



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**  
**FAKULTAS TEOLOGI**  
**PRODI TEOLOGI**

**Kode Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Literasi Digital	219WTEO2		T=2 P=0	III	Sep-24
	<b>Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua Prodi</b>	
<b>OTORISASI</b>	<b>Hiskianta Septian Masseleng, M.Th</b>			<b>Pdt. Tomi Supriyanto, M.Th.</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>		Uraian		
	CPL - 1 (S)	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta memiliki etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi di ruang digital.			
	CPL - 2 (P)	Menguasai konsep teologis, sosiologis, dan teknis untuk menganalisis fenomena disrupsi serta dampaknya terhadap kehidupan beragama dan bermasyarakat.			
	CPL - 3 (KU)	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data di era digital.			
	CPL - 4 (KK)	Mampu merumuskan jawaban teologis yang relevan dan kontekstual terhadap tantangan teknologi masa depan seperti AI dan metaverse.			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		Uraian		
CPMK 1	Menjelaskan terminologi disrupsi, ekosistem era digital, serta karakteristik sosiologis lintas generasi (Milennial, Gen Z, dan Alpha).				
CPMK 2	Menganalisis pergeseran paradigma tentang kehadiran, komunitas, dan persekutuan (Gereja Online) akibat pengaruh teknologi disruptif.				
CPMK 3	Mengevaluasi praktik liturgi, sakramen, dan konsep missio Dei dalam ruang digital secara kritis dan teologis.				
CPMK 4	Mengidentifikasi dan mendefinisikan fenomena spiritualitas baru, moralitas publik, serta krisis kepercayaan di media sosial				
CPMK 5	Menganalisis dampak kepemimpinan agama (Pastor Selebriti) dan tantangan teknologi masa depan (AI, Metaverse, dan Keamanan Digital) bagi pelayanan gerejawi.				
CPMK 6	Mengidentifikasi dan mendefinisikan fenomena spiritualitas baru, moralitas publik, serta krisis kepercayaan di media sosial.				

<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Uraian</b>
Sub-CPMK 1	Mahasiswa memahami konsep disrupsi dan ekosistem era digital.
Sub-CPMK 2	Mahasiswa dapat membedakan profil dan kebutuhan sosiologis lintas generasi.
Sub-CPMK 3	Mahasiswa berbagi pengalaman langsung dampak teknologi melalui pelaku disrupsi.
Sub-CPMK 4	Mahasiswa menganalisis makna kehadiran digital dan nyata.
Sub-CPMK 5	Mahasiswa membedakan pemahaman komunitas dan persekutuan digital.
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mendefinisikan perbedaan spiritualitas dan religiositas.
Sub-CPMK 7	Mahasiswa menganalisis makna missio Dei dan media sosial.
Sub-CPMK 8	Mahasiswa menganalisis norma moral dan perundungan publik digital.
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mendefinisikan krisis kepercayaan dan kebenaran.
Sub-CPMK 10	Mahasiswa menganalisis konsep Mesias dalam budaya populer.

	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mendefinisikan pentingnya keamanan dan privasi digital.
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa menganalisis tantangan Kecerdasan Buatan (AI).
	Sub-CPMK 13	Mahasiswa menganalisis gagasan pernikahan non-manusia.
	Sub-CPMK 14	Mahasiswa merumuskan tantangan penelitian masa depan.
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Literasi Digital di Universitas Kristen Indonesia Toraja dirancang untuk membahas, menganalisis, dan menemukan jawaban teologis yang relevan terhadap berbagai isu yang muncul di era disrupsi. Melalui diskusi dan bacaan yang mendalam, mahasiswa diajak untuk mengenali terminologi baru serta mendiskusikan tantangan yang dihadapi oleh gereja dan teologi akibat perkembangan teknologi.	
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	1. Pendahuluan: Deskripsi kelas, terminologi disrupsi, dan era digital.	
	2. Memahami generasi Milenial, Gen Z, dan Alpha.	
	3. Pelaku Teknologi Disruptif (Go-Jek, AirBnB, Tokopedia).	
	4. Apa itu kehadiran di era digital dan kehadiran Tuhan secara digital.	
	5. Komunitas dan Persaudaraan di Era Digital.	
	6. Spiritual tetapi tidak Religius: Bentuk Baru Spiritualitas.	
	7. Misi dan Media Sosial: Evangelisasi vs Radikalisasi.	
	8. Moralitas Publik dan Penghinaan di Ruang Digital.	
	9. Jejak Digital Konsep Mesias dalam Film Populer.	
	10. Apakah data Anda aman? Peran Gereja dalam informasi.	

	11. Tantangan Kecerdasan Buatan, Otomatisasi, dan Konseling.
	12. Pernikahan Nonmanusia – Seksualitas Digital.
	13. Perubahan Kosakata Teologis & Isu-isu mendatang.
<b>Referensi</b>	<p>Åhman, Henrik. 2016. "The Aesthetic Turn: Exploring the Religious Dimensions of Digital Technology." <i>Approaching Religion</i> 6 (2): 156–63.</p> <p>Borowik, Claire. 2018. "From Radical Communalism to Virtual Community: The Digital Transformation of the Family International." <i>Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions</i> 22 (1): 59–86.</p> <p>Campbell, Heidi. 2010. <i>When Religion Meets New Media</i>. New York: Routledge.</p> <p>———. , ed. 2012. <i>Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds</i>. Abingdon, Oxon ; New York: Routledge.</p> <p>Campbell, Heidi, and Gregory P. Grieve, eds. 2014. <i>Playing with Religion in Digital Games</i>. Digital Game Studies. Bloomington, IN: Indiana University Press.</p> <p>Delicata, Nadia. 2015. "Natural Law in a Digital Age." <i>Journal of Moral Theology</i> Vol. 4 (No. 1): 1–24.</p> <p>Le Deuff, Olivier. 2018. <i>Digital Humanities: History and Development</i>. London: John Wiley &amp; Sons.</p> <p>Egere, Inaku K. 2015. "Social Media and Mission-Based Marketing Approach for New Evangelization in the Digital Age." <i>African Ecclesial Review</i> 57 (3 &amp; 4): 186–205.</p> <p>Justin Wise. <i>The Social Church: A Theology of Digital Communication</i>. Chicago: Moody, 2014.</p> <p>Littlejohn, W. Bradford. 2017. "Addicted to Novelty: The Vice of Curiosity in a Digital Age." <i>Journal of the Society of Christian Ethics</i> 37 (1): 179–96.</p> <p>McIntosh, Esther. 2015. "Belonging without Believing: Church as Community in an Age of Digital Media." <i>International Journal of Public Theology</i> 9 (2): 131–55.</p> <p>Olusola, Emmanuel B. 2015. "Digital Church and E-Culture in the New Media Age: The Spectrum of Nigeria." <i>African Ecclesial Review</i> 57 (3 &amp; 4): 206–24.</p>

Reimann, Ralf Peter. 2017. "Uncharted Territories": The Challenges of Digitalization and Social Media for Church and Society: Uncharted Territories." *The Ecumenical Review* 69 (1): 67–79.

Shirley, Chris. 2017. "Overcoming Digital Distance: The Challenge of Developing Relational Disciples in the Internet Age." *Christian Education Journal: Research on Educational Ministry* 14 (2): 376–90.

Vita, Craig Nesson, and Kristine Stache. 2018. "Adventures into Digital Teaching, Learning, and Formation: A Case Study from Wartburg Theological Seminary." *Journal of Religious Leadership* 17: 20–45.

Ward, Graham. 2002. "Between Virtue and Virtuality." *Theology Today* 59 (1): 55–70.

Wood, Funlayo E. 2015. "Cyber Spirits, Digital Ghosts: African and Diasporic Religions in the Age of Collaborative Consumption." *Cross Currents* 65 (4): 448–457.

Zsupan-Jerome, Daniella. 2018. "Virtual Presence as Real Presence? Sacramental Theology and Digital Culture in Dialogue." In *@Worship: Liturgical Practices in Digital Worlds*, 526–42. New York: Routledge.

<b>Dosen Pengampuh</b>		Hiskianta Septian Masseleng, M.Th					
<b>Matakuliah syarat</b>							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring ( <i>offline</i> )	Daring ( <i>online</i> )		
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8

1	Mahasiswa memahami konsep disrupsi dan ekosistem era digital.	Ketepatan menjelaskan terminologi disrupsi dan mengidentifikasi komponen utama ekosistem digital.	Partisipasi aktif dalam diskusi kelas.	Kuliah, Diskusi, Debat, & Membaca selektif (90 menit).	-	Pendahuluan: Deskripsi kelas, terminologi disrupsi, dan era digital.	5%
2	Mahasiswa dapat membedakan profil dan kebutuhan sosiologis lintas generasi.	Ketajaman dalam mengklasifikasikan karakteristik unik generasi Milenial, Gen Z, dan Alpha secara sosiologis	Ketepatan analisis profil generasi.	Kuliah, Presentasi, & Klip film pendek (90 menit).	-	Memahami generasi Milenial, Gen Z, dan Alpha.	5%
3	Mahasiswa berbagi pengalaman langsung dampak teknologi melalui pelaku disrupsi.	Kedalaman refleksi atas interaksi dengan praktisi teknologi (seperti GoJek/Tokopedia) dan dampaknya terhadap pola hidup.	Laporan refleksi pengalaman praktis.	Kuliah (90 menit).	-	Pelaku Teknologi Disruptif (Go-Jek, AirBnB, Tokopedia).	5%

4	Mahasiswa menganalisis makna kehadiran digital dan nyata.	Kemampuan mendebat konsep kehadiran ontologis Tuhan dalam ruang digital versus kehadiran fisik.	Partisipasi aktif dalam diskusi filosofis.	Kuliah, Debat, & Membaca selektif (90 menit).	-	Apa itu kehadiran di era digital dan kehadiran Tuhan secara digital.	5%
5	Mahasiswa membedakan pemahaman komunitas dan persekutuan digital.	Kejelasan dalam membedakan ikatan komunitas berbasis algoritma/tagar dengan persekutuan iman (koinonia).	Kemampuan membedakan komunitas fisik dan virtual.	Kuliah, Debat, & Klip film pendek (90 menit)	-	Komunitas dan Persaudaraan di Era Digital.	5%
6	Evaluasi Tengah Semester (UTS) : Evaluasi Mandiri (Bobot 20 %)						
7	Mendefinisikan perbedaan spiritualitas dan religiositas.	Ketepatan analisis terhadap fenomena "spiritual but not religious" di era digital.	Kualitas presentasi kelompok.	Presentasi Siswa & Diskusi instruktur (90 menit).		Spiritual tetapi tidak Religius: Bentuk Baru Spiritualitas.	5%

8	Mahasiswa menganalisis makna missio Dei dan media sosial.	Kemampuan merumuskan strategi misi yang etis dan menghindari radikalisme atau gangguan digital.	Analisis kritis penggunaan media untuk misi.	Presentasi Siswa & Diskusi kasus (90 menit).	-	Misi dan Media Sosial: Evangelisasi vs Radikalisme.	5%
9	Mahasiswa menganalisis norma moral dan perundungan publik digital.	Ketajaman analisis terhadap pergeseran standar moral publik akibat anonimitas dan budaya perundungan (bullying).	Pemahaman etika dan dampak perundungan.	Presentasi Siswa (90 menit).	-	Moralitas Publik dan Penghinaan di Ruang Digital.	5%
10	Mahasiswa mendefinisikan krisis kepercayaan dan kebenaran.	Mempertanyakan Segalanya: Krisis Kepercayaan di Media.	Ketajaman analisis hoaks dan ambiguitas.	Presentasi Siswa & Diskusi instruktur (90 menit).	-	Mempertanyakan Segalanya: Krisis Kepercayaan di Media	5%
11	Menganalisis konsep Mesias dalam budaya populer.	Ketepatan identifikasi simbol-simbol eskatologi dan sosok "penyelamat" dalam konten media populer modern.	Kemampuan identifikasi simbol teologis dalam film.	Menonton Klip Film & Presentasi (90 menit).	-	Jejak Digital Konsep Mesias dalam Film Populer.	5%

12	Mahasiswa mendefinisikan pentingnya keamanan dan privasi digital.	Kesadaran dalam merancang protokol perlindungan data pribadi dan sensitivitas informasi dalam konteks gerejawi	Pemahaman proteksi data dan privasi.	Presentasi Siswa & Menonton klip film (90 menit).	-	Apakah data Anda aman? Peran Gereja dalam informasi.	5%
13	Mahasiswa menganalisis tantangan Kecerdasan Buatan (AI).	Kemampuan merumuskan strategi misi yang etis dan menghindari radikalisme atau gangguan digital.	Analisis etika penggunaan AI dalam pelayanan.	Presentasi Siswa & Diskusi etika AI (90 menit).	-	Tantangan Kecerdasan Buatan, Otomatisasi, dan Konseling.	5%
14	Mahasiswa menganalisis gagasan pernikahan non-manusia.	Kemampuan merumuskan strategi misi yang etis dan menghindari radikalisme atau gangguan digital.	Analisis kritis penggunaan media untuk misi.	Presentasi Siswa & Debat kelas (90 menit)	-	Pernikahan Nonmanusia – Seksualitas Digital.	5%

15	Mahasiswa merumuskan tantangan penelitian masa depan.	Kemampuan merumuskan strategi misi yang etis dan menghindari radikalisasi atau gangguan digital.	Diskusi panel & Presentasi kelompok (90 menit).	Diskusi panel & Presentasi kelompok (90 menit).	-	Perubahan Kosakata Teologis & Isu-isu mendatang.	5%
16	Evaluasi Akhir Semester (UAS) : Debat Final. (Bobot 10%)						