

Budaya Populer Marvel sebagai Arena Dialog Teologi Kristen bagi Pelayanan Kaum Muda

Heryanto

Sekolah Tinggi Teologi Harvest International Tangerang
Email: hery_gbigama@yahoo.co.id

Abstract: *The dynamics of globalization, alongside advancements in communication technology, have become catalysts for the widespread expansion of popular culture within society. Mass media holds significant authority in constructing consumer trends, particularly among the youth, primarily for commercial interests. This culture transcends mere entertainment; it functions as an instrument that shapes daily attitudes, habits, and behaviors. Theological issues have emerged regarding popular culture disseminated through visual media, such as Marvel films, which present superhero narratives encompassing themes of good, evil, sin, atonement, and salvation—all of which are often juxtaposed with Christian theology. This research explores the popular culture of Marvel films, identifying concepts and doctrines that deviate from Biblical teachings and examining their implications for youth ministry. Employing a qualitative method through literature review and theoretical analysis, this study discusses the Church's stance and three primary strategies to utilize popular culture as a medium for evangelism and a tool for introducing existential issues, ensuring the Church remains relevant without compromising its core doctrinal essence. The findings of this research suggest that the Church can transform these cultural challenges into opportunities to fortify the faith of young people through a steadfast foundation in Jesus Christ as the sole source of authority and true salvation.*

Keywords: Youth Ministry, Youth, Popular Culture, Marvel, Film, Christian Faith.

Abstrak: Dinamika globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi saat ini menjadi katalisator bagi meluasnya budaya populer di tengah masyarakat. Media massa memiliki otoritas besar dalam mengonstruksi tren yang dikonsumsi masyarakat, terutama kaum muda, untuk kepentingan komersial. Budaya ini bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen yang membentuk sikap, kebiasaan, dan perilaku sehari-hari. Munculnya isu-isu teologis seputar budaya populer yang disebarkan melalui media visual seperti film-film produksi Marvel yang menghadirkan kepahlawan super yang berkaitan tema kebaikan, kejahatan, dosa, penebusan hingga keselamatan yang dikaitkan dengan teologi Kristen. Penelitian ini mengeksplorasi budaya populer film-film Marvel yang memiliki

konsep dan doktrin yang menyimpang dengan doktrin Alkitab dan implikasinya terhadap pelayanan kaum muda. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui kajian pustaka dan analisis teoritis, penelitian ini juga membahas sikap dan tiga strategi utama gereja untuk menjadikan budaya populer sebagai sarana penginjilan dan sarana pengenalan isu eksistensial, gereja dapat tetap relevan tanpa kehilangan esensi doktrin intinya. Temuan penelitian ini dapat dipergunakan gereja untuk mengubah tantangan budaya ini menjadi peluang untuk memperkuat iman kaum muda melalui dasar iman yang kokoh di dalam Yesus Kristus sebagai satu-satunya sumber otoritas dan keselamatan sejati.

Kata kunci: Pelayanan Kaum Muda, Kaum Muda, Budaya Populer, Marvel, Film, Iman Kristen.

PENDAHULUAN

Budaya populer atau *Pop Culture* telah berkembang semakin cepat dan merambah kehidupan anak-anak muda saat ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan anak-anak muda saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang juga memberi dampak cepatnya arus informasi dari suatu tempat ke tempat yang lain. Informasi yang cepat dan dapat diakses di mana saja telah mendukung penyebaran dan pengaruh budaya populer di kalangan kaum muda, termasuk anak-anak muda di gereja.

Kaum muda adalah kelompok yang sangat merespon perkembangan budaya populer ini dalam hidup mereka. Hal ini nampak dalam hiburan yang mereka pilih yaitu menonton film. Film merupakan produk seni yang banyak disukai oleh semua lapisan masyarakat termasuk kaum muda. Film menjadi media untuk berkomunikasi.¹ Film menjadi alat menyampaikan pesan yang paling efektif dalam menyampaikan pembelajaran budaya,² Hal ini termasuk budaya baru yang belum ada atau asing bagi masyarakat.³ Film menampilkan pesan-pesan yang bermuatan moral dan etika, filosofi atau pandangan hidup serta budaya baru. Hal inilah yang membuat film menjadi salah alat seni dalam budaya populer yang memberi pengaruh besar dalam masyarakat, termasuk kehidupan kaum muda.

Film-film yang menampilkan pahlawan super atau *superhero* adalah film-film yang digemari oleh masyarakat khususnya kalangan anak-anak muda, termasuk berbagai macam film yang dari komedi, petualangan, romantisme atau laga atau *action* hingga yang melankolis. Banyaknya film-film bertema pahlawan super yang beredar, seperti

¹ Muhammad Sulthan Tazakka, Rama Purba Dewa, and Ananda A'raaf Putro, "Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film (Studi Semiotika Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film 'Mantan Manten' Karya Farishad Latjuba)," *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 5, no. 4 (2020), <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i4.1080>.

² Fabian Satya Rabani, "Melihat Kembali Pengaruh Film Marvel," n.d., <https://www.netralnews.com/melihat-kembali-pengaruh-film-marvel/dVgrQIQ2OWZySU5pZWJEUjN4d1BuQT09>.

³ Tazakka, Dewa, and Putro, "Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film (Studi Semiotika Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film 'Mantan Manten' Karya Farishad Latjuba)."

Avengers, *Iron Man*, *Captain America*, *Hulk* hingga *SpiderMan* merupakan produksi studio Marvels. Film-film produksi studio Marvel merupakan film-film yang mendunia dan disukai oleh seluruh kalangan termasuk kaum muda gereja karena sarat dengan berbagai aksi kepahlawanan heroik, persahabatan, membela kebenaran dan tanggung jawab.⁴ Sosok para pahlawan super digambarkan sebagai pribadi yang menolong manusia yang sedang mengalami kesulitan dan ancaman bahaya.

Marvel sebagai sebuah perusahaan yang bergerak di industri hiburan dan memiliki waralaba atas 8.000 karakter film para tokoh *super heroes* tentu membawa pengaruh terhadap yang sangat besar.⁵ Perusahaan ini melalui anak perusahaannya yaitu *Marvel Cinematic Universe* (MCU), yang menjadi rumah produksi film dan televisi.⁶ Berbagai karakter film yang dikeluarkan oleh MCU bukan saja menjadi ikon di dunia perfilman semata, tetapi juga berlanjut melalui ke ranah mode *fashion*, mainan, alat tulis, gim, gawai, aksesoris yang bertema karakter film tersebut. Hal ini tentunya memiliki nilai komersial yang sangat besar.

Film-film yang diproduksi Marvel Cinematic Universe telah membawa pengaruh besar bukan saja dalam industri hiburan layar besar tetapi juga pesan-pesan yang terkandung dalam film-film tersebut, sekalipun membahas kebaikan mengalahkan kejahatan tetapi unsur-unsur spiritualisme yang bercampur dengan banyak filsafat dan teologi yang dibungkus oleh budaya populer juga memberi pengaruh bagi yang menontonnya.

Gereja sebagai organisasi maupun organisme rohani harus dapat melihat situasi dan keadaan bahwa dalam film-film yang diproduksi oleh Marvel bukan hanya menghasilkan tontonan hiburan semata namun juga membawa banyak nilai-nilai filsafat dunia dan budaya populer yang bercampur yang sepintas mengangkat nilai-nilai kebenaran tetapi jika ditelusuri lebih lanjut tidak sesuai dengan nilai-nilai kebenaran Alkitab. Gereja tidak boleh bersikap apatis namun dapat melihat tantangan dan kesempatan dari hiburan budaya populer ini agar kaum muda Kristen tidak hanyut atau tergerus dengan paham-paham filsafat dunia dan budaya populer yang bertentangan dengan nilai-nilai kebenaran Alkitab.

Budaya populer yang dibawa oleh film-film produks Marvel yang penuh dengan kisah aksi-aksi heroik para pahlawan super yang membela kebenaran melawan kejahatan, serta nilai-nilai persahabatan dan pengorbanan ini, rupanya juga mengandung nilai-nilai, filsafat yang bertentangan dengan nilai-nilai kebenaran Alkitab sebagai penuntun hidup bagi gereja dan orang percaya. Beberapa hal yang dimunculkan dalam film Marvel, seperti Film *Doctor Strange* yang menggambarkan pencarian makna hidup dan dimensi spiritual melalui simbolisme *New Age Movement* yakni menunjukkan spiritualitas yang

⁴ Fabian Satya Rabani, "Melihat Kembali Pengaruh Film Marvel," n.d.

⁵ Rifka Pratama, "Film *Doctor Strange In The Multiverse Of Madness* (2022) Sebagai Budaya Populer: Sebuah Perspektif Penonton Indonesia," *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi* 5, no. 2 (2022): 84–93.

⁶ Pratama.

berfokus pada energi kosmik, kesadaran diri, dan keseimbangan alam semesta, bukan iman kepada Tuhan secara pribadi.⁷ Berikutnya film Ms. Marvel menggambarkan representasi identitas Islam modern melalui karakter Kamala Khan, menonjolkan akhlak, aqidah, dan penerimaan sosial terhadap umat Muslim di Barat.⁸

Pandangan-pandangan teologis dan filsafat dalam film-film Marvel walaupun diusung dalam kemasan budaya populer masa kini yang disukai oleh kaum muda saat ini bukan saja menawarkan hiburan semata tetapi mengandung paham kebenaran dunia yang berbeda dengan nilai kebenaran Alkitab. Gereja tidak boleh tinggal diam dan menganggap hanya sekedar hiburan film semata tetapi gereja perlu melihat tantangan dan ancaman nilai-nilai dan filsafat budaya populer ini terhadap nilai-nilai kebenaran Kristen. Gereja terlibat secara nyata dan aktif dalam membekali kaum muda Kristen agar paham budaya populer lewat film-film Marvel tidak dianggap sebagai kebenaran baru dan lebih humanis ketimbang nilai-nilai kebenaran Alkitab yang dianggap sudah kuno atau tidak relevan di masa sekarang. Di sisi yang lain perkembangan budaya populer dapat menjadi pintu masuk pelayanan kaum muda yang adaptif tanpa mengurangi nilai-nilai kebenaran Alkitab dan dapat diterima secara masif oleh kaum muda Kristen. Pengaruh film-film produk Marvel bagi kaum muda akan diulas melalui kajian teologis budaya populer Marvel dalam pelayanan kaum muda masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Menurut Mustika Zed yang menyatakan bahwa studi pustaka merupakan metode penelitian yang komprehensif, di mana pengumpulan data dilakukan dengan menggali, memilah, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan tanpa memerlukan riset lapangan secara langsung.⁹ Objek kajian dalam penelitian ini difokuskan pada fenomena budaya populer Marvel dan implementasinya dalam konteks pelayanan kaum muda masa kini. Untuk memberikan gambaran yang utuh dan mendalam, materi yang diulas tidak terbatas pada buku teks saja, melainkan juga mencakup dokumen resmi, majalah, jurnal ilmiah terdahulu, dan artikel surat kabar.

Secara sistematis, penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama sebagai berikut: Pertama, identifikasi dan seleksi sumber pustaka. Tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan pelacakan, identifikasi, dan seleksi terhadap sumber-sumber literatur. Kriteria inklusi dalam seleksi ini adalah pustaka yang memiliki relevansi

⁷ THOMAS ERWIN, "STUDI KOMPARASI ANTARA MUATAN TEOLOGI NEW AGE MOVEMENT DALAM FILM DR. STRANGE DAN TEOLOGI KRISTEN," *Chemical Reviews* (2019).

⁸ IHWANUL MUSTHOFA ARRUSYIDI, "REPRESENTASI ISLAM DALAM FILM WEB SERIES MS. MARVEL," *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* (2024).

⁹ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014).

langsung dengan pembahasan budaya populer Marvel serta dinamika pelayanan kaum muda di era kontemporer. Kedua, Eksplorasi dan Analisis Informasi. Setelah sumber pustaka terkumpul, dilakukan proses membaca secara kritis Ketiga, analisa data, yang dilakukan secara kualitatif menggunakan teknik analisis isi dan analisis tematik. Proses ini diarahkan secara spesifik untuk menjawab pertanyaan penelitian, yang berfokus pada hambatan ideologis, pergeseran nilai, atau distorsi teologis yang muncul akibat pengaruh budaya populer Marvel pada kaum muda, juga potensi pemanfaatan pahlawan (superhero), dan media Marvel sebagai jembatan kontekstualisasi dan media refleksi dalam pelayanan kaum muda. Keempat, sintesis dan penyusunan hasil yakni merumuskan hasil analisis ke dalam sebuah kesimpulan yang memberi sumbangsih teoritis maupun praktis bagi para teolog, gembala, dan pembina remaja/pemuda dalam merancang strategi pelayanan yang relevan di tengah masifnya era budaya populer Marvel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Populer dan Kontemporer

Dinamika globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi saat ini menjadi katalisator bagi meluasnya budaya populer di tengah masyarakat. Budaya ini telah mengakar kuat dalam kehidupan kaum muda, di mana kemudahan akses terhadap media massa dan media sosial memberikan dorongan signifikan bagi penyebarannya secara masif.

Akibatnya, budaya populer masuk dan berkembang pesat di dunia termasuk di Indonesia.¹⁰ Masyarakat, terutama kaum muda, kini kerap mengikuti tren budaya luar yang sengaja dikonstruksi oleh media untuk meraih keuntungan. Keberagaman dan perubahan cepat dalam budaya populer sangat bergantung pada media massa, yang memiliki otoritas dalam menentukan jenis budaya yang layak disajikan kepada publik.

Budaya populer atau budaya pop adalah jenis budaya yang saat ini paling banyak dipraktikkan dan dinikmati oleh masyarakat luas. Pengertian secara umum mengenai budaya populer adalah budaya massa yang dikonsumsi oleh masyarakat umum sehingga masyarakat mulai menerapkan kebudayaan tersebut.¹¹ Budaya populer ini dikenal semakin luas karena pengaruh media massa dan berbagai faktor lainnya.

Pengertian budaya populer secara etimologis, budaya pop (*cultural popular*) berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis yang berarti unsur kebudayaan yang bersumber dari rakyat. Dalam perspektif bahasa dan kebudayaan Latin, budaya populer lebih banyak mengarah pada adanya pemikiran tentang perkembangan kebudayaan dari kreativitas masyarakat umum. Kebudayaan populer berhubungan dengan hal-hal keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang.

¹⁰ Eti Wartika, "Spiritualitas Generasi Muda Kristen Dalam Arus Postmodern" 5 (2025): 282–96.

¹¹ Mela Anggraeni, "Mengenal Apa Itu Budaya Populer Dan Contohnya Di Indonesia," GNFI, 2024, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/08/09/budaya-populer-dan-contohnya-di-indonesia>.

Beberapa pengertian dari pendapat ahli mengenai budaya populer, Pertama menurut St. Sunarti yang mengatakan bahwa budaya populer atau *pop culture*, sebagaimana dinyatakan oleh St. Sunarti dalam "Pengantar Menuju Budaya Populer," adalah budaya yang muncul dari dorongan media. Kedua, menurut Fiske yang mengatakan bahwa budaya populer merupakan sebagai alat perlawanan terhadap budaya dominan.¹² Ketiga, menurut Ben Agger yang mengatakan bahwa budaya yang masuk ke dunia hiburan umumnya menjadikan unsur populer sebagai elemen utamanya dan budaya ini memperoleh kekuatannya melalui media massa.¹³ Keempat, pendapat dari Stuart Hall. Stuart Hall mendefinisikan budaya populer sebagai budaya yang menampilkan pertunjukkan sesuai dengan kesepakatan bersama dalam masyarakat, serta mengandung ketahanan yang kuat. Budaya pop merupakan arena penguasaan terhadap kelompok tertentu dengan nilai-nilai sosial yang disepakati oleh penguasa dominan.¹⁴ Kelima, Chris Barker melihat budaya pop sebagai makna dan praktik yang dihasilkan oleh audiens pop saat konsumsi, dan studi tentang kebudayaan pop berfokus pada bagaimana budaya tersebut digunakan. Keenam, menurut Burhan Bungin yang menyatakan bahwa kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kelompok tertentu seperti mega bintang, kendaraan pribadi, fashion, model rumah, perawatan tubuh, dan sebagainya.¹⁵ Keenam, Ray B Browne. Ray B Browne dalam *Mass Media Mass Culture* yang terbit 1995 mendefinisikan bahwa budaya populer merujuk pada aspek-aspek budaya yang melingkupi kehidupan sehari-hari kita di masyarakat, termasuk sikap, kebiasaan, dan perilaku. Ini mencakup segala sesuatu mulai dari cara kita berinteraksi dan alasan di balik sikap kita, jenis makanan yang kita konsumsi, serta berbagai struktur dan jalan yang ada di sekitar kita. Budaya populer juga mencakup hiburan, olahraga, politik, agama, praktik pengobatan, kepercayaan, aktivitas, serta berbagai bentuk pengendalian sosial.¹⁶

Demam Korean Pop (K-Pop), setelah kesuksesan drama Korea di dunia internasional juga digandrungi oleh masyarakat Indonesia, Korea mulai mengembangkan sektor lain dalam budayanya, yaitu musik. Korean Pop, yang lebih dikenal dengan sebutan K-Pop, adalah genre musik populer yang berasal dari Korea Selatan. K-Pop tidak hanya menghadirkan musik yang riang dan enak dilihat, dan tidak lupa mengusung gaya visual yang menarik dan penampilan panggung yang spektakuler, sehingga berhasil menarik perhatian penggemar di seluruh dunia, termasuk di kalangan generasi muda di Indonesia. Pemahaman tentang budaya populer telah memberikan wawasan mengenai bagaimana budaya ini mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat. Budaya populer tidak hanya mencerminkan tren terkini dan preferensi masyarakat, tetapi juga

¹² Anggraeni.

¹³ Anggraeni.

¹⁴ Anggraeni.

¹⁵ Anggraeni.

¹⁶ Anggraeni.

menunjukkan cara masyarakat berinteraksi dengan media dan menyerap inovasi budaya dari berbagai sumber.

Pandangan Teologi Budaya Populer Marvel dan Teologi Kontemporer

Budaya populer yang berkembang melalui dukungan media telah menjadi faktor pendorong makin meluasnya pengaruh budaya populer di kalangan masyarakat.¹⁷ Disadari atau tidak budaya populer membawa filosofi dan ajaran kepada yang meyukainya, juga pengaruhnya kepada agama. Jika dilihat dari cara pandang teologi terhadap budaya populer maka teologi budaya populer adalah kajian teologis yang mempelajari bagaimana nilai-nilai, pesan, dan narasi agama atau spiritual muncul, direfleksikan, dan dipengaruhi oleh budaya populer, seperti film, musik, media sosial, televisi, dan berbagai produk hiburan yang luas dijangkau masyarakat.¹⁸ Pendekatan ini menempatkan budaya populer sebagai teks atau wadah penting dalam memahami iman dan spiritualitas dalam konteks kehidupan modern.¹⁹ Teologi budaya populer dapat dipakai dalam menganalisis tema keagamaan yakni, mengidentifikasi dan menganalisis tema-tema keagamaan, etis, dan spiritual disajikan dalam produk budaya populer. Budaya kontemporer menggunakan bahasa dan narasi yang dipahami oleh audiens modern untuk menjelaskan konsep-konsep teologis yang rumit. Budaya populer membuat tinjauan refleksi yaitu mendorong refleksi tentang keyakinan kita berhubungan dengan cerita yang kita konsumsi sehari-hari.²⁰

Adanya muatan unsur teologis umum yang ditemukan dalam film-film karya Marvel adalah: Pertama, motif soteriologis (Keselamatan) yakni para superhero seperti *Iron Man* atau *Spider-Man* memperjuangkan keselamatan umat manusia, mencerminkan semangat pengorbanan yang memiliki resonansi dengan narasi Kristen.²¹ Kedua, teologi konflik moral yakni gagasan tentang kebaikan versus kejahatan menggambarkan pengumpulan etis dan pertanggungjawaban moral manusia.²² Ketiga, antropologi spiritualitas modern yakni Marvel menyalurkan pandangan eksistensial bahwa manusia tidak hanya tubuh dan pikiran, tetapi juga makhluk spiritual yang memiliki hubungan dengan kekuatan transendental, meski tak selalu dipahami teistik.²³

¹⁷ Nathan Clarkson, "Masalah Budaya Pop Bagi Orang Kristen," 2024, https://www-patheos-com.translate.google/blogs/crossandculture/2024/03/the-pop-culture-problem-for-christians/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc.

¹⁸ Lars de Wildt, *The Pop Theology of Videogames, Authentic Learning for the Digital Generation*, 2018, <https://doi.org/10.4324/9781315794808-8>.

¹⁹ Daniel Opristanta Barus, "Penyelamat Berbalutkan Kekerasan: Peran Film Populer Dalam Teologi Yang Dihidup Umat," *Jurnal Aradha* 1, no. 1 (2021): 55–70, <https://doi.org/10.21460/aradha>.

²⁰ Gregory Stevenson, *Theology and the Marvel Universe*, 2021.

²¹ Nugraha Vienshe, "'No Super Serum, Blond Hair, or Blue Eyes': Penggambaran Mesias Kulit Hitam Melalui Figur Superhero," *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja* 7, no. 1 (2023): 18–36, <https://doi.org/10.37368/ja.v7i1.535>.

²² Gregory Stevenson, *Theology and the Marvel Universe*.

²³ Jennifer Baldwin, *Marveling Religion, Marveling Religion*, 2022, <https://doi.org/10.5771/9781793621399>.

Perkembangan jaman telah mendorong perkembangan teologi untuk menjawab isu-isu modern yang muncul terhadap pandangan teologi sehingga muncul teologi kontemporer. Teologi kontemporer merupakan kajian teologi yang berkembang sejak awal abad ke-20 hingga masa kini, dengan tujuan menafsirkan iman Kristen dalam konteks perubahan sosial, budaya, dan intelektual modern. Teologi ini mencakup berbagai aliran seperti fundamentalisme, neo-ortodoksi, teologi pembebasan, teologi feminis, dan dialog antaragama. Teologi ini berusaha merespon tantangan rasionalisme, empirisisme, globalisasi, dan pluralisme agama dengan mempertahankan dasar iman Kristen namun tetap relevan dengan zaman.²⁴

Teologi kontemporer berakar pada tradisi yakni berlandaskan pada Alkitab, sejarah gereja, dan tradisi doktrinal, misalnya, ajaran tentang Trinitas, kristologi, dan eskatologi. Teologi ini juga berinteraksi dengan isu-isu modern melalui kerangka teologis untuk menjawab tantangan-tantangan masa kini seperti sains, globalisasi, postmodernisme, dan keadilan sosial. Teologi kontemporer bersifat sistematis, yaitu berusaha membangun pemahaman yang koheren dan logis tentang iman Kristen, yang dapat menginformasikan praktik gerejawi dan kehidupan umat beriman. Teologi kontemporer juga dapat menggunakan teologi budaya populer sebagai salah satu metodenya, tetapi keduanya tidak sama. Teologi kontemporer bisa berfokus pada topik seperti ekonomi teologis atau teologi feminis yang tidak harus terkait dengan film atau komik.

Meskipun film-film produksi Marvel seringkali menyentuh tema-tema berbau teologis yang selaras dengan teologi Kristen, ada beberapa aspek di mana narasi film-film Marvel tidak konsisten, atau bertentangan secara fundamental, dengan ajaran Kristen. Perbedaan ini terutama muncul dalam konsep-konsep yang dijelaskan di bawah ini.

Pertama, sumber kekuatan dan otoritas. Marvel menyampaikan mengenai kekuasaan dan kekuatan datang dari berbagai sumber, seperti mutasi genetik dalam film X-Men, teknologi canggih dalam film Iron Man, sihir dalam film Doctor Strange, atau bahkan kekuatan kosmik dari makhluk dewa-dewa dalam film Eternals dan Thor. Kekuatan ini dapat dipelajari, dicuri, diwarisi, atau ditemukan. Pahlawan super yang dikisahkan seringkali menjadi penyelamat karena kemampuan atau kekuatan super yang dimilikinya dan bukan karena menerima otoritas ilahi.²⁵ Hal ini berbeda dalam pandangan teologi Kristen yang menerangkan bahwa kekuasaan sejati hanya berasal dari satu sumber, yaitu Allah Yang Maha Kuasa yakni di dalam Yesus Kristus. Injil Matius 28:18 menyampaikan bahwa Yesus Kristus memiliki segala kuasa di Surga dan di bumi. Hal ini menyatakan bahwa manusia tidak memiliki kekuatan atau kemampuan untuk menyelamatkan dirinya sendiri, apalagi alam semesta.²⁶ Kekuasaan itu tidak dapat diciptakan atau dipelajari, melainkan dianugerahkan oleh Tuhan. Perbedaan ini terlihat

²⁴ Paul Enns, "The Moody Handbook of Theology: Revised and Expanded" 6, no. 11 (2016): 951–52.

²⁵ Jennifer Baldwin, *Marveling Relig.*

²⁶ Jennifer Baldwin.

jelas dalam konsep keselamatan dalam Alkitab bahwa keselamatan adalah anugerah Tuhan. Alkitab mencatat dalam Kisah Para rasul 4:12 bahwa keselamatan tidak ada di dalam siapapun juga selain di dalam Yesus, sebab di bawah kolong langit ini tidak ada nama lain yang diberikan kepada manusia yang olehnya kita dapat diselamatkan. Ini berbeda dengan yang disampaikan di Marvel bahwa keselamatan seringkali dicapai melalui usaha dan kekuatan manusia super.

Kedua, konsep ketuhanan dan penciptaan. Tidak dapat dipungkiri dalam film-film karya Marvel digambarkan bahwa jagat Marvel dipenuhi dengan dewa dan makhluk kosmik yang memiliki kekuatan dewa, misalnya dalam film *Eternals* dan film *Thor* mengenai *Asgardians*. Mereka seringkali digambarkan sebagai makhluk kuat yang memiliki kelemahan, berpolitik, dan bahkan mati. Penciptaan alam semesta pun dijelaskan melalui peristiwa ilmiah atau mitologis, seperti Big Bang atau tindakan entitas kosmik seperti *Celestials*. Berbeda sekali dengan pemahaman dalam teologi Kristen yang menjelaskan bahwa hanya ada satu Tuhan yang Maha Esa dan tidak terbatas. Tuhan adalah Pencipta alam semesta dari ketiadaan atau istilah *Creatio ex nihilo*. Tuhan adalah sosok yang sempurna dan tidak tunduk pada kelemahan manusiawi atau bahkan kematian. Teologi Kristen menolak gagasan tentang banyak dewa (*politeisme*) atau entitas yang menciptakan alam semesta selain Tuhan. Surat 1 Korintus 8:5-6 dalam versi bahasa Indonesia Sehari-hari menyatakan : “Memang banyak juga apa yang dinamakan ilah dan tuhan; baik yang ada di langit maupun yang ada di atas bumi. Tetapi bagi kita, Allah hanya satu. Ia Bapa yang menciptakan segala sesuatu. Untuk Dialah kita hidup. Dan Tuhan hanya satu juga, yaitu Yesus Kristus. Melalui Dia segala sesuatu diciptakan, dan karena Dialah maka kita hidup.” Satu-satunya pencipta alam semesta dan isinya hanyalah Tuhan Yesus Kristus.

Ketiga, moralitas dan dosa. Film-film yang digarap oleh Marvel mengeksplorasi tema dosa dan penebusan, konsepnya seringkali bersifat relatif atau sekuler. Dosa di sini seringkali adalah sesuatu yang dianggap kesalahan etis atau moral yang dilakukan oleh karakter, yang dapat ditebus dengan tindakan baik di masa depan atau pengorbanan heroik. Contohnya, Hulk yang "jahat" dalam beberapa film dapat "ditebus" oleh Hulk yang "baik" yang berjuang untuk kebenaran.²⁷ Sedangkan teologi Kristen mengajarkan tentang dosa adalah pelanggaran terhadap hukum Tuhan. Itu adalah kondisi universal manusia yang tidak dapat ditebus oleh tindakan manusiawi, tidak peduli seberapa heroik itu. Penebusan hanya dimungkinkan melalui anugerah Tuhan dan pengorbanan Yesus Kristus yang sempurna. Konsep ini bertentangan dengan gagasan bahwa seseorang bisa "menebus" dirinya sendiri melalui kekuatan atau pengorbanan pribadi. Surat Efesus 4:8-9 mengatakan bahwa karena oleh kasih karunia dari Allah, kita diselamatkan oleh iman dan bukan hasil usaha kita, tetapi pemberian Allah dan itu juga bukan hasil pekerjaan atau usaha kita, jangan ada orang yang memegahkan diri.

²⁷ Gregory Stevenson, *Theology and the Marvel Universe*.

Keempat, sains dan iman. Film-film yang dihasilkan Marvel membahas mengenai sains dan teknologi yang seringkali menjadi jalan menuju kekuatan dan pemahaman realitas. Konsep-konsep seperti multiverse, perjalanan waktu, dan realitas alternatif dijelaskan melalui fisika kuantum atau teknologi canggih. Sains dan sihir seringkali berbaur, seperti yang ditunjukkan oleh Doctor Strange yang menggabungkan keduanya.²⁸ Dalam banyak kasus, sains dan rasionalitas dipandang sebagai jalan menuju jawaban, yang menempatkan pengetahuan manusia di atas otoritas ilahi. Pandangan banyak teolog Kristen modern yang mengakui sains, dasar iman tetaplah pada wahyu ilahi dan keberadaan Tuhan. Sains dilihat sebagai cara untuk memahami ciptaan Tuhan, bukan sebagai pengganti atau sumber otoritas utama. Banyak kisah penciptaan dalam Alkitab, seperti dalam Kitab Kejadian dilihat sebagai kebenaran mutlak yang tidak tunduk pada hukum-hukum ilmiah, karena Tuhan berada di luar ruang dan waktu yang Ia ciptakan. Kejadian 1 :14-15 dikatakan bahwa, “Berfirmanlah Allah: "Jadilah benda-benda penerang pada cakrawala untuk memisahkan siang dari malam. Biarlah benda-benda penerang itu menjadi tanda yang menunjukkan masa-masa yang tetap dan hari-hari dan tahun-tahun, dan sebagai penerang pada cakrawala biarlah benda-benda itu menerangi bumi." Dan jadilah demikian”. Ayat-ayat ini menegaskan tentang penciptaan benda-benda langit yang berperan sebagai penanda musim, hari dan tahun sekaligus bukti keteraturan dan ketepatan dalam penciptaan Allah, yang dikenal sebagai siklus dan ritme yang ingin dipahami sains. Masih banyak ayat-ayat Alkitab yang mengandung kebenaran mutlak yang juga diakui secara sains secara benar.

Jadi meskipun film-film yang dihasilkan dalam kreativitas dan teknologi visualisasi digital yang luar biasa canggih oleh Marvel dapat menjadi alat yang kuat untuk berdialog tentang tema-tema teologis, pada dasarnya semua film tersebut tetaplah produk fiksi yang dibangun di atas pernyataan-pernyataan yang seringkali bertentangan dengan doktrin inti teologi Kristen sehingga tidak dapat menjadi rujukan teologis selain firman Tuhan yang tertulis dalam Alkitab.

Sikap Gereja atas Budaya Populer Marvel

Menanggapi tantangan pengaruh dari film-film karya Marvel dengan iman Kristen dapat dilakukan dengan pendekatan yang bijaksana, yaitu dengan bersikap kritis namun tetap terbuka dalam menyikapinya. Pertama, gereja perlu menyampaikan bahwa terdapat perbedaan antara cerita karya fiksi dengan iman. Hal ini yang harus dilakukan adalah membedakan antara hiburan (fiksi) yang dinikmati sebagai hiburan saja tanpa ada kaitannya dengan ajaran iman. Film Marvel, seheroik apa pun karakternya, adalah produk buatan manusia yang dibuat untuk tujuan komersial dan hiburan. Marvel seringkali menggunakan bentuk-bentuk narasi yang familiar dan kuat (seperti pengorbanan) untuk menarik penonton, bukan untuk mengajarkan suatu doktrin yang berkaitan dengan

²⁸ Pratama, “Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness (2022) Sebagai Budaya Populer: Sebuah Perspektif Penonton Indonesia.”

doktrin Kristen. Gereja perlu menyikapi dengan cara yang tepat dalam menyampaikan bahwa tidak ada yang salah untuk menikmati film-film tersebut sebagai bentuk seni yang mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan besar tentang kebaikan, kejahatan, dan pengorbanan. Namun, jangan menganggapnya sebagai sumber kebenaran teologis sebagaimana yang tertulis dalam Alkitab, sebagai sumber dasar teologi Kristen.

Kedua, gereja menggunakan film-film karya Marvel ini sebagai alat dialog khususnya dalam pelayanan kaum muda di gereja ketimbang melihat narasi film-film karya Marvel ini sebagai ancaman. Hal ini dapat digunakan sebagai titik awal dalam diskusi teologis kepada kaum muda di gereja karena ini menjadi daya tarik bagi pembahasan di kaum muda. Gereja khususnya pemimpin pelayanan kaum muda gereja dapat membagikan narasi yang kuat sehingga dapat membantu membantu para kaum muda dalam memahami dan menjelaskan konsep-konsep teologis iman Kristen kepada kaum muda. Ketika melihat pengorbanan Iron Man, hal itu dapat menciptakan diskusi mengenai perbedaan antara pengorbanan manusia yang terbatas dengan pengorbanan Yesus Kristus yang sempurna dan kekal. Ketika melihat ketidaksempurnaan para "dewa" Asgard, hal ini dapat memberikan penekanan mengenai keunikan dan kesempurnaan Tuhan Yesus yang Maha Kuasa dan menjadi Juru Selamat dalam teologi iman Kristen. Ketika melihat Iron Man atau Doctor Strange yang menyelamatkan dunia dengan kecerdasan mereka, gereja dapat menjadi teman diskusi yang asyik dengan para kaum muda di gereja mengenai keselamatan sejati yang tidak berasal dari akal manusia, melainkan dari anugerah Tuhan. Surat Efesus 2:8-9 menyatakan, "Sebab karena kasih karunia kamu diselamatkan oleh iman; itu bukan hasil usahamu, tetapi pemberian Allah, itu bukan hasil pekerjaanmu: jangan ada orang yang memegahkan diri." Keselamatan yang diterima orang percaya bukan hasil usaha manusia termasuk perbuatan baik melainkan karena semata-mata kasih karunia yang Allah berikan.

Ketiga, gereja memperkuat pemahaman doktrin Kristen. Tidak dapat dipandang sebelah mata bahwa munculnya tantangan dari budaya populer seperti Marvel bisa menjadi kesempatan untuk memperdalam pemahaman kaum muda gereja terhadap isu-isu tentang iman. Hal ini akan mendorong kaum muda belajar mengetahui perbedaan, dan membawa kaum muda untuk lebih menghargai keunikan ajaran iman Kristen bagi kerohanian mereka. Salah satunya mengenai ajaran penebusan Kristus. Kaum muda akan memahami bahwa penebusan dosa manusia hanya bisa dicapai melalui anugerah Kristus, bukan melalui usaha manusia. Hal ini akan menyetuh bagian kedaulatan Tuhan. Ingat bahwa satu-satunya sumber otoritas dan kekuasaan tertinggi adalah Tuhan, bukan makhluk atau teknologi. Inilah hal yang dapat dibanggakan bahwa Tuhan sempurna dalam rencana dan penggenapan-Nya sehingga menyadarkan bahwa Tuhan Yesus berbeda dengan dewa-dewa yang cacat dan terbatas dalam mitologi Marvel. Dengan cara ini, tantangan dari budaya populer Marvel tidak akan melemahkan iman Kristen kaum muda di gereja, tetapi justru dapat memperkaya pemahaman dan memberikan cara baru dalam menyampaikan hal tentang iman Kristen di tengah budaya populer.

Ciri yang dominan muatan teologis dari film-film Marvels yang merupakan bukti penyimpangan ajaran Alkitab. Dalam narasi Marvel, keselamatan dan penebusan tidak datang dari anugerah ilahi, melainkan dari kekuatan, pengorbanan, dan keputusan para pahlawan super. Inilah yang secara fundamental bertentangan dengan ajaran Alkitab. Keselamatan oleh usaha manusia atau humanisme berhadapan dengan anugerah Tuhan, seperti tokoh Iron Man, Captain America, atau Doctor Strange menyelamatkan dunia atau alam semesta dengan menggunakan kekuatan, kecerdasan, dan pengorbanan diri mereka. Mereka adalah "penyelamat" karena kemampuan super mereka, bukan karena otoritas atau kekuatan dari entitas ilahi. Mereka "menebus" kesalahan mereka sendiri atau dunia melalui tindakan heroik. Konsep dosa dan penebusan yang berbeda dalam Marvels: Dosa sering digambarkan sebagai kesalahan moral, kecerobohan, atau kelemahan karakter yang dapat diperbaiki dengan melakukan kebaikan yang lebih besar di kemudian hari. Ajaran Alkitab mengenai dosa adalah kondisi universal manusia sebagai pelanggaran terhadap hukum dan kehendak Allah. Dosa tidak dapat ditebus oleh tindakan heroik manusia mana pun. Penebusan hanya dimungkinkan melalui kematian dan kebangkitan Yesus Kristus yang menghapus dosa umat manusia sekali untuk selamanya. Dengan demikian, meskipun film-film Marvel dapat menyentuh tema-tema moral yang universal seperti pengorbanan dan kebaikan, yang berarti menempatkan manusia sebagai pusat dari keselamatan. Ini adalah ciri humanistik yang paling menonjol dan menjadi bukti utama penyimpangan dari ajaran Alkitab yang perlu gereja sampaikan.

Implementasi Pelayanan Kaum Muda Masa Kini dengan Budaya Populer Marvel

Menghadapi tantangan budaya populer seperti Marvel, gereja Kristen tidak perlu menolaknya secara total sebaliknya, gereja dapat menggunakan fenomena ini sebagai peluang untuk memperkuat iman dan relevansi ajaran Kristen di tengah jemaat khususnya dalam pelayanan kaum muda masa kini.

Langkah pertama yang gereja lakukan melalui budaya populer Marvel dalam pelayanan kaum muda adalah edukasi dan literasi teologis. Gereja melakukan edukasi kepada jemaatnya tentang perbedaan antara fiksi dan fakta teologis. Hal ini dapat dilakukan melalui penyiapan dan penyampaian khotbah tematis. Khotbah tematis yang disiapkan akan mengajak para pendeta atau pengajar dalam pelayanan kaum muda untuk membuat seri khotbah yang membahas tema-tema dalam film Marvel seperti pengorbanan, keadilan, atau penebusan dan mengkontraskannya atau mebnadingkannya dengan ajaran Alkitab. Selain penyiapan khotbah tematis, gereja mengadakan seminar atau acara diskusi kelompok kecil atau komuitas sel di komunitas kaum muda sehingga sesi diskusi di mana jemaat kaum muda atau juga jemaat umum bisa membahas film-film favorit Marvel dan mengidentifikasi bagaimana narasi di dalamnya dapat dihubungkan atau dibedakan dari iman Kristen. Kegiatan seminar juga dapat dilakukan mengenai teologi budaya populer untuk membantu jemaat kaum muda menjadi konsumen media yang lebih bijak.

Langkah kedua adalah memanfaatkan budaya populer sebagai sarana penginjilan. Gereja tidak perlu melarang tetapi dapat menggunakan film-film ini sebagai jembatan untuk menjangkau kaum muda yang tidak akrab dengan bahasa teologis Kristen.²⁹ Gereja dapat mencari titik temu dan menggunakan tema-tema universal di Marvel, seperti pencarian identitas atau keinginan untuk menyelamatkan dunia, sebagai jembatan awal dalam menuntun kaum muda mengenal dan memperbincangkan Injil.³⁰ Gereja dapat isu-isu seputar eksistensial yakni hidup dan mati sebagaimana yang divisualkan dalam film-film Marvel dan gereja dapat memberikan jawaban yang tepat berlandaskan pada iman Kristen.

Langkah ketiga adalah memperkuat dasar iman Kristen baik di jemaat atau kaum muda. Fenomena budaya populer ini dapat menjadi peringatan sekaligus pengingat bagi gereja dalam memperkuat pemahaman jemaat terhadap doktrin-doktrin inti Kristen. Gereja sangat perlu menyampaikan ajaran iman Kristen yang jelas dan memastikan bahwa jemaat mengerti tentang Tuhan Yesus, mengerti tentang konsep keselamatan dengan jelas. Hal ini akan membantu jemaat kaum muda memiliki dasar iman Kristen yang benar dan kokoh sehingga mampu membedakan antara cerita dewa-dewa fiksi dengan Tuhan yang sejati dalam Yesus Kristus. Gereja juga dapat melakukan kegiatan nonton bersama dengan komunitas-komunitas yang ada dalam gereja terutama komunitas kaum muda. Tujuannya selain mendampingi kaum muda dalam memahami cerita fiksi dengan teologi Kristen.³¹ Penyampaian dan pemahaman dasar-dasar Kristen yang benar merupakan alasan utama agar tercipta komunitas yang kuat di mana jemaat bisa saling mendukung dan berbagi pemahaman, sehingga tidak mudah terombang-ambing oleh tren budaya.

Dengan melakukan hal-hal ini, gereja tidak hanya akan bertahan menghadapi tantangan dari budaya populer Marvel, tetapi juga akan mengubah tantangan menjadi kekuatan yang lebih relevan dan efektif dalam menyebarkan ajaran Kristen dalam pelayanan kaum muda menjadi efektif.

KESIMPULAN

Budaya populer saat ini merupakan budaya massa yang didorong secara masif oleh dinamika globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi. Media massa memiliki otoritas besar dalam mengonstruksi tren yang dikonsumsi masyarakat, terutama kaum muda, untuk kepentingan komersial. Budaya ini bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen yang membentuk sikap, kebiasaan, dan perilaku sehari-hari.

²⁹ Mark Oestreicher, *Youth Ministry 3.0 : A Manifesto of Where We've Been , Where We Are, and Where We Need to Go* (Zondervan, 2008).

³⁰ Kevin Harvey, *All You Want To Know About The Bible in Pop Culture* (Thomas Nelson, 2015).

³¹ Mark Oestreicher, *Youth Ministry 3.0 : A Manifesto of Where We've Been , Where We Are, and Where We Need to Go*.

Hal ini telah membawa pengaruh terhadap munculnya isu-isu teologis seputar budaya populer yang disebarkan melalui media visual seperti film-film produksi Marvel yang menghadirkan kepahlawan super seperti Iron man, Thor, Avengers dan sebagainya yang berkaitan tema-tema umum seperti kebaikan, kejahatan, dosa, penebusan hingga keselamatan yang dikaitkan dengan teologi Kristen. Film-film Marvel sebenarnya merupakan hasil kreasi seni dan hiburan bagi masyarakat serta divisualisasikan menggunakan narasi yang mudah dipahami oleh audiens kontemporer.

Konsep keselamatan dalam Marvel sering ditampilkan dengan motif pengorbanan superhero demi umat manusia. Namun, penyimpangan terjadi karena Marvel menempatkan humanisme sebagai pusat; keselamatan dicapai melalui kekuatan, kecerdasan, dan teknologi manusia, bukan melalui anugerah ilahi (*Sola Gratia*). Konsep Ketuhanan yang disajikan Marvel melalui politeisme dengan sosok dewa yang terbatas dan dapat mati (seperti Thor atau Eternals). Hal ini bertentangan dengan konsep *Creatio ex nihilo* dalam kekristenan, yang menyatakan hanya ada satu Tuhan yang sempurna, kekal, dan tidak terbatas. Hal mengenai moralitas dan dosa, Marvel menunjukkan dosa sering dianggap sebagai kesalahan etis yang bisa ditebus melalui tindakan heroik pribadi. Sebaliknya, teologi Kristen menekankan bahwa dosa adalah pelanggaran hukum Allah yang hanya bisa ditebus melalui pengorbanan Yesus Kristus.

Gereja tidak perlu menolak budaya populer Marvel secara total, melainkan harus bersikap kritis dan edukatif melalui tiga langkah utama yakni literasi teologis, media dialog dan penguatan doktrin. Kehadiran film-film bergenre pahlawan super bukan untuk menyerang atau mempertanyakan doktrin-doktrin iman Kristen sehingga gereja tidak harus melarang jemaat khususnya kaum muda untuk menikmati film-film tersebut melainkan dapat menjadi jembatan yang membuka dialog teologis mengenai pesan-pesan yang dibawa dalam film terhadap pandangan-pandangan teologi Kristen.

Pelayanan masa kini harus adaptif dengan memanfaatkan fenomena K-Pop maupun Marvel melalui khotbah tematis, seminar literasi media, dan komunitas diskusi kelompok kecil. Dengan menjadikan budaya populer sebagai sarana penginjilan dan sarana pengenalan isu eksistensial, gereja dapat tetap relevan tanpa kehilangan esensi doktrin intinya. Gereja dipanggil untuk mengubah tantangan budaya ini menjadi peluang untuk memperkuat iman kaum muda melalui dasar iman yang kokoh di dalam Yesus Kristus sebagai satu-satunya sumber otoritas dan keselamatan sejati.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Mela. "Mengenal Apa Itu Budaya Populer Dan Contohnya Di Indonesia." GNFI, 2024. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/08/09/budaya-populer-dan-contohnya-di-indonesia>.
- ARRUSYIDI, IHWANUL MUSTHOFA. "REPRESENTASI ISLAMDALAM FILMWEB SERIESMS. MARVEL." *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2024.
- Barus, Daniel Opristanta. "Penyelamat Berbalutkan Kekerasan: Peran Film Populer

- Dalam Teologi Yang Dihidup Umat.” *Jurnal Aradha* 1, no. 1 (2021): 55–70.
<https://doi.org/10.21460/aradha>.
- Enns, Paul. “The Moody Handbook of Theology: Revised and Expanded” 6, no. 11 (2016): 951–52.
- Fabian Satya Rabani. “Melihat Kembali Pengaruh Film Marvel,” n.d.
<https://www.netralnews.com/melihat-kembali-pengaruh-film-marvel/dVgrQlQ2OWZySU5pZWJEUjN4d1BuQT09>.
- . “Melihat Kembali Pengaruh Film Marvel,” n.d.
- Gregory Stevenson. *Theology and the Marvel Universe*, 2021.
- Harvey, Kevin. *All You Want To Know About The Bible in Pop Culture*. Thomas Nelson, 2015.
- Jennifer Baldwin. *Marveling Religion. Marveling Religion*, 2022.
<https://doi.org/10.5771/9781793621399>.
- Lars de Wildt. *The Pop Theology of Videogames. Authentic Learning for the Digital Generation*, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315794808-8>.
- Mark Oestreicher. *Youth Ministry 3.0 : A Manisfesto of Where We’ve Been , Where We Are, and Where We Need to Go*. Zondervan, 2008.
- Mestika Zed. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014.
- Nathan Clarkson. “Masalah Budaya Pop Bagi Orang Kristen,” 2024. https://www-patheos-com.translate.google/blogs/crossandculture/2024/03/the-pop-culture-problem-for-christians/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc.
- Pratama, Rifka. “Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness (2022) Sebagai Budaya Populer: Sebuah Perspektif Penonton Indonesia.” *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi* 5, no. 2 (2022): 84–93.
- Tazakka, Muhammad Sulthan, Rama Purba Dewa, and Ananda A’raaf Putro. “Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film (Studi Semiotika Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film ‘Mantan Manten’ Karya Farishad Latjuba).” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 5, no. 4 (2020).
<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i4.1080>.
- THOMAS ERWIN. “STUDI KOMPARASI ANTARA MUATAN TEOLOGI NEW AGE MOVEMENT DALAM FILM DR. STRANGE DAN TEOLOGI KRISTEN.” *Chemical Reviews*, 2019.
- Vienshe, Nugraha. ““No Super Serum, Blond Hair, or Blue Eyes’: Penggambaran Mesias Kulit Hitam Melalui Figur Superhero.” *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja* 7, no. 1 (2023): 18–36.
<https://doi.org/10.37368/ja.v7i1.535>.
- Wartika, Eti. “Spiritualitas Generasi Muda Kristen Dalam Arus Postmodern” 5 (2025): 282–96.