5.0* adalah sebuah konsep yang berasal dari Jepang yang mengeksplorasi perkembangan masyarakat manusia dalam berbagai era sejarah.¹ Konsep ini mencoba untuk menggambarkan tahap perkembangan masyarakat manusia melalui sejarah dan memberikan pandangan tentang masyarakat masa depan. Beberapa konteks penting tentang era *Society 5.0*, yaitu *Society 5.0* dilihat sebagai tahap evolusi masyarakat manusia yang telah mengalami beberapa fase sebelumnya, seperti *Society 1.0* (masyarakat berbasis agraris), *Society 2.0* (masyarakat industri), *Society 3.0* (masyarakat berbasis informasi), dan *Society 4.0* (masyarakat berbasis teknologi). *Society 5.0* fokus pada integrasi yang lebih mendalam antara manusia, teknologi, dan lingkungan. Ini mencakup penggunaan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), robotika, dan teknologi digital lainnya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.²

Salah satu tujuan utama *Society 5.0* adalah menciptakan masyarakat yang berkelanjutan. Konsep ini mempertimbangkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengatasi tantangan lingkungan, seperti perubahan iklim dan pelestarian sumber daya alam. *Society 5.0* menekankan kemajuan sosial dan kesejahteraan manusia sebagai fokus utama, bukan hanya pertumbuhan ekonomi.³ Tujuannya adalah menciptakan masyarakat yang lebih adil, inklusif, dan berkelanjutan. Era ini juga membawa perubahan besar dalam cara kita bekerja dan belajar. Penggunaan teknologi seperti pembelajaran *online*, telecommuting, dan manufaktur otomatis menjadi lebih umum. Pemerintah dan lembaga pelayanan publik harus beradaptasi dengan perubahan ini untuk memberikan layanan yang lebih efisien dan efektif kepada masyarakat. *Society 5.0* juga mencakup perkembangan dalam bidang kesehatan, termasuk penggunaan teknologi untuk memantau dan merawat kesehatan manusia, serta penggunaan robotika dalam perawatan lansia.⁴

Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul pula kekhawatiran terkait etika dan privasi.⁵ *Society 5.0* harus mempertimbangkan cara menjaga keamanan data pribadi dan memastikan bahwa perkembangan teknologi tidak disalahgunakan. Era ini juga mengundang kerja sama internasional dalam mengatasi tantangan global, seperti perubahan iklim dan pandemi.⁶ *Society 5.0* adalah visi yang ambisius untuk masa depan yang berpusat pada kesejahteraan manusia, inovasi teknologi, dan keberlanjutan lingkungan. Konsep ini terus berkembang dan menjadi sorotan

¹ “*Society 5.0: Pengertian Dan Penerapan - BAMS*,” accessed October 4, 2023, <https://pasla.jambiprov.go.id/society-5-0-definisi-dan-penerapan/>.

² “Perkembangan *Society 1.0* Hingga *Society 5.0* – School of Information Systems,” accessed October 4, 2023, <https://sis.binus.ac.id/2020/06/09/perkembangan-society-1-0-hingga-society-5-0/>.

³ “*Society 5.0: Pengertian Dan Penerapan - BAMS*.”

⁴ Anita Wahyuni, I Ketut Gunawan, and Jauchar Barlian, “ADAPTASI INOVASI GO-DIGITAL DALAM PELAYANAN PUBLIK PADA MASA PANDEMI COVID-19: (Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Samarinda),” *Moderat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan* 8, no. 2 (2022): 269–83, <https://doi.org/10.25157/moderat.v8i2.2703>.

⁵ “Mengenal Pendekatan Etika Pada Teknologi Baru - Kompas.Id,” accessed October 4, 2023, <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/03/13/mengenal-pendekatan-etika-pada-teknologi-baru>.

⁶ Eko Budi, Dwi Wira, and Ardian Infantono, “Strategi Penguatan Cyber Security Guna Mewujudkan Keamanan Nasional Di Era *Society 5.0*,” *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 2021, <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.141>.

dalam berbagai diskusi tentang masa depan masyarakat manusia di seluruh dunia.⁷

Gereja dapat menanggapi hal ini sebagai hambatan, namun gereja seharusnya dapat menjadikannya sebagai peluang dalam upaya penginjilan. Terkhusus bagi *Digital natives*, semakin banyak pengguna internet dan teknologi media, maka penyebaran Injil juga semakin bisa tersebar ke banyak orang.⁸

Misi *Cyberphysical* merujuk pada integrasi antara dunia fisik dan dunia maya (cyber) melalui teknologi seperti Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan sistem otomatisasi.⁹ Dalam konteks penginjilan, peran misi *cyberphysical* dapat menjadi relevan dalam beberapa cara. Teknologi misi *cyberphysical* memungkinkan gereja dan organisasi spiritual untuk menyediakan pelayanan, khotbah, dan kebaktian secara *online*. Ini memungkinkan orang untuk mengakses pesannya dari mana saja di seluruh dunia. Ini sangat penting dalam situasi darurat seperti pandemi, di mana pertemuan fisik mungkin dibatasi. Teknologi seperti AI dapat digunakan untuk mengirim pesan dan pelayanan yang lebih personal kepada individu. Misalnya, chatbot atau asisten virtual dapat memberikan dukungan spiritual dan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan spiritual secara real-time.

Misi *Cyberphysical* dapat membantu gereja dalam menganalisis data tentang jemaat orang-orang. Ini dapat membantu dalam merencanakan pelayanan yang lebih efektif dan merespons kebutuhan jemaat dengan lebih baik. Teknologi ini juga dapat digunakan untuk melayani komunitas yang membutuhkan, seperti dengan mengidentifikasi kelompok yang membutuhkan bantuan dan menyusun program-program bantuan yang efektif. Misi *cyberphysical* dapat mendukung pendidikan agama dengan menyediakan akses ke materi-materi pendidikan, diskusi *online*, dan sumber-sumber pembelajaran yang relevan.¹⁰

Teknologi ini dapat digunakan untuk menyebarkan penginjilan kepada audiens yang lebih luas. Media sosial dan kampanye digital dapat digunakan untuk mengajak orang untuk mengeksplorasi iman orang-orang atau menghadiri kebaktian. Dalam konteks gereja atau tempat ibadah fisik, teknologi misi *cyberphysical* dapat digunakan untuk pemantauan dan pemeliharaan yang lebih efisien dari fasilitas tersebut, termasuk pemantauan keamanan dan pemeliharaan peralatan. Penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi dalam penginjilan harus dilakukan dengan bijak dan etis. Ini termasuk menjaga privasi data anggota jemaat, memastikan bahwa komunikasi *online* sesuai dengan nilai-nilai dan doktrin gereja, dan tetap mengutamakan interaksi personal dan hubungan antaranggota jemaat. Teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam penginjilan, tetapi harus digunakan dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran akan dampaknya.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan misi *cyberphysical* dalam penginjilan digital kepada *digital natives* di era *Society 5.0*. Selain itu, penelitian ini juga mencari strategi dan metode yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi *cyberphysical* dengan pesan spiritual agar dapat

⁷ Usmaedi, "Education Curriculum for *Society 5.0* in The Next Decade," *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi* 4, no. 2 (2021): 63–79, <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.

⁸ Joni Manumpak Parulian Gultom, "Diskursus Influencer Kristen Dalam Misi Dan Penginjilan Kepada Native Digital," *VOX DEI: Jurnal Teologi Dan Pastoral*, 2021, <https://doi.org/10.46408/vxd.v2i2.60>.

⁹ Albee Akbar Fillah, *Hubungan AI (Artificial Intelligence), Cyber Security Dalam Internet Of Things*, 2023.

¹⁰ Yosua Feliciano Camerling, Mershy Ch. Lauled, and Sarah Citra Eunike, "Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0," *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2020): 1–22, <https://doi.org/10.35909/visiodei.v2i1.68>.

mencapai audiens *digital natives*. Selanjutnya, penelitian ini akan menganalisis dampak misi *cyberphysical* terhadap pemahaman dan praktik spiritual *digital natives*, serta apakah ini berdampak positif pada pandangan orang-orang tentang agama. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih dalam tentang penginjilan digital di era *Society 5.0* dan bagaimana teknologi *cyberphysical* memengaruhi generasi digital ini dalam konteks agama.

KAJIAN LITERATUR

Society 5.0

Society 5.0 atau 'masyarakat super pintar' mengacu kepada sebuah gagasan terbaru di dalam rangkaian era perkembangan masyarakat dunia. Gagasan *Society 5.0* pertama kali digagas oleh pemerintah Jepang dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 oleh Dewan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Inovasi. Gagasan ini disetujui oleh keputusan Kabinet pada Januari 2016.¹¹

Era *Society 5.0* didahului oleh empat era perkembangan masyarakat dunia, yaitu *Society 1.0* ($\pm 70.000 - 100.000$ tahun yang lalu) yaitu masyarakat pemburu-pengumpul yang terintegrasi dengan alam, *Society 2.0* ($\pm 9.000-10.000$ tahun yang lalu) yaitu masyarakat pertanian yang terintegrasi dengan agrikultur dan organisasi, *Society 3.0* (Revolusi Industri Inggris Abad ke-18) yaitu masyarakat industri terintegrasi dengan alat-alat industri, dan *Society 4.0* (Abad ke-20) yaitu masyarakat informasi yang terintegrasi dengan jaringan dan internet.¹²

Society 5.0 dianggap mirip dengan 'Revolusi Industri 4,0'. Istilah ini diciptakan oleh pemerintah Jerman untuk merujuk pada perkembangan industri dengan bantuan teknologi. Disebut mirip karena kedua konsep tersebut merujuk pada pergeseran mendasar dunia ekonomi kepada teknologi. Revolusi 4.0 merupakan hasil perkembangan teknologi yang menintegrasikan segala hal berkaitan dengan biologis, fisik, dan digital.¹³ Pada Revolusi 4.0, teknologi baru seperti Internet, bank data (*cloud*), AI, dan pembelajaran mesin diintegrasikan dalam sistem produksi.¹⁴

Oleh karena keserupaan ini, maka penulis juga menggunakan sumber-sumber informasi berkaitan dengan Revolusi Industri 4.0 untuk menjelaskan secara lebih luas dan lengkap perihal *Society 5.0*. Namun, *Society 5.0* merupakan konsep yang lebih luas, karena membayangkan transformasi keseluruhan dari cara hidup kita.¹⁵ Konsep *Society* lebih fokus pada manusia. Revolusi industri menggunakan kecerdasan buatan sebagai penekanan utamanya, sedangkan *Society 5.0* menggunakan teknologi dengan mengandalkan manusia sebagai penekanan utamanya.¹⁶ Era revolusi industri 4.0 serta *society 5.0* berjalan beriringan saling mengimbangi.¹⁷ *Society 5.0* akan memanfaatkan teknologi hasil inovasi Revolusi

¹¹ Mayumi Fukuyama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society," *Japan SPOTLIGHT*, no. August (2018): 8–13; "Society 5.0," n.d.

¹² "Mengenal Perkembangan Peradaban Society 1.0 Hingga Society 5.0," n.d.; "Society 5.0"; Mayumi Fukuyama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society."

¹³ Aulia Zulfa and Fatma Ulfatun Najicha, "Urgensi Penguatan Identitas Nasional Dalam Menghadapi Society 5.0 Di Era Globalisasi," *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 2 (2022): 65, <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v3i2.6267>.

¹⁴ "What Is Industry 4.0 and How Does It Work? | IBM," n.d.

¹⁵ "Japan Pushing Ahead with Society 5.0 to Overcome Chronic Social Challenges | UNESCO," n.d.

¹⁶ "Memahami Bela Negara Di Era Society 5.0," n.d.

¹⁷ Yoga Prismanata and Dewi Tinjung Sari, "Formulasi Media Pembelajaran Untuk Peserta Didik Generasi Z Dan Generasi Alfapada Era Society 5.0," *Proceeding of Integrative Science Education Seminar 2*,

Industri 4.0.

Society 5.0 didefinisikan sebagai masyarakat yang berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial dengan menggunakan sistem yang memadukan dunia virtual dan dunia fisik.¹⁸ Gagasan ini dicetuskan karena terbatasnya kemampuan manusia untuk mengolah informasi yang tepat dari sumber data yang begitu besar (*big data*). Selain itu, keterbatasan usia, tingkat kemampuan penggunaan teknologi, dan penurunan angka penduduk juga menjadi alasan bagi pemerintah Jepang untuk mewujudkan gagasan ini.¹⁹

Pada *Society 5.0*, dunia virtual dan dunia fisik akan saling terintegrasi (*cyberphysical space*). Jika pada *Society 4.0* informasi virtual diakses, dicari, diambil, dan dianalisis oleh manusia, maka pada *Society 5.0*, mayoritas informasi dan masukkan dari dunia fisik akan terkumpul di virtual. *Big data* ini dianalisis oleh Artificial Intelligence (AI), dan hasil analisisnya dituangkan kembali ke manusia di dunia fisik.²⁰

Integrasi ini memungkinkan AI dan robot dengan basis data besar untuk melakukan pekerjaan manusia. Hal ini membebaskan manusia dari pekerjaan rumit sehari-hari yang tidak dikuasai, dan memungkinkan penyediaan produk dan layanan yang tepat bagi orang yang membutuhkannya sehingga memaksimalkan seluruh sistem.

Tujuan *Society 5.0* adalah menciptakan masyarakat berpusat manusia di mana pembangunan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial tercapai, sampai akhirnya orang-orang dapat menikmati kualitas hidup yang tinggi, makmur, aktif, nyaman, dan bermakna.

Sarana Teknologi dalam *Society 5.0*

Dalam *Society 5.0*, penyebaran konten dan informasi dapat melalui berbagai platform media sosial seperti Tiktok, Facebook, Youtube, Instagram, X (sebelumnya Twitter) dan sejenisnya. Kontennya dapat berbentuk *Podcast*, *Video on Demand*, dan *Virtual Reality* seperti *Virtual Youtuber* (artis virtual berbasis *online*).²¹

Selain dalam bentuk media sosial, teknologi yang dikembangkan juga dapat berupa Integrasi Ruang Virtual dengan Ruang Fisik. Hal ini diwujudkan dengan grup percakapan daring (*WhatsApp*, *Facebook*), pertemuan virtual (*Zoom*, *Google Meeting*), hingga membangun platform *Metaverse* tersendiri.

Internet of Things (IoT) adalah teknologi yang mendukung integrasi ini. IoT adalah konsep di mana objek dapat mentransfer data melalui jaringan tanpa perlu interaksi antar manusia atau manusia dengan komputer. IoT adalah struktur jaringan global yang menghubungkan objek fisik dan virtual melalui data dan komunikasi.

Selain itu terdapat juga mahadata yang adalah salah satu komponen kunci dari Masyarakat 5.0 dan teknologi yang memungkinkan terjadinya inovasi terbuka yang efektif dan penciptaan nilai bersama.²² Perusahaan-perusahaan telah

no. April 2011 (2022): 44–58.

¹⁸ “*Society 5.0*.”

¹⁹ “*Society 5.0*.”

²⁰ “*Society 5.0*.”

²¹ “Memahami Bela Negara Di Era *Society 5.0*.”

²² Hitachi-UTokyo Laboratory, *Society 5.0 A People-Centric Super-Smart Society* (Tokyo, 2020).

memanfaatkan mahadata untuk mengetahui kecenderungan konsumen. Kecerdasan buatan dalam mengelola mahadata telah menawarkan iklan kepada konsumen sesuai dengan pencarian yang dilakukan sebelumnya. Gereja dapat memanfaatkan peluang ini sebagai sarana pemberitaan Injil, sesuai pencarian yang telah dilakukan di internet.²³

Artificial Intelligence atau Kecerdasan Buatan merupakan kemampuan komputer digital atau robot yang dikendalikan komputer untuk melakukan tugas-tugas yang umumnya terkait dengan manusia.²⁴ AI bertujuan untuk memperluas dan menambah kapasitas dan efisiensi umat manusia dalam tugas-tugas membuat kembali alam dan mengatur masyarakat melalui mesin cerdas, dengan tujuan akhir mewujudkan masyarakat di mana manusia dan mesin hidup berdampingan secara harmonis bersama.²⁵

Digital natives

Pengguna internet memiliki dua kategori utama, yaitu orang-orang yang lahir dan tumbuh di era digital (*digital natives*) dan orang-orang yang memasuki dunia digital setelahnya (*digital immigrants*).²⁶ *Digital natives* adalah generasi yang secara alami mahir menggunakan teknologi dengan tingkat kemudahan yang sama seperti melakukan hal sehari-hari.²⁷ Di sisi lain, *digital immigrants* adalah generasi atau individu yang lahir sebelum teknologi modern berkembang. Generasi ini adalah orang-orang yang menemukan internet dan pada saat yang sama mempelajarinya dan mengadopsinya dalam berbagai aspek kehidupan.²⁸

Generasi *Digital natives* dimulai dengan Generasi Milenial dan meluas hingga generasi-generasi berikutnya yang juga merupakan generasi internet yang terdiri dari Generasi Y (atau yang dikenal sebagai Milenial), Generasi Z, dan Generasi Alpha.²⁹ Generasi yang lahir saat internet telah menjadi bagian integral.³⁰ Karakteristik yang membedakan generasi *Digital natives* meliputi kemampuan multitasking, selalu terhubung dalam jaringan, mengakses informasi secara acak, menikmati permainan yang interaktif, memiliki keinginan mendapatkan informasi dengan cepat, serta lebih memilih mencari informasi secara *online* daripada mengandalkan sumber informasi di perpustakaan. Penyediaan informasi dan hiburan dalam lingkungan digital telah memenuhi beragam kebutuhan manusia seperti hobi, kuliner, mode, teknologi, dan lainnya. Namun, di sisi lainnya, terdapat dampak negatif yang telah berpengaruh terhadap nilai-nilai rohani dan kebenaran.³¹

²³ Joseph Christ Santo, "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman," *Miktab: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 2 (2021): 213, <https://doi.org/10.33991/miktab.v1i2.337>.

²⁴ B. J. Copeland, "Artificial Intelligence," 2023.

²⁵ Jiaying Liu et al., "Artificial Intelligence in the 21st Century," *IEEE Access* 6 (2018): 34403–21, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2819688>.

²⁶ Marc Prensky, "Digital natives, Digital Immigrants Part 1," *On the Horizon* 9, no. 5 (2001): 1–6, <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

²⁷ Don Tapscott, *Grown up Digital : Yang Muda Yang Mengubah Dunia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013).

²⁸ Prensky, "Digital natives, Digital Immigrants Part 1."

²⁹ Ranny Rastati, "Media Literasi Bagi *Digital natives*: Perspektif Generasi Z Di Jakarta," *Jurnal Kwangsan* 6, no. 1 (2018): 63, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60--73>.

³⁰ Gultom, "Diskursus Influencer Kristen Dalam Misi Dan Penginjilan Kepada Native Digital."

³¹ Camerling, Lauled, and Eunike, "Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0."

Generasi Z dan Generasi Alfa, yang termasuk dalam kelompok yang aktif menggunakan teknologi informasi saat ini, memiliki tingkat keterampilan yang sangat tinggi dalam mengoperasikan internet. Jika dipertimbangkan periode kelahiran Generasi Z dan Generasi Alfa, seharusnya tidak ada perbedaan yang signifikan antara keduanya. Namun, perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi karakteristik dari kedua generasi ini, terutama dalam hal apa yang dibaca dan dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Generasi Z dan Generasi Alfa yang memiliki akses ke perangkat, internet, dan pemahaman teknologi yang memadai, cenderung lebih terbiasa dengan informasi yang bersifat visual. Peserta didik dari kedua generasi ini akan semakin terbiasa mencari informasi yang dibutuhkan melalui perangkat yang dimiliki, dengan dukungan teknologi internet yang kuat.³² Generasi Z dan Generasi Alfa cenderung menjadi pengguna aktif perangkat digital dan aplikasi, serta dikenal sebagai generasi yang mahir dalam teknologi atau *digital natives*.

Klasifikasi dalam teori generasi ditetapkan berdasarkan beberapa faktor, termasuk kemajuan teknologi, keadaan pasar tenaga kerja, peristiwa global seperti tragedi dan konflik bersenjata, dan juga evolusi budaya serta perubahan sosial lainnya.³³ Dalam teori generasi, Generasi Z (Gen Z) adalah generasi yang lahir pada akhir tahun 1990-an sampai periode tahun 2000-an. Generasi ini didahului oleh lima generasi sebelumnya, yaitu generasi GI atau great generation (1901-1927), silent generation (1928-1945), Generasi *Baby Boomer* (1946-1963), Generasi X (1964-1979), dan generasi Y atau Milenial tahun 1980-1994).³⁴

Ada banyak sekali CEO atau manajer puncak di dunia yang menduduki jabatan tersebut generasi muda atau generasi milenial, seperti Mark Zuckerberg (34 tahun) –Facebook penemu; Dustin Moskovits (35 tahun)–penemu Facebook, sekarang memiliki Asana; adam D'Angelo (35 tahun) Salah satu pendiri dan CEO Quora; Nadiem Makarim (34 tahun) –penemu Go-Jek-sepeda motor (sekarang Menteri Pendidikan Indonesia); Achmad Zaky (33 tahun) penemu BukaLapak-platform e-commerce terbesar di Indonesia; Ferry Unardi (31 tahun) pendiri dan CEO Traveloka).

Generasi Z adalah generasi pertama yang benar-benar tumbuh dalam era internet.³⁵ Berbeda dengan generasi sebelumnya, yaitu Generasi Y, yang masih mengalami peralihan teknologi menuju internet, Generasi Z lahir ketika teknologi internet sudah sangat berkembang. Hal ini memberikan karakteristik pada generasi ini yang cenderung mencintai teknologi, memiliki fleksibilitas, tingkat kecerdasan yang lebih tinggi, serta toleransi terhadap perbedaan budaya dan memiliki koneksi global serta aktif di dunia maya. Walaupun demikian, Generasi Z juga cenderung suka hal-hal instan dan kurang memperhatikan privasi karena sering berbagi aspek kehidupan secara terus-menerus di media sosial. Generasi Z seringkali dianggap sebagai generasi era modern (digital) karena lahir pada periode yang dimana kecanggihan teknologi sudah mulai bertumbuh dengan pesat. Gen Z memiliki

³² Prismanata and Sari, "Formulasi Media Pembelajaran Untuk Peserta Didik Generasi Z Dan Generasi Alfapada Era *Society 5.0*."

³³ III Zarra, Ernest J., *An Edition of Helping Parents Understand the Minds and Hearts of Generation Z*, 2017.

³⁴ James Emery White, *Meet Generation Z: Understanding and Reaching the New Post-Christian World* (Baker Book House, 2017).

³⁵ Rastati, "Media Literasi Bagi *Digital natives*: Perspektif Generasi Z Di Jakarta."

beberapa karakteristik, yakni, generasi indepen (mandiri), generasi yang lebih banyak menggunakan internet dalam kesehariannya, dan generasi yang tidak terbentuk dalam hal relasional dan seksual.³⁶

Terdapat beberapa perbedaan pendapat mengenai klasifikasi Gen Z. Pendapat mengenai kelahiran Generasi Z bervariasi; sebagian mengklasifikasikan yang lahir antara tahun 1980 hingga 2000, sementara yang lain berpendapat bahwa Generasi Z dimulai pada tahun 2000-an.³⁷ Akan tetapi, Gulo dengan didukung oleh argumen Tulgan dan White mengatakan bahwa periode klasifikasi gen Z yang lebih tepat adalah rentang tahun 1995 sampai tahun 2010.³⁸ Penyebabnya adalah karena pembagian waktu sebelumnya dianggap terlalu luas yang menggabungkan kelompok usia 20 hingga 40 tahun dalam satu generasi. Jika dilihat dari perspektif perkembangan teknologi, sebagian besar orang yang lahir pada tahun 1990-an dikenal sebagai generasi yang tumbuh sebelum internet menjadi begitu mendominasi.

Generasi Alfa adalah kelompok yang dilahirkan pada tahun 2010 atau setelahnya yang lahir dalam era yang penuh dengan layar kaca dan kemampuan untuk melakukan banyak hal secara bersamaan. Layar kaca telah menjadi sarana utama untuk menyebarkan konten yang memiliki unsur kinestetik, visual, interaktif, terhubung, dan dapat dibawa-bawa.³⁹ Generasi Alfa (kelahiran antara 2010 hingga 2025) adalah kelompok generasi yang datang setelah Generasi Z (kelahiran antara 1995 hingga 2009). Karakteristik Generasi Alfa tidak terlalu berbeda jauh dengan Generasi Z, karena Generasi Alfa merupakan keturunan dari Generasi X dan Y, yang juga merupakan orang tua dari Generasi Z.⁴⁰ Salah satu tanda khas dari generasi ini adalah kemahiran dalam menggunakan teknologi digital sejak usia yang sangat muda telah terpapar oleh teknologi secara terus-menerus sejak masa kecil.⁴¹ Kemampuan teknologi yang memungkinkan akses ke ribuan informasi hanya dengan sentuhan jari telah membuat Generasi Alfa terbiasa dengan hal-hal yang instan dan kurang memperhatikan proses.

Menurut data sensus penduduk Indonesia tahun 2022, jumlah penduduk yang termasuk dalam Generasi Milenial saat ini adalah sekitar 65,4 juta orang, yang setara dengan 23,98% dari populasi. Generasi Z berjumlah sekitar 46,9 juta orang, atau sekitar 17,19% dari total penduduk. Sementara itu, Generasi Alfa memiliki populasi sekitar 66,2 juta orang, yang setara dengan 24,28% dari populasi. Hasil sensus penduduk tersebut menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki jumlah penduduk terbesar di Indonesia, dengan total sekitar 74,93 juta orang, atau sekitar 27,94% dari total penduduk.⁴² Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi dari Generasi Alfa merupakan yang paling besar dari segi demografi dan

³⁶ Rezeki Putra Gulo, "Peran Generasi Z Dalam Mengekspansi Misiologi Di Era *Society 5.0*," *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 2, no. 1 (2023): 120–25, <https://doi.org/10.56854/pak.v1i1.210>.

³⁷ Peter Menconi, *The Intergenerational Church: Understanding Congregations from WWII to Wwww.Com* (New York: SAGE Publications, 2010).

³⁸ Gulo, "Peran Generasi Z Dalam Mengekspansi Misiologi Di Era *Society 5.0*."

³⁹ M. McCrindle and E. Wolfinger, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations* (Sydney: University of New South Wales Press Ltd, 2008).

⁴⁰ McCrindle and Wolfinger.

⁴¹ Marrisa Leviani Indrayana, Hendro Aryanto, and Aniendya Christianna, "Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa," *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 12 (2018): 1–10.

⁴² Badan Pusat Statistik Indonesia, "Statistik Indonesia 2022," 2022.

perlu mendapatkan perhatian karena Generasi Alfa diperkirakan akan memegang peran kunci dalam mendorong perkembangan di era *Society 5.0*.

Menurut Rachmawati, ada beberapa karakteristik yang melekat pada Generasi Z. Generasi yang cenderung memiliki tingkat kesabaran yang lebih rendah, lebih suka hal-hal yang instan, kurang ambisius dibandingkan dengan generasi sebelumnya, mengalami gangguan perhatian, sangat bergantung pada teknologi, memiliki rentang perhatian yang singkat, dan bersifat lebih individualistik.⁴³ Leorince dkk dalam penelitiannya bahwa, gen Z dapat dikategorikan sebagai *igeneration* "generasi internet".⁴⁴ Generasi Z tumbuh dan dibesarkan dalam era perkembangan teknologi yang menyediakan berbagai fasilitas canggih, dan ini telah berdampak signifikan pada gaya hidup dan karakter mereka.

Jika melihat dari usia dan rentang periode waktunya, maka *Digital natives* yang di dalamnya termasuk Generasi Millennial, Z dan Alfa merupakan generasi yang akan hadir dan berpartisipasi pada era *Society 5.0*. Oleh sebab itu, upaya apapun baik dalam bidang sosial, ekonomi, politik, budaya, religi, keamanan, dan lainnya harus ditujukan kepada kedua generasi ini supaya tepat sasaran dan berkelanjutan.

Gereja dan Misi dalam *Society 5.0*

Dalam konteks nasional, Zulfa dan Najicha berpendapat bahwa untuk menghadapi era *Society 5.0*, diperlukan peningkatan identitas nasional sehingga kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan negara.⁴⁵ Sejalan dengan hal itu, maka identitas gereja juga harus diperkuat dalam menghadapi perkembangan *society 5.0*. Jati diri gereja sendiri adalah kelompok konkrit misioner di tengah dunia ini.⁴⁶ Gereja, yakni orang-orang percaya tidak terpisahkan satu sama lain dengan misi.⁴⁷

Dengan memahami hal ini, maka setiap masyarakat gereja akan menggunakan segala kemajuan teknologi guna mencapai tujuannya yaitu menjadi pekabar Injil. Gereja yang enggan beradaptasi akan menghadapi kepunahan, seperti yang terlihat pada beberapa gereja yang sekarang hanya menjadi bangunan kosong tanpa jemaat, bahkan ada yang telah berubah menjadi museum atau tempat ibadah non-Kristen. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kemampuan pihak pengurus gereja dalam mengikuti perubahan pola pikir anggota jemaat yang terus berubah.

Dalam era *Society 5.0*, gereja harus menjadi pionir dalam pemanfaatan teknologi. Dalam konteks misi gereja, teknologi harus digunakan sebagai alat bantu yang dikuasai oleh gereja. Ini akan membantu gereja untuk lebih menikmati dan merasa nyaman dalam menjalankan misinya. Dengan demikian, gereja akan menjadi lebih kreatif, efisien, inovatif, dan bersemangat dalam melaksanakan misinya. Jika gereja tidak mengikuti perkembangan teknologi dalam menjalankan

⁴³ Dewi Rachmawati, "Welcoming Gen z in Job World (Selamat Datang Generasi Z Di Dunia Kerja)," *Proceeding Indonesia Career Center Network IV* (2019): 21–24.

⁴⁴ Leorince Leorince, Aser Lasfeto, and Yuel Sumarno, "Penggunaan Alat Peraga Pada Pendidikan Informal Di Lembaga Keagamaan Bethel," *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 11, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v11i1.117369>.

⁴⁵ Zulfa and Najicha, "Urgensi Penguatan Identitas Nasional Dalam Menghadapi *Society 5.0* Di Era Globalisasi."

⁴⁶ John Driver, *Gambaran Gereja Dalam Misi* (Bandung: STT Bandung, 2010).

⁴⁷ David J. Bosch, *Transformasi Misi Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006).

tugas-tugasnya, maka di era *Society 5.0*, gereja akan gagal dan melewatkan peluang untuk menciptakan metode-metode baru dalam melaksanakan misi mereka.⁴⁸

Tantangan atau rintangan apa pun yang mungkin timbul di era *Society 5.0* harus dilihat oleh gereja sebagai kesempatan baru. Ini seharusnya mendorong para penginjil atau anggota gereja untuk mengandalkan Tuhan sambil mencari strategi-strategi yang sesuai untuk tetap relevan dalam upaya penginjilan. Semangat untuk membawa jiwa kepada Yesus Kristus, yang dipimpin oleh Roh Kudus, menjadi kekuatan yang memotivasi mereka untuk terus gigih dalam upaya penginjilan.⁴⁹ Pasasa menyatakan bahwa perkembangan teknologi dan internet membuka banyak kesempatan untuk mengkomunikasikan pesan Injil.⁵⁰ Korelasi antara gereja dan misi dalam konteks misi *cyberphysical* di era *Society 5.0* menunjukkan bagaimana gereja dapat mengadopsi teknologi dan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan masyarakat dan teknologi saat ini untuk mencapai *digital natives* dengan cara yang lebih efektif. Ini melibatkan pemanfaatan teknologi dan pendekatan yang relevan untuk menyampaikan Injil dan pelayanan kepada generasi yang semakin terhubung secara digital. Perlunya adaptasi dan inovasi dalam cara gereja berinteraksi dengan *digital natives*. Dengan menggabungkan teknologi dengan pesan Firman Tuhan, gereja dapat mencapai generasi yang semakin terhubung secara digital dan mempertahankan relevansinya dalam masyarakat modern.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan studi literatur yang menitikberatkan pada penghimpunan dan evaluasi data kualitatif untuk memahami fenomena *digital natives*, *Society 5.0*, dan peran misi gereja dalam penginjilan *cyberphysical* yang efektif di era *Society 5.0*. Penelitian ini didasarkan pada studi literatur yang berasal dari buku, jurnal, dan situs web yang memiliki integritas dan kredibilitas tinggi.

Analisis dan pemaparan data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang terpercaya dianalisis secara kualitatif, dengan fokus pada pengidentifikasian pola, temuan, dan konsep-konsep yang muncul. Hasil analisis ini akan dijabarkan secara deskriptif dan bertujuan untuk membangun pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana gereja dapat secara efektif menjangkau dan mempengaruhi *digital natives* dalam era *Society 5.0* melalui penginjilan *cyberphysical*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penginjilan *Cyberphysical* Bagi *Digital natives*

Berdasarkan hasil penelitian, Generasi *Digital natives* cenderung bersifat suka yang instan, cepat, minim mobilitas, dan malas. Selain itu, cenderung juga individualistis yang merupakan salah satu penghambat untuk berkembang, lagipula manusia merupakan makhluk sosial sehingga potensi dan fungsi terbesar

⁴⁸ Adrianus Pasasa and Yossua Hartaya, "Perubahan-Perubahan Paradigma Dan Praksis Misi Gereja Di Era *Society 5.0*," *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika* 2, no. 2 (2021): 294–305, <https://doi.org/10.46348/car.v2i2.76>.

⁴⁹ Hannas Rinawaty, "Menerapkan Model Penginjilan Pada Masa Kini [Applying the Evangelical Model to the Present]," *Kurios (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)* 5, no. 2 (2019): 175–89.

⁵⁰ Pasasa and Hartaya, "Perubahan-Perubahan Paradigma Dan Praksis Misi Gereja Di Era *Society 5.0*."

manusia baru bisa dicapai ketika menggabungkan diri dalam kelompok.

Digital natives juga merupakan orang-orang yang kreatif dan memerlukan platform yang interaktif serta inovatif untuk menggaet hati. Wuwung dkk mengatakan bahwa hambatan pertumbuhan spiritualitas generasi Z dalam era Revolusi Industri 4.0 saat ini dapat disebabkan oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sosial atau pergaulan.⁵¹ (Maka dari itu upaya menyediakan sarana yang instan dan mudah diakses, serta membangun komunitas yang sehat secara maya dan nyata diperlukan. Berdasarkan hal di atas, penulis melihat bahwa Misi *Cyberphysical* merupakan jawaban yang paling efektif guna mengatasi masalah di atas.

Misi memiliki makna yang berkaitan dengan pengutusan, dan istilah tersebut berasal dari bahasa Latin "missio." Di bahasa Jerman, Prancis, dan bahasa Inggris, istilah yang digunakan adalah "mission".⁵² Pengutusan ini dilakukan untuk memberitakan Kabar Baik keselamatan dari Tuhan Yesus Kristus. Misi adalah aspek dari panggilan yang diberikan oleh Trinitas untuk mengungkapkan kehadiran Kristus kepada dunia melalui proklamasi, kesaksian, dan pelayanan. Tujuannya adalah agar manusia, dengan bantuan Roh Kudus, Allah, dan firman-Nya, dapat dibebaskan dari egoisme dan dosanya.⁵³ Hubungan antara misi dan penginjilan berasal dari pertumbuhan gereja, yang secara alami berakar pada mandat misi yang diberikan oleh Allah. Allah memberikan tanggung jawab kepada umat-Nya untuk memuridkan semua bangsa.⁵⁴

Sedangkan, *Cyberphysical* adalah integrasi antara ruang virtual dengan ruang fisik yang dicita-citakan oleh *Society 5.0*. Misi dan penginjilan secara *Cyberphysical* terhadap *Digital natives* akan sangat efisien karena tidak terbatas oleh keterbatasan ruang dan waktu. Cakupan penginjilan pun diperluas karena semua orang telah menggunakan internet dan teknologi. Terdapat bentuk-bentuk misi *Cyberphysical* yang dapat diwujudkan dalam *Society 5.0*. Bagian selanjutnya akan menguraikan mengenai hal ini.

Bentuk Misi Cyberphysical **Kelas/Seminar Daring**

Menurut riset digital yang dilakukan pada bulan April 2022, sekitar 80% penduduk Indonesia memanfaatkan internet sebagai sarana untuk mencari informasi, sementara hampir setengahnya, atau kira-kira 44%, memanfaatkan internet untuk tujuan pembelajaran.⁵⁵ Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan internet, terutama dalam konteks pendidikan, telah meningkat secara signifikan. Hal yang perlu ditekankan pada titik ini adalah bahwa era *Society 5.0* membuka peluang bagi masyarakat untuk belajar dalam dua mode berbeda, yakni secara virtual dan tatap muka.

⁵¹ Michael Fabio Polii Olivia C. Wuwung Aljuanika E. Ering, Fabiola Gratia Lepa, "Pertumbuhan Spiritualitas Generasi Z Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 7 (2021): 429–438.

⁵² Kosma Manurung, "Efektivitas Misi Penginjilan Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Gereja," *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 4, no. 2 (2020): 225–33, <https://doi.org/10.30648/dun.v4i2.242>.

⁵³ Bosch, *Transformasi Misi Kristen*.

⁵⁴ Yakob Tomatala, *Teologi Misi* (Jakarta: YT Leadership Foundation, 2003).

⁵⁵ Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2022," 2022.

Kelas/seminar daring bertujuan untuk membahas peran dan relevansi misi *cyberphysical* dalam penginjilan efektif terhadap *digital natives* di era *Society 5.0*. Dalam kelas/seminar ini akan menjelajahi bagaimana teknologi *cyberphysical* dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk berinteraksi dengan dan mempengaruhi *digital natives* dalam konteks spiritual. Lewat ini juga bisa membahas strategi dan metode yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi *cyberphysical* dengan pesan Firman Tuhan yang relevan dan mengeksplorasi dampaknya pada pemahaman dan praktik spiritual *digital natives*, Sehingga partisipan akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai tantangan dan peluang dalam penginjilan di era digital serta bagaimana misi *cyberphysical* dapat memberikan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

Ibadah VR/Metaverse, pembelajaran berbasis VR

Dalam konteks Ibadah *Virtual Reality* (VR) dan pembelajaran berbasis VR, eksplorasi penggunaan teknologi *cyberphysical* dalam penginjilan terhadap *digital natives* di era *Society 5.0* adalah sangat relevan. Lewat ibadah *Virtual Reality*, gereja dan organisasi yang berhubungan dapat menciptakan pengalaman ibadah yang mendalam dan terasa nyata secara virtual.⁵⁶ *Digital natives* dapat menghadiri ibadah dari mana saja di dunia dengan perasaan seolah-olah orang-orang berada di tempat ibadah fisik. Ini memungkinkan pengalaman spiritual yang kuat bahkan dalam situasi di mana pertemuan fisik terbatas. Teknologi *cyberphysical* memungkinkan pembelajaran berbasis VR yang interaktif dan mendalam tentang agama. *Digital natives* dapat menjelajahi tempat-tempat bersejarah yang terkait dengan kekristenan, mengikuti simulasi sejarah spiritual, atau berpartisipasi dalam diskusi dan pelatihan spiritual melalui platform VR.

Pengalaman spiritual yang interaktif dalam bentuk VR dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif, seperti permainan atau simulasi, yang mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cerita-cerita spiritual dan nilai-nilai spiritual yang ingin disampaikan. Kelas dan Kelompok Studi *Online* yang berbasis VR dapat digunakan untuk mengadakan kelas dan kelompok studi spiritual *online* yang terasa seperti pertemuan fisik. *Digital natives* dapat berpartisipasi dalam diskusi, berbagi pengalaman, dan belajar bersama melalui platform VR.

Pendekatan interaktif terhadap Injil lewat VR. *Digital natives* dapat merasakan pesan injil dengan cara yang lebih langsung dan interaktif melalui penggunaan VR. Ini termasuk simulasi situasi-situasi spiritual, visualisasi cerita spiritual, dan penceritaan yang menarik dengan bantuan teknologi VR. Selain VR, teknologi realitas campuran (MR) dapat digunakan untuk menggabungkan elemen fisik dan digital dalam pengalaman spiritual. Ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek dan lingkungan fisik sambil tetap terlibat dalam pengalaman spiritual digital. Dengan memanfaatkan teknologi *cyberphysical* dalam penginjilan dan pembelajaran spiritual berbasis VR, gereja dan organisasi spiritual dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan relevan bagi *digital natives* di era *Society 5.0*.

⁵⁶ Gultom, "Diskursus Influencer Kristen Dalam Misi Dan Penginjilan Kepada Native Digital."

AI dalam penginjilan

Dengan memanfaatkan analisis data AI, gereja dan organisasi keagamaan dapat lebih memahami perilaku dan preferensi *digital natives*. Chatbot dan asisten virtual berbasis AI dapat menyediakan akses 24/7 kepada informasi agama dan keyakinan, sementara teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) memungkinkan pengalaman agama yang interaktif.⁵⁷ Pembelajaran berbasis AI dan komunitas digital di media sosial dapat memperdalam pemahaman spiritual. Melalui personalisasi konten dan penggunaan data untuk pengambilan keputusan, teknologi CP dan AI membantu menciptakan pendekatan yang lebih relevan dan efektif dalam membawa pesan agama kepada generasi *digital natives*. Tetapi, perlu diperhatikan bahwa penggunaan teknologi harus memperhatikan aspek privasi dan etika, dan terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan.

Streaming Ibadah Online, YouTube

Aspek-aspek yang bersifat sakral tidak hanya ditemukan dalam lingkungan fisik, tetapi juga dalam lingkungan virtual.⁵⁸ Pelayanan rohani yang saat ini berlangsung sudah tidak terbatas pada ruang fisik, melainkan telah merambah ke dunia digital.⁵⁹ Penelitian yang dilakukan oleh Mick telah menyoroti fenomena *digital natives* yang mendorong ide pemulihan diri untuk berinteraksi dengan Tuhan, tidak hanya dalam konteks fisik, tetapi juga dalam dunia virtual.⁶⁰ Gereja memiliki tanggung jawab untuk memberikan pelatihan, mendidik, dan memberikan dukungan kepada pewarta dan penginjil baru yang berasal dari kalangan umat awam, terutama dalam lingkup media virtual.

Streaming ibadah *online* dan YouTube adalah alat inovatif dalam penginjilan di era *Society 5.0* yang memungkinkan gereja dan organisasi spiritual berkomunikasi efektif dengan audiens digital yang terus berkembang. Dengan streaming ibadah *online*, dapat menjangkau jemaat di seluruh dunia tanpa batasan geografis, sedangkan YouTube memungkinkan penyimpanan, pembagian, dan arahan konten keagamaan kepada khalayak yang lebih luas.⁶¹ Melalui fitur-fitur interaktif, gereja dapat berkomunikasi secara langsung dengan penonton, meningkatkan keterlibatan jemaat, dan memberikan fleksibilitas dalam pencarian rohani. Dalam era yang semakin terkoneksi ini, teknologi ini memungkinkan gereja untuk mendekatkan pesan keagamaan kepada audiens yang beragam.

⁵⁷ “Alasan Aplikasi Kerohanian Harus Gunakan Chatbot!,” accessed October 4, 2023, <https://ivosights.com/read/artikel/chatbot-alasan-aplikasi-kerohanian-harus-gunakan>.

⁵⁸ Adhika Tri Subowo, “Membangun Spiritualitas Digital Bagi Generasi Z,” *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 5, no. 2 (2021): 379–95, <https://doi.org/10.30648/dun.v5i2.464>.

⁵⁹ Harls Evan R. Siahaan, “Aktualisasi Pelayanan Karunia Di Era Digital,” *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 1 (2018): 23, <https://doi.org/10.33991/epigraphe.v1i1.7>.

⁶⁰ Mick Mordekhai Sopacoly and Izak Y.M. Lattu, “Kekristenan Dan Spiritualitas Online: Cybertheology Sebagai Sumbangsih Berteologi Di Indonesia,” *GEMA TEOLOGIKA: Jurnal Teologi Kontekstual Dan Filsafat Keilahian* 5, no. 2 (2020): 137, <https://doi.org/10.21460/gema.2020.52.604>.

⁶¹ Amalia Yunia Rahmawati, *PENGARUH ISI KONTEN KEBAKTIAN MELALUI YOUTUBE HKBP KEDATON BANDAR LAMPUNG TERHADAP SIKAP RELIGIUS JEMAAT PADA MASA PANDEMI COVID-19*, 2020.

Komunitas Online

Komunitas *online* memiliki potensi besar sebagai sarana inovatif dalam upaya penginjilan pada masa *Society 5.0*. Di tengah perkembangan terus-menerus dalam dunia digital, gereja dan organisasi spiritual dapat menggunakan komunitas daring untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan generasi *digital natives*. Komunitas *online* memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan terbuka di mana *digital natives* dapat merasa diterima dan mendapatkan dukungan dalam pencarian rohani. Ini juga memungkinkan gereja dan organisasi spiritual untuk menyediakan konten yang relevan dan terpersonalisasi melalui platform berbasis AI.⁶² Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) bisa menciptakan pengalaman spiritual yang lebih dalam dan intens. Selain itu, analisis data AI dapat membantu gereja memahami lebih baik preferensi *digital natives* dan mengarahkan upaya penginjilan sesuai dengan kebutuhan individu. Melalui komunitas *online*, penginjilan dapat menjadi lebih adaptif, inklusif, dan relevan, menjembatani kesenjangan antara tradisi keagamaan dan dunia digital yang terus berkembang.

Virtual Influencer

Bagian ini dapat dibagi menjadi dua definisi. Definisi yang pertama menjelaskan *Virtual Influencer* sebagai persona media buatan 3D, baik sebagian ataupun seluruhnya, yang identitasnya dijaga tetap anonim. Sebagai karakter yang dirancang secara digital, biasanya ditandai dengan wajah yang dihasilkan komputer, yang dapat dihubungkan ke tubuh digital atau ditumpangkan pada tubuh manusia nyata.⁶³ Definisi ini seringkali disebut juga sebagai *Vtubers*. Definisi lain mendefinisikan sebagai pembuat konten digital yang memiliki pengikut *online*, persona merek yang khas, dan seringkali dihubungkan dengan pemasaran produk.⁶⁴ Di Indonesia, contoh yang ada di kalangan anak-anak muda ialah, Christofer Tapiheru, Raguel Lewi, dan mendiang pendeta Raditya Oloan.

Dalam upaya misi dan penginjilan untuk mencapai generasi digital yang hampir terhilang ini, sebagai seorang *influencer* Kristen memiliki peran dan kemampuan penetrasi yang sangat kuat. Penting untuk memahami bahwa seorang *influencer* rohani harus dikenal dengan baik dan diikuti dengan antusias oleh kaum *digital natives* yang memiliki minat dalam konten spiritual, sesuai dengan kebutuhan yang modern. Semua ini dapat lebih efektif disampaikan melalui musik atau lagu rohani sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai spiritual.

Pelayanan Pastoral Daring

Dalam konteks kesehatan, dengan menganalisis data besar (mahadata) yang mencakup berbagai jenis informasi seperti data fisiologis pribadi secara *real-time*,

⁶² Joseph Christ Santo, "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman," *Miktab: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani*, 2021, <https://doi.org/10.33991/miktab.v1i2.337>.

⁶³ Jan Philipp Stein, Priska Linda Breves, and Nora Anders, "Parasocial Interactions with Real and Virtual Influencers: The Role of Perceived Similarity and Human-Likeness," *New Media and Society*, 2022, <https://doi.org/10.1177/14614448221102900>.

⁶⁴ Brooke Erin Duffy, "Social Media Influencers," *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication*, no. July 2020 (2020): 1–4, <https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc219>.

data tentang perawatan kesehatan, informasi terkait pengobatan, dan data lingkungan dapat mencapai tingkat kenyamanan dalam kehidupan dengan memanfaatkan robot untuk memberikan dukungan dalam aktivitas sehari-hari dan menjadi mitra dalam berbicara. Mendeteksi penyakit lebih awal dapat juga melalui pemeriksaan kesehatan otomatis secara *real-time*.⁶⁵

Selaras dengan hal ini, pelayanan pastoral daring juga dapat direalisasikan dengan mencontoh realisasi dalam bidang kesehatan. Hal ini dikarenakan pelayanan pastoral yang mencakup konseling, penyembuhan, dan pelepasan juga membutuhkan data-data pribadi yang penting untuk konselor dapat memberikan 'pengobatan' atau saran yang sesuai dengan kebutuhan konseli. Deteksi dini masalah dalam kehidupan jemaat juga penting untuk mencegah hal-hal yang lebih ekstrim terutama pada kalangan muda seperti depresi, *self-harm*, dan bahkan bunuh diri. Robot fisik sebagai citra representasi dari konselor juga dapat diimplementasikan sebagai bentuk integrasi ruang virtual dan fisik.

Dalam Alkitab bahwa perkataan Yesus sebagai Firman, memiliki kekuatan untuk menyembuhkan baik seorang anak yang kerasukan (Mat. 15:21-28) maupun seorang hamba seorang perwira Romawi yang disembuhkan secara virtual (Luk. 7:1-10). Dalam konteks virtual, pewarta Firman Tuhan tidak harus menjadi seorang Pendeta atau Gembala. Siapa pun yang merasa terpanggil dan memiliki kualitas dapat melakukan pewartaan Firman. Pendekatan dalam pewartaan Firman harus berbeda dari konsep tradisional dalam gereja, dengan menciptakan ruang yang bersahabat, rileks, dan tanpa panggung, serta mengadopsi suasana dengan konsep milenial. Penting untuk menyesuaikan pendekatan ini dengan karakteristik *digital natives* agar dapat mencapai mereka dengan lebih efektif.⁶⁶

Penginjilan Daring Lewat Media Sosial

Di Indonesia, hampir 202 juta orang menggunakan internet, mengalami peningkatan sebesar 16% dibandingkan tahun 2020, dengan sekitar 170 juta orang menggunakan media sosial. Sebagian besar pengguna media sosial di Indonesia, yaitu sekitar 64,8%, berusia antara 18 hingga 36 tahun, sementara 13,1% berusia antara 37 hingga 44 tahun. Oleh karena itu, secara keseluruhan, sekitar 77,9% dari populasi Indonesia yang berusia antara 18 hingga 44 tahun aktif menggunakan media sosial.⁶⁷

Media sosial telah menjadi alat yang sangat berguna ketika digunakan sebagai platform untuk misi. Hampir semua orang dewasa saat ini telah terhubung melalui jejaring sosial. Kehadiran media sosial telah menjadi wadah bagi individu, terutama generasi Z, untuk berinteraksi, bersosialisasi, mengakses informasi, dan bahkan bekerja. Media sosial memungkinkan berbagai jenis kegiatan, salah satunya adalah menjalankan misi. Dalam mengaktualisasikan misi di era *Society 5.0*, penting untuk menyadari secara mendalam bahwa ekspansi misiologi adalah bagian dari tanggung jawab generasi Z.

Memposting pesan-pesan injili di Facebook dan WhatsApp dan melalui obrolan dengan orang-orang yang bertobat yang sedang ditindaklanjuti. Saat ini, beberapa menyatakan, klip video dan audio dari kesaksian langsung diposting di

⁶⁵ "Memanfaatkan Mahadata Kesehatan - Kompas.Id," accessed October 4, 2023, <https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2021/08/02/memanfaatkan-mahadata-kesehatan>.

⁶⁶ Gultom, "Diskursus Influencer Kristen Dalam Misi Dan Penginjilan Kepada Native Digital."

⁶⁷ Simon Kemp, "DIGITAL 2021: INDONESIA," 2021.

platform media sosial. Begitu juga pemberitahuan tentang perang salib, penginjilan pribadi, program khusus, penginjilan kampus, persekutuan dan layanan yang diunggah ke platform yang relevan sebagai pengingat terus-menerus akan kegiatan injili. Kesaksian yang menyentuh tantangan dari anggota audiens target mendorong pendengar atau pemirsa untuk membangun iman lebih teguh kepada Tuhan yang sama yang telah mengunjungi orang lain dan mengharuskan kesaksian. Efektivitas penginjilan *online* tinggi, artinya penginjilan *online* berhasil di atas tingkat rata-rata belaka.⁶⁸

Penelitian telah membuktikan bahwa manfaat menggunakan Internet untuk penginjilan sangat besar. Beberapa manfaat dan keuntungannya antara lain ialah biaya rendah, risiko lebih rendah, jangkauan geografis yang lebih luas, kemampuan untuk memanfaatkan berbagai format media, kemampuan untuk menjangkau seluruh kelompok bahasa, kenyamanan dan aksesibilitas, kemampuan untuk menjelaskan konsep yang kompleks dan kredibilitas yang ditingkatkan.⁶⁹ Demikian pula, karena Internet tampaknya menjadi domain utama pikiran muda, penggunaannya untuk menargetkan sekelompok orang ini mungkin tepat.⁷⁰

SIMPULAN

Society 5.0 adalah fase perkembangan masyarakat yang menekankan integrasi teknologi dalam segala aspek kehidupan, dengan tujuan menciptakan masyarakat yang berkelanjutan dan berfokus pada kesejahteraan manusia. Dalam era *Society 5.0*, gereja memiliki kesempatan untuk melihat kemajuan teknologi sebagai peluang untuk melakukan penginjilan yang lebih efisien kepada generasi digital yang semakin terhubung secara digital. Gereja perlu memperkuat identitasnya dalam menghadapi perkembangan *Society 5.0* karena teknologi memainkan peran yang signifikan. Gereja harus mampu mengikuti perkembangan teknologi untuk menjalankan misi penginjilan yang efektif. Misi *cyberphysical* adalah konsep yang relevan dalam penginjilan di era ini, memungkinkan gereja untuk menyediakan pelayanan dan pesan Injil secara *online* melalui berbagai teknologi seperti IoT dan AI. Teknologi misi *cyberphysical* juga dapat digunakan untuk analisis data, pemantauan fasilitas gereja, dan pendidikan agama yang lebih efektif. Penting untuk menggunakan teknologi dalam penginjilan dengan bijak dan etis, menjaga privasi data, dan memastikan bahwa komunikasi *online* sesuai dengan nilai-nilai gereja dan kekristenan.

Adaptasi gereja terhadap perkembangan teknologi dan tren digital penting agar dapat tetap efektif dalam misi penginjilan. Penggunaan teknologi seperti *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai alat untuk menginjil kepada *digital natives* adalah pendekatan yang sangat relevan. Ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya memanfaatkan alat-alat modern yang disukai dan digunakan oleh generasi muda untuk mengkomunikasikan Injil. *Digital natives* memiliki karakteristik khusus, seperti suka yang instan,

⁶⁸ Sopacoly and Lattu, "Kekristenan Dan Spiritualitas Online: Cybertheology Sebagai Sumbangsih Berteologi Di Indonesia."

⁶⁹ Philemon O. Amanze and Chigemezi N. Wogu, "Internet Evangelism: An Effective Method for Soul-Winning in the Seventh-Day Adventist Church in Nigeria," *Asia-Africa Journal of Mission and Ministry* 11 (2015): 149–70, <https://doi.org/10.21806/aamm.2015.11.08>.

⁷⁰ Sopacoly and Lattu, "Kekristenan Dan Spiritualitas Online: Cybertheology Sebagai Sumbangsih Berteologi Di Indonesia."

individualistis, dan kreatif. Penggunaan teknologi *cyberphysical* dan media sosial harus mempertimbangkan karakteristik ini untuk mencapai secara efektif. Fokus pada komunitas *online* dan penggunaan media sosial sebagai alat penginjilan juga merupakan strategi yang cerdas dalam mencapai *digital natives*. Penelitian telah membuktikan bahwa Internet memberikan banyak manfaat dalam penginjilan.⁷¹

REFERENSI

- Akbar Fillah, Albee. *Hubungan AI (Artificial Intelligence) , Cyber Security Dalam Internet Of Things*, 2023.
- "Alasan Aplikasi Kerohanian Harus Gunakan Chatbot!" Accessed October 4, 2023. <https://ivosights.com/read/artikel/chatbot-alasan-aplikasi-kerohanian-harus-gunakan>.
- Amalia Yunia Rahmawati. *PENGARUH ISI KONTEN KEBAKTIAN MELALUI YOUTUBE HKBP KEDATON BANDAR LAMPUNG TERHADAP SIKAP RELIGIUS JEMAAT PADA MASA PANDEMI COVID-19*, 2020.
- Anita Wahyuni, I Ketut Gunawan, and Jauchar Barlian. "ADAPTASI INOVASI GO-DIGITAL DALAM PELAYANAN PUBLIK PADA MASA PANDEMI COVID-19: (Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Samarinda)." *Moderat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan* 8, no. 2 (2022): 269–83. <https://doi.org/10.25157/moderat.v8i2.2703>.
- Bosch, David J. *Transformasi Misi Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006.
- Budi, Eko, Dwi Wira, and Ardian Infantono. "Strategi Penguatan Cyber Security Guna Mewujudkan Keamanan Nasional Di Era *Society 5.0*." *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 2021. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.141>.
- Camerling, Yosua Feliciano, Mershy Ch. Lauled, and Sarah Citra Eunike. "Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0." *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2020): 1–22. <https://doi.org/10.35909/visiodei.v2i1.68>.
- Copeland, B. J. "Artificial Intelligence," 2023.
- Driver, John. *Gambaran Gereja Dalam Misi*. Bandung: STT Bandung, 2010.
- Duffy, Brooke Erin. "Social Media Influencers." *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication*, no. July 2020 (2020): 1–4. <https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc219>.
- Gulo, Rezeki Putra. "Peran Generasi Z Dalam Mengekspansi Misiologi Di Era *Society 5.0*." *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 2, no. 1 (2023): 120–25. <https://doi.org/10.56854/pak.v1i1.210>.
- Gultom, Joni Manumpak Parulian. "Diskursus Influencer Kristen Dalam Misi Dan Penginjilan Kepada Native Digital." *VOX DEI: Jurnal Teologi Dan Pastoral* , 2021. <https://doi.org/10.46408/vxd.v2i2.60>.
- Indonesia, Badan Pusat Statistik. "Statistik Indonesia 2022," 2022.
- Indrayana, Marrisa Leviani, Hendro Aryanto, and Aniendya Christianna. "Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa." *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 12 (2018): 1–10.
- "Japan Pushing Ahead with *Society 5.0* to Overcome Chronic Social Challenges |

⁷¹ Adrianus Pasasa, "Pemanfaatan Media Internet," *Jurnal Simpson*, 2015.

- UNESCO," n.d.
- Kemp, Simon. "DIGITAL 2021: INDONESIA," 2021.
- Laboratory, Hitachi-UTokyo. *Society 5.0 A People-Centric Super-Smart Society*. Tokyo, 2020.
- Leorince, Leorince, Aser Lasfeto, and Yuel Sumarno. "Penggunaan Alat Peraga Pada Pendidikan Informal Di Lembaga Keagamaan Bethel." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 11, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v11i1.117369>.
- Liu, Jiaying, Xiangjie Kong, Feng Xia, Xiaomei Bai, Lei Wang, Qing Qing, and Ivan Lee. "Artificial Intelligence in the 21st Century." *IEEE Access* 6 (2018): 34403–21. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2819688>.
- Manurung, Kosma. "Efektivitas Misi Penginjilan Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Gereja." *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 4, no. 2 (2020): 225–33. <https://doi.org/10.30648/dun.v4i2.242>.
- Mayumi Fukuyama. "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society." *Japan SPOTLIGHT*, no. August (2018): 8–13.
- McCord, M., and E. Wolfinger. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. Sydney: University of New South Wales Press Ltd, 2008.
- "Memahami Bela Negara Di Era Society 5.0," n.d.
- Menconi, Peter. *The Intergenerational Church: Understanding Congregations from WWII to Wwww.Com*. New York: SAGE Publications, 2010.
- "Mengenal Pendekatan Etika Pada Teknologi Baru - Kompas.Id." Accessed October 4, 2023. <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/03/13/mengenal-pendekatan-etika-pada-teknologi-baru>.
- "Mengenal Perkembangan Peradaban Society 1.0 Hingga Society 5.0," n.d.
- O. Amanze, Philemon, and Chigemezi N. Wogu. "Internet Evangelism: An Effective Method for Soul-Winning in the Seventh-Day Adventist Church in Nigeria." *Asia-Africa Journal of Mission and Ministry* 11 (2015): 149–70. <https://doi.org/10.21806/aamm.2015.11.08>.
- Olivia C. Wuwung Aljuanika E. Ering, Fabiola Gratia Lepa, Michael Fabio Polii. "Pertumbuhan Spiritualitas Generasi Z Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 7 (2021): 429–438.
- Pasasa, Adrianus. "Pemanfaatan Media Internet." *Jurnal Simpson*, 2015.
- Pasasa, Adrianus, and Yossua Hartaya. "Perubahan-Perubahan Paradigma Dan Praksis Misi Gereja Di Era Society 5.0." *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika* 2, no. 2 (2021): 294–305. <https://doi.org/10.46348/car.v2i2.76>.
- "Perkembangan Society 1.0 Hingga Society 5.0 – School of Information Systems." Accessed October 4, 2023. <https://sis.binus.ac.id/2020/06/09/perkembangan-society-1-0-hingga-society-5-0/>.
- Prensky, Marc. "Digital natives, Digital Immigrants Part 1." *On the Horizon* 9, no. 5 (2001): 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- Prismanata, Yoga, and Dewi Tinjung Sari. "Formulasi Media Pembelajaran Untuk Peserta Didik Generasi Z Dan Generasi Alfapada Era Society 5.0." *Proceeding of Integrative Science Education Seminar* 2, no. April 2011 (2022): 44–58.
- Rachmawati, Dewi. "Welcoming Gen z in Job World (Selamat Datang Generasi Z Di Dunia Kerja)." *Proceeding Indonesia Career Center Network IV* (2019): 21–24.

- Rastati, Ranny. "Media Literasi Bagi *Digital natives*: Perspektif Generasi Z Di Jakarta." *Jurnal Kwangsan* 6, no. 1 (2018): 60.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60--73>.
- Rinawaty, Hannas. "Menerapkan Model Penginjilan Pada Masa Kini [Applying the Evangelical Model to the Present]." *Kurios (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)* 5, no. 2 (2019): 175–89.
- Riyanto, Andi Dwi. "Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2022," 2022.
- Santo, Joseph Christ. "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman." *Miktab: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 2 (2021): 213.
<https://doi.org/10.33991/miktab.v1i2.337>.
- — —. "Gereja Menghadapi Era Masyarakat 5.0: Peluang Dan Ancaman." *Miktab: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani*, 2021.
<https://doi.org/10.33991/miktab.v1i2.337>.
- Siahaan, Harls Evan R. "Aktualisasi Pelayanan Karunia Di Era Digital." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani* 1, no. 1 (2018): 23.
<https://doi.org/10.33991/epigraphe.v1i1.7>.
- "*Society 5.0*: Pengertian Dan Penerapan - BAMS." Accessed October 4, 2023.
<https://pasla.jambiprov.go.id/society-5-0-definisi-dan-penerapan/>.
- "*Society 5.0*," n.d.
- Sopacoly, Mick Mordekhai, and Izak Y.M. Lattu. "Kekristenan Dan Spiritualitas Online: Cybertheology Sebagai Sumbangsih Berteologi Di Indonesia." *GEMA TEOLOGIKA: Jurnal Teologi Kontekstual Dan Filsafat Keilahian* 5, no. 2 (2020): 137. <https://doi.org/10.21460/gema.2020.52.604>.
- Stein, Jan Philipp, Priska Linda Breves, and Nora Anders. "Parasocial Interactions with Real and Virtual Influencers: The Role of Perceived Similarity and Human-Likeness." *New Media and Society*, 2022.
<https://doi.org/10.1177/14614448221102900>.
- Subowo, Adhika Tri. "Membangun Spiritualitas Digital Bagi Generasi Z." *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 5, no. 2 (2021): 379–95.
<https://doi.org/10.30648/dun.v5i2.464>.
- Tapscott, Don. *Grown up Digital : Yang Muda Yang Mengubah Dunia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Tomatala, Yakob. *Teologi Misi*. Jakarta: YT Leadership Foundation, 2003.
- Usmaedi. "Education Curriculum for *Society 5.0* in The Next Decade." *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi* 4, no. 2 (2021): 63–79. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.
- "What Is Industry 4.0 and How Does It Work? | IBM," n.d.
- White, James Emery. *Meet Generation Z: Understanding and Reaching the New Post-Christian World*. Baker Book House, 2017.
- Zarra, Ernest J., III. *An Edition of Helping Parents Understand the Minds and Hearts of Generation Z*, 2017.
- Zulfa, Aulia, and Fatma Ulfatun Najicha. "Urgensi Penguatan Identitas Nasional Dalam Menghadapi *Society 5.0* Di Era Globalisasi." *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 2 (2022): 65.
<https://doi.org/10.31002/kalacakra.v3i2.6267>.

