

# Virtualitas Retrokognisi-Magi Om Hao "Kisah Tanah Jawa" di Media Sosial

## The Virtuality of Om Hao's "Kisah Tanah Jawa" Retrocognition-Magi on Social Media

Abd. Aziz Faiz

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
abd.faiz@uin-suka.ac.id

Artikel Disubmit : 23 Juli 2022  
Artikel Direvisi : 03 Desember 2022  
Artikel Disetujui : 11 Desember 2022

### ABSTRACT

Virtualization enables the magical to be imagined and seen through social media. Om Hao and the crew from Kisah Tanah Jawa (the Tale of the Land of Java) can make retrocognition-magic as a show by using a realist narrative that allows viewers to have the sensation of an unseen 'presence'. Therefore, this paper aims to explore Om Hao's retrocognition-magic virtualization and the narratives that operate within it. To complete this objective, the netnographic method was used in the form of online observation and videography on Kisah Tanah Jawa youtube. This study has resulted that: first, retrocognition virtuality is performed through new media technology devices that are able to visualize event actors and bring them closer and real to their viewers; second, Om Hao's retrocognition-magic virtuality becomes extra textual which builds the interaction between the magic and the actual in social media where both of them become the power of the narrative that contains the magic appearing and thought of; third, Virtuality magic appears actual because it is supported by Om Hao's narrative that sounds rational, objective and neutral. All the three are strengthened because they are relevant to the historical experience, stories, and mystical beliefs of the Javanese people as a socio-cultural context. As a product of postmodern culture, Om Hao's retrocognition-magic virtualization is seemingly able to present a divergent fantasy of alternative "truth" of history of the land of Java.

**Keywords:** Virtuality; Retrocognition-Magi; Social Media

### ABSTRAK

Virtualisasi memungkinkan yang magis-gaib terpikirkan dan menampak melalui media sosial. Om Hao dan crew Kisah Tanah Jawa mampu menjadikan retrokognisi-magi sebagai sebetuk tayangan dengan menggunakan narasi realis yang memungkinkan viewers memiliki sensasi 'kehadiran' yang gaib. Karena itu tulisan ini bertujuan mengeksplorasi virtualisasi retrokognisi-magi Om Hao dan narasi yang beroperasi di dalamnya. Untuk memenuhi tujuan tersebut digunakan metode netnografi berbentuk online observasional dan videografi pada youtube Kisah Tanah Jawa. Hasil penelitian ini menemukan: pertama, Virtualitas retrokognisi dilakukan melalui perangkat teknologi media baru yang mampu memvisualisasi aktor-peristiwa dan membawa mereka lebih dekat dan nyata pada viewers-nya. Kedua, Virtualitas retrokognisi-magi Om Hao menjadi ekstratekstual yang membangun interaksi antara yang magi dan yang aktual di media sosial. Keduanya menjadi kekuatan narasi yang mengontenisasi yang magi menampak dan terpikirkan. Ketiga, Virtualitas magi tampak aktual karena didukung oleh narasi Om Hao yang terdengar rasional, objektif, dan netral. Ketiganya menguat sebab relevan dengan pengalaman sejarah, cerita, dan kepercayaan mistik masyarakat Jawa sebagai konteks sosial budaya. Sebagai produk kebudayaan postmodern, virtualisasi retrokognisi-magi Om Hao tampak mampu menghadirkan fantasi yang divergen pada alternatif 'kebenaran' sejarah tanah Jawa.

**Kata Kunci:** Virtualitas; Retrokognisi-Magi; Media Sosial

### PENDAHULUAN

Sejak hadirnya teknologi informasi, yang magis-gaib tampak hadir lebih dekat, nyata dan membawa pada rangsangan sensasi dialogis yang lebih realis. Sebab teknologi mampu menghadirkan penggambaran imajiner pada yang tidak kasat mata (Fakhrurroji, 2021, pp. 1–2). Youtube channel Kisah Tanah Jawa yang digawangi Youtuber berjudul Om Hao menelusuri sejarah, mitos, dan dunia mistik melalui kemampuan retrokognisi (Arafat et al., 2022, p. 34). Om Hao mampu menghadirkan kisah-kisah itu di media sosial dengan seperangkat narasi dan visual teknologis. Kini Om Hao dan channel-nya memiliki 2.25 juta subscriber dengan unggahan mencapai 516 video. Ciri khas Om Hao menelusuri fragmentasi peristiwa-peristiwa sejarah dan kejadian-kejadian yang ada di dalamnya. Om Hao mengungkap aktualitas peristiwa sejarah dengan bicara langsung

pada aktor-aktor di dalamnya melalui kekuatan supranatural yang diakuinya sendiri sebagai kekuatan retrokognisi. Retrokognisi adalah ilmu yang dapat mengetahui peristiwa di masa lalu (Nashori, 2005). Dalam konteks yang demikian Om Hao menghadirkan alternatif narasi sejarah yang divirtualisasi melalui *channel* YouTube-nya dan mampu menghadirkan narasi diskursif atas suatu peristiwa sejarah dengan metode yang berbeda.

Isu berkaitan dengan virtualitas retrokognisi-magi memang belum cukup menjadi perhatian para ilmuwan baik di tingkat internasional maupun di Indonesia sendiri. Meski secara konsep teoritis berkaitan dengan realitas virtual cukup matang terutama dalam bidang ilmu komunikasi. Heim misalnya dengan *The Metaphysics of Virtual Reality* mengurai cukup detail konsep ini (Heim, 2011), diikuti ilmuwan lainnya yang juga cukup terkenal dalam bidang teknologi dan kajian komunikasi. Adapun soal magi-supranatural para ilmuwan memberikan porsi yang sangat besar dalam kajian Sosio-Antropologi. Kajian magi dari ranah ini cenderung melihat pada struktur operasinya dalam kehidupan masyarakat terutama di Afrika dan Asia (Adega, 2022; Ansori, 2021; Savitri, 2015). Karena operasinya yang demikian, praktik magi dinyatakan tidak terpisah dari peradaban manusia, bahkan dalam dunia Islam sendiri (Maulani, 2022, p. 31). Kajian magi di ranah sosio-antropologi berjalan cukup mapan hingga saat ini. Para sastrawan juga memberikan perhatian yang cukup besar pada isu ini. Kalangan sastrawan mengangkat isu ini dalam berbagai bentuk yang belakangan menjadi genre sastra sendiri yang terus berkembang di dunia. Para sastrawan banyak menyebut dengan istilah *magical realism* (Aldea, 2011), terutama pada perkembangan sastra poskolonial (Medak-Seguín, 2012).

Kecenderungan lain dari kajian magis spiritual terkait dengan film. Banyak ilmuwan yang memberikan perhatian dan kajian berkenaan dengan film misteri, horor dan spiritual yang dilihat sebagai representasi identitas suatu bangsa (Bernard Arps and Katinka Van Heeren, 2006; van Heeren, 2014). Kajian ini tampak lebih dekat pada virtualitas magi dalam se bentuk film dan sinema. Di sisi yang lain, ilmuwan belakangan cukup besar memberikan perhatian pada virtualitas keberagamaan seperti virtualitas ritual (Luchenko, 2021; van Dun et al., 2015), ketuhanan (Tambunan & Simon, 2022), misi keagamaan (Hew, 2018; Omar et al., 2015), sufisme dalam Islam (Piraino, 2016), hingga pada soal mengaji Al-Quran harian (Nisa, 2018), meski mereka tidak spesifik memperhatikan magis dalam ruang virtual. Mereka lebih mengarah pada keberagamaan yang lebih makro seperti tema-tema *online religion* (Campbell, 2012) dan lain sebagainya. Sementara kajian pada Om Hao dan Youtube Kisah Tanah Jawa (KTJ) yang memiliki kemiripan dengan tulisan ini ditulis oleh Permatasari dan Roosinda (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020), meski beda fokus. Permatasari dan Roosinda fokus pada model komunikasi persuasi KTJ, sementara tulisan ini fokus pada virtualitas magi.

Berdasarkan pada pemetaan kajian sebagaimana diuraikan di atas, tulisan ini berusaha untuk melengkapi kekurangan dari studi terdahulu yang belum spesifik memberi perhatian lebih pada aspek virtualitas magi di media sosial. Hal ini penting karena fenomena virtualitas magi banyak mengambil tempat di masyarakat Indonesia belakangan melalui media sosial. Secara khusus tulisan ini berusaha mengeksplorasi interaksi antara yang aktual dan yang magis di media sosial Youtube KTJ dan narasi realis yang ada di dalamnya dari perspektif virtualitas. Pola narasi Om Hao membawa sensasi imajinatif interaksinya antara yang nyata dan yang terceritakan sehingga begitu familiar dan dekat dengan *viewers*-nya. Dengan demikian, tulisan ini tidak hanya memberikan narasi magis di media sosial, namun juga memberikan deskripsi atas fenomena dan mengembangkan konsepsi virtualitas magi dalam kajian kebudayaan postmodern.

Argumen tulisan ini didasarkan pada dua hal penting; *Pertama*, penjelasan berkaitan dengan fenomena magi belakangan tidak cukup memadai sebab hanya memusatkan diri pada struktur operasi magis dalam kebudayaan masyarakat secara umum. Padahal fenomenanya belakangan telah mengambil bentuk-bentuk baru dalam ruang-ruang media sosial yang cukup kompleks dengan melibatkan media dan kecanggihan teknologi. Argumen *kedua* didasarkan pada fenomena magis di media sosial Youtube KTJ membawa yang magi tervirtualisasi dengan mode narasi realis. Fenomena ini menghadirkan realitas objek dan ruang magis seperti se bentuk ciptaan

lain yang membawa pada ruang-ruang yang berbeda seperti pada kondisi masa lalu, penderitaan objek, situasi, rupa, dan realitas yang benar-benar baru namun tampak nyata dalam kesadaran penontonnya karena dibalut dengan kerangka kerja sejarah bangsa Jawa.

## KERANGKA TEORI

Virtualitas retrokognisi-magi Om Hao penting diungkap karena mengambil tempat yang cukup menarik perhatian orang banyak di media sosial. Virtualitas magi dalam konteks ini menghubungkan narasi magi di media, kemampuan retrokognisi Om Hao dan *viewers* di Youtube Kisah Tanah Jawa (KTJ). Sudah barang tentu hal ini terkait langsung dengan konsep besar yang disebut dengan hadirnya masyarakat virtual. Dalam kajian masyarakat virtual terutama yang berkaitan dengan media baru melahirkan konsep realitas virtual. Realitas Virtual sering dikonsepsi dengan *things, agents and events that exist in cyberspace* (Yoh, 2001). Meski dalam kajian yang lebih dalam, konsep virtual terus berkembang sedemikian rupa. Eva Aldea misalnya memerinci konsepsi virtual sebagai lapangan intensitas yang langsung pada dirinya sendiri (Aldea, 2011, pp. 19–20). Dalam penjelasan yang lebih jauh, Aldea kemudian menjelaskan relasi yang aktual dan virtual, lalu ia hubungkan dengan konsep yang nyata dan yang magi. Dalam kuasa divergensi, yang virtual tampak aktual dan magi tampak nyata.

Aldea menjelaskan bahwa yang magis menjadi sesuatu yang seakan nyata oleh sebab deskripsinya yang rinci dengan mode narasi realis. Narasi realis atas yang magi dilakukan dengan mengontensisasi yang magi sama dengan narasi peristiwa nyata sehingga yang magi tercitra sebagai sesuatu yang nyata. Narasi realis dilakukan dengan deskripsi yang tampak netral, bernada objektif, berpusat pada rincian empirik, khususnya rincian kehidupan sehari-hari, waktu historis, dan latar geografis. Meskipun narasi itu pada realitasnya hanyalah sebetuk ilusi, namun demikian cara narasi realis itu memberikan kesan otentisitas atas kenyataan yang sedang dideskripsikan. Konsep ini disebut dengan realisme magis (Aldea, 2011). Dalam logika yang demikian yang virtual menjadi *visible* dan terpikirkan sebagai peristiwa magis karena narasinya sama dan dipertahankan dalam mode yang realistik. Virtualitas menjelma sebagai kekuatan keberadaan yang menghadirkan keterbauran antara yang ghaib dan realitas, sehingga keberadaannya tampak univokal. Konsepsi ini bisa diderivasi untuk mengungkap narasi retrokognisi-magi Om Hao di media sosial.

Selain menderivasi konsepsi Eva Aldea, tulisan ini juga meminjam konsepsi dari Michael Heim dalam bukunya *The Metaphysics of Virtual Reality* (Heim, 2011). Dalam bukunya, Heim memiliki beberapa konsep kunci dalam mengungkap esensi realitas virtual. Meski demikian tulisan ini hanya menggunakan tiga konsep Heim yang relevan untuk mengungkap virtualitas retrokognisi Om Hao. Konsep-konsep ini antara lain *networked communication* untuk memperjelas interaksi jarak jauh, *artificial* yang digunakan untuk memperjelas upaya-upaya yang dilakukan untuk membangun kepercayaan, dan konsep *telepresence and immersion* yang dikerangka untuk membangun *sense* dan daya tarik *viewers* dan *subscribers* pada sebetuk tayangan. Beberapa konsepsi ini dioperasikan dalam melihat retrokognisi-magi Om Hao sebagai sebetuk tayangan dalam mencipta *ownership viewers* di media sosial.

## METODE PENELITIAN

Fenomena media sosial membawa pada terbentuknya realitas maya dan masyarakat virtual (González-Anta et al., 2021; Piraino, 2016). Media sosial telah menghadirkan model interaksi yang cukup baru (Abraham, 2014; Alyusi, 2019) yang menghasilkan heterogenitas makna (Laimheheriwa, 2018, p. 24). Pemilihan Om Hao dan channel Youtube KTJ yang cukup fenomenal di jagat media sosial Indonesia sebagai subjek penelitian karena ia telah menghadirkan seperangkat narasi dan makna-makna baru mengenai magi dan alternatif narasi sejarah melalui retrokognisi. Selain itu karena kemampuan retrokognisi Om Hao menghadirkan kisah-kisah magis dengan berdialog pada aktor-aktor yang terlibat di dalam sejarah dan memvisualisasi hal itu di media sosial.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode netnografi (Stepanus, 2020, p. 23). Kozinets sebagaimana dikutip oleh Soehadha mendefinisikan netnografi adalah bentuk etnografi yang diadaptasi untuk mempelajari dunia sosial yang dimediasi oleh perangkat komputer. Operasionalisasi metode ini berbentuk *online* observasional dan videografi (Soehadha, 2012, p. 118) yang dilakukan dengan menonton narasi Om Hao dalam video Youtube KTJ, terutama pada tayangan edisi Nusakambangan. Karena itu, data yang diperlukan dalam tulisan ini adalah narasi yang ada dalam Youtube KTJ di mana Om Hao sebagai narator utama di dalamnya. Data yang diperoleh kemudian dipetakan agar lebih fokus. Data tersebut kemudian di *-display* dengan mengorganisasi dan menghubungkan data satu dengan yang lain dalam bentuk skema untuk menunjukkan hubungan data yang lebih terstruktur. Adapun analisis yang diterapkan adalah analisis interpretasi menggunakan konsep virtualitas. Dan yang terakhir, adalah penarikan kesimpulan guna mendapatkan abstraksi utuh atas fenomena virtualitas retrokognisi-magi Om Hao di media sosial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

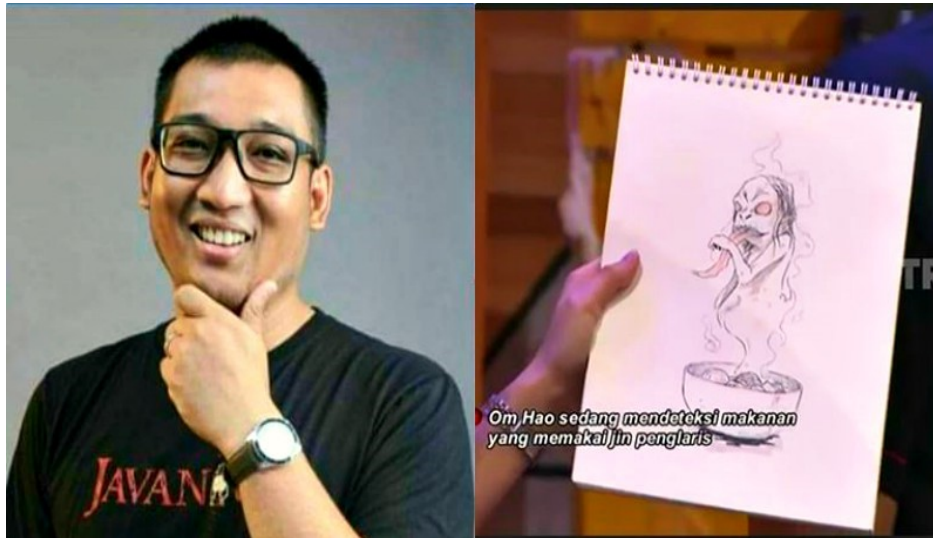
### Om Hao dan “Kisah” Tanah Jawa

Media sosial Indonesia cukup ramai dengan video-video yang berkaitan dengan magi. Jika mengakses Youtube dengan kata kunci magi, santet, dan dukun maka akan muncul banyak rekomendasi *channel* dengan berbagai pola narasi yang cukup beragam. Indonesia sendiri cukup akrab dengan magi (Ilyas, 2018; Saputra, 2007), bahkan dalam banyak hal, magi tetap beroperasi dalam kesadaran masyarakat modern di negeri ini (Humaeni, 2014; Savitri, 2015). Film-film misteri dan horor juga mengambil tempat yang cukup tinggi dalam perfilman Indonesia (Bernard Arps and Katinka Van Heeren, 2006; Debby et al., 2020; Rusdiarti, 2009; van Heeren, 2014), karena setiap daerah memiliki kisah-kisah misterinya sendiri (Humaeni, 2014; Suyono, 2007) yang cukup signifikan bagi perluasan pasar. Dalam konteks yang demikian, tokoh-tokoh seperti Om Hao yang dipercaya memiliki kemampuan luar biasa dalam membangun komunikasi dengan yang gaib, cukup menemukan tempat di ruang publik negeri ini. Buktinya bisa dilihat pada jumlah video dan tayangan Youtubanya yang cukup signifikan (Arafat et al., 2022). Om Hao sendiri belakangan banyak menghiasi podcast selebriti Indonesia dan *talk show* di TV nasional.

Hari Kurniawan adalah nama asli Om Hao. Nama Om Hao adalah nama panggilan yang menurutnya dimaksudkan agar ia selalu berhati baik. Di media, Om Hao cukup dikenal sebagai sejarawan pentolan Kisah Tanah Jawa yang penuh dengan mistis. Sebab, Om Hao dianggap memiliki kekuatan supranatural yang dengan kekuatan itu mampu menarasikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di tanah Jawa. Keahlian utamanya adalah retrokognisi di mana ia mampu merasakan energi mistik magis, roh halus, dan makhluk-makhluk astral. Pria kelahiran Jombang 13 April 1987 ini memang dikenal karena keahliannya dalam ilmu sejarah. Pendidikan strata satunya diselesaikan pada Program Studi Teknik Sipil dan S2-nya pada Prodi Sejarah yang memfokuskan diri pada sejarah konstruksi Indonesia awal zaman kolonial. Menurut pengakuannya, ia bisa melihat makhluk alam gaib dan sudah bisa bicara dengan mereka sejak usia belia (Mbah & Om, 2017).

Om Hao bercerita di banyak media, termasuk ketika di Podcast Close The Door milik Deddy Corbuzier pada 24 Maret 2021 dan di Podcast Helmy Yahya pada 20 Januari 2022 mengungkapkan bahwa sejak kecil sudah terbiasa bermain ke situs-situs sejarah. Terutama pada situs-situs sejarah di area Mojokerto-Jombang seperti situs Trowulan ibu kota kerajaan Majapahit. Menurut pengakuannya, Om Hao sering bermain ke situs-situs lama tersebut karena dorongan yang tanpa ia sadari sebelumnya. Ia merasa ada yang tampak mengarahkan dirinya untuk bermain ke tempat-tempat tersebut terutama pada situs-situs kuno Majapahit. Sejak itu ia mulai menyenangi hal-hal yang berkaitan dengan sejarah. Berdasar pada panggilan gaib itu, Om Hao dapat mengonstruksi sejarah tanah Jawa secara mistis-magis melalui kemampuan retrokognisinya.

**Gambar 1.** Foto Om Hao dan pola-pola deskripsi yang gaib



Berdasar pengalaman sebagaimana disebutkan di atas dan ketertarikannya pada sejarah, ia membuat akun media sosial Youtube. Ia membuat akun Kisah Tanah Jawa bersama dua sahabatnya yang lain yaitu Mada Zidan dan Bonaventura D. Genta. Keduanya menulis novel *Kisah Tanah Jawa* hasil dari retrokognisi Om Hao (Achsani, 2020, p. 16). Di dalam akun Youtube tersebut Om Hao dan tim Kisah Tanah Jawa (KTJ) menelusuri sejarah, mitos, dan dunia mistik melalui kemampuan retrokognisi. Dalam *Society for Psychical Research* (2007), retrokognisi merupakan ilmu yang dapat mengetahui peristiwa yang terjadi pada masa lalu (Nashori, 2005). Om Hao mengatakan bahwa dirinya dapat menggunakan kemampuan retrokognisi untuk mempelajari peristiwa dari berbagai situs, artefak, dan gedung-gedung peninggalan masa lalu sejarah Jawa sebab di sana tersimpan energi yang dapat diserap melalui kemampuan retrokognisinya. Bagi Om Hao, sejarah menjadi bagian penting dari konstruksi narasi besar sebuah bangsa.

Di masa lalu, Jawa penuh dengan lika-liku sejarah dengan berbagai peristiwanya yang memilukan (Mbah & Om, 2017). Om Hao hadir pada situs-situs sejarah itu untuk mengetahui fragmen sejarah yang kadang tidak dinarasikan dalam buku-buku sejarah resmi. Peristiwa sejarah yang dimaksud tidak melulu peristiwa sejarah besar tanah Jawa, namun juga sejarah pinggiran yang peristiwanya melekat dalam benak masyarakat secara turun temurun. Sejarah konvensional tidak banyak mengungkap peristiwa secara utuh karena bergantung pada kuasa narasi penulis dan rezim yang berkuasa. Karena itu Om Hao melihat sejarah itu terdiri dari berbagai fragmen yang bisa jadi tidak terungkap semuanya. Buku Om Hao yang ditulis dengan Kaje berjudul *Djawa Hidden Story: Menguak Tabir Misteri di Pulau Jawa* (2017) mengungkap fragmen-fragmen kisah tanah Jawa. Meski pada sampul buku ini diperjelas bahwa buku tersebut sebagai bagian dari hasil metode retrokognisi untuk menegaskan bahwa itu bukan buku disiplin ilmu sejarah yang membutuhkan verifikasi dan metode pengungkapan sejarah yang cukup ketat.

Dalam konteks fragmen sejarah sebagaimana disebutkan di atas, Om Hao mencoba merekonstruksi sejarah itu dari berbagai sisi. Sisi pertama dari sejarah yang dibukukan. Karena memang Om Hao mempelajari sejarah melalui bangku kuliah, tidak jarang dan hampir pasti ia melakukan riset terlebih dulu berkaitan dengan tempat bersejarah yang akan dikunjunginya. Ia mengumpulkan informasi dari riset-riset terdahulu berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang terekam dalam catatan sejarah. Sisi kedua adalah dari cerita-cerita masyarakat berkaitan dengan tempat yang akan ia kunjungi. Om Hao merekam jejak-jejak peristiwa itu melalui cerita yang berkembang di masyarakat sekitar. Cerita-cerita masyarakat menjadi pokok penting dalam narasi sejarah yang coba ia tampilkan sedemikian rupa melalui Youtube KTJ. Sisi ketiga adalah melalui komunikasi magis dengan aktor-aktor gaib yang terlibat

dalam sejarah (Arafat et al., 2022). Kemampuan ini menjadi sumber penting dalam narasi sejarah Om Hao di media sosial.

Berdasarkan pada tiga sisi di atas, fragmen sejarah itu bisa Om Hao rekonstruksi lalu ia narasikan dengan berbagai pola di media sosial Youtube Kisah Tanah Jawa. Pada kunjungan di Pulau Nusakambangan, pulau yang penuh misteri karena pusat tahanan narapidana baik pada masa lalu hingga saat ini, Om Hao menelusuri beberapa *spot* yang dianggap bersejarah dan memiliki cerita horor. Pulau Nusakambangan pada mulanya didirikan oleh Portugis sebagai benteng pertahanan di selatan Jawa (Arafat et al., 2022). Di ruang interogasi yang ada di Nusakambangan, Om Hao mengetahui gambaran peristiwa memilukan yang terjadi pada masa itu melalui penyerapan energi supranatural yang masih ada di sekitar tempat tersebut. Tak jarang Om Hao menyediakan tubuhnya dan mengizinkan roh spirit masuk ke dalam dirinya agar bisa menceritakan peristiwa detail yang mereka alami di masa lalu. Semua ini kemudian ia dan *crew* Kisah Tanah Jawa virtualisasi dengan ragam mode narasi yang lekat dengan kerja-kerja teknologi dan media baru.

### Narasi Magi dan Teknologi Visual

Media sosial telah memotong jarak antara pemirsa (*viewers*), pengguna, dan tayangan-tayangan yang ada di dalamnya. Para ilmuwan menyebutnya dengan *hypercommunications* (Annazilli, 2018, p. 27). Media sosial membangun percepatan interaksi dan memberikan pola-pola kerja algoritma di mana minat dan kecenderungan orang dikumpulkan sedemikian rupa (Wulandari et al., 2021, pp. 35–50). Minat pada narasi magi di media sosial semakin besar, tampak dari semakin tingginya *subscribers* Youtube Kisah Tanah Jawa. Di media sosial, Om Hao cukup menjadi bintang dalam menarasikan sejarah dengan perspektif magis-metafisik. Orang mengenalnya sebagai narator sejarah yang cukup lengkap karena ia memberikan perspektif dari ilmu sejarah, cerita masyarakat, hingga pada perspektif mistis-magis dan metafisik. Om Hao dalam narasinya di media sosial tampak berusaha memberikan cara pandang alternatif atas suatu peristiwa sejarah di masa lalu yang sebenarnya peristiwanya sudah banyak juga diketahui publik dan lekat dengan masyarakat Jawa.

Om Hao menarasikan sejarah di media sosial tidak lepas dari narasi horor dan misteri (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020). Biasanya ia memulai dari tempat-tempat yang menurutnya memiliki cerita memilukan seperti di Nusakambangan (12 Maret 2020), Bukit Turgo: Merapi Yogyakarta (26 Maret 2020), Sewugalur: Kulon Progo (23 Juli 2020) dan banyak tempat lainnya. Tempat-tempat ini baik pada kenyataannya maupun ketika disorot kamera tampak menunjukkan nuansa dan cerita misteri yang datang dari masa lalu. Om Hao hampir di semua videonya identik dengan narasi peristiwa yang tidak nyaman dan kelam. Misalnya, ia menceritakan keterlibatan penjajah dalam eksekusi mati beberapa tahanan di Nusakambangan. Narasi Om Hao di Youtube tidak hanya suara dan gambar, namun juga ada *subtitle* berbahasa Indonesia. Mungkin, selain untuk memperjelas narasi, ditujukan pula untuk mereka yang tuna rungu sehingga jangkauan *viewers* lebih luas. Lalu di samping bawah video Youtube-nya tertulis Kisah Tanah Jawa.

Dalam menarasikan peristiwa di media sosial, Om Hao mengambil beberapa pola narasi. *Pertama*, pola dialog. Pola narasi ini menggunakan *host* yang memandu dan memberikan pertanyaan-pertanyaan kunci berkaitan dengan tempat dan peristiwanya. Di situ Om Hao berperan sebagai narasumber ahli yang memberikan penjelasan dari awal berkaitan dengan peristiwa sejarah dalam suatu tempat. Biasanya, sebelum menjawab pertanyaan pemandu, Om Hao memulai dengan sapaan semua agama yang memang dengan sadar ia lakukan, sebab ia sangat tahu bahwa ada banyak orang yang menonton dan menjadi *subscriber* setia KTJ dari berbagai agama dan aliran. Dalam konteks ini, Om Hao tampak memiliki intensi publik. Selain dari sejarah, kadang ia memang mengondisikan cara pandang penggemarnya dari awal bahwa tempat yang ia kunjungi dan sedang ia narasikan penuh dengan catatan misteri berdasar pada apa yang ia lihat di sekelilingnya, maupun berdasar pada cerita-cerita masyarakat yang sudah ia himpun sebelumnya.

**Gambar 2.** Narasi eksekusi mati tahanan Nusakambangan



*Kedua*, pola teatral. Pola ini bisa ditemukan dalam narasi magi Om Hao di hampir tayangan media sosial Youtube-nya, terutama ketika ia berinteraksi dengan yang gaib. Yang gaib itu adalah roh spirit dan atau aktor gaib yang terlibat dalam peristiwa yang sedang Om Hao ceritakan. Di tengah-tengah narasi yang diberikan mengenai peristiwa sejarah di Nusakambangan misalnya, Om Hao sesekali terlihat menghadap tembok bangunan tua dan berbicara langsung dengan makhluk astral yang ada di tempat itu. Dalam adegan itu Om Hao tampak diam, seolah sedang menyerap pesan dan mendengarkan mereka. Menurut Om Hao sendiri, semua itu adalah proses dimana ia mengizinkan makhluk itu masuk ke dalam tubuhnya dan atau berbicara padanya. Dalam proses itu lalu tampak adegan Om Hao terjatuh seperti orang yang memang tidak sadarkan diri dan mengharuskan crew Youtube Kisah Tanah Jawa menolongnya.

**Gambar 3.** Narasi dengan pola teatral



Pasca terjatuh, tampak Om Hao menjadi yang lain, yang menunjukkan bahwa makhluk gaib sedang berada dalam tubuhnya. Ketika makhluk itu berada dalam tubuh Om Hao maka yang lain termasuk *host* dan siapa pun yang ada di tempat itu bisa berbicara dengan makhluk tersebut. Yang menarik, Om Hao bertingkah seperti layaknya makhluk itu lengkap dengan derita yang dialaminya. Jika makhluk itu tersiksa di masa lalunya, Om Hao bertingkah layaknya orang menderita. Di sisi yang

lain, pola narasi ini didukung oleh permainan kamera yang cukup ciamik. Pada saat Om Hao terjatuh dan makhluk lain berada dalam dirinya, kamera juga tidak lupa dimainkan untuk menghadirkan nuansa mistik. Misalnya, pada bagian 4 edisi Nusakambangan, ketika arwah memasuki tubuh Om Hao, kamera memvisualisasi adegan itu dengan agak gelap dan remang. Suasana itu semakin tampak misteri kala dibarengi dengan suara arwah yang muncul dari tubuh Om Hao menceritakan derita masa lalunya dengan cukup emosional.

Pola narasi *ketiga* adalah visualisasi yang gaib melalui sebetuk ilustrasi teknologis. Visualisasi berbentuk ilustrasi tubuh yang gaib adalah ciri khas Youtube Kisah Tanah Jawa yang tidak dimiliki saluran lainnya (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020). Dalam narasi video KTJ, Om Hao dan *crew* tidak semata menceritakan kisah dan sejarah yang terjadi. Namun demikian, Om Hao cukup detail menjelaskan tentang sesuatu yang tidak orang lain termasuk *crew*-nya lihat. Ia menjelaskan siapa yang ada di situ, rupa, tempat duduk, dan lain sebagainya. Bahkan, hingga struktur alam gaib yang ada di sekitarnya tak luput ia ceritakan. Di tengah-tengah narasi Om Hao yang sistematis layaknya ilmuan sejarah, diiringi dengan visualisasi makhluk yang sedang ia temui. Visualisasi berbentuk desain teknologis atas tempat gaib, rupa dari makhluk yang sedang ada di sekitarnya, hingga perlengkapan gaib yang ia saksikan. Desain berbentuk gambar kartun itu ditayangkan di tengah-tengah narasi sehingga menambah kedekatan pemirsa mengenai apa dan siapa serta bentuk yang sedang Om Hao deskripsikan.

**Gambar 4.** Pola narasi visualisasi yang ghaib



Dalam visualisasi sebagai bagian dari pola narasi atas yang gaib tidak hanya menggambarkan mengenai rupa dan tempat, namun juga lengkap dengan apa yang sedang makhluk itu rasakan. Dalam tayangan di Nusakambangan yang begitu panjang, ia memvisualkan penderitaan yang dialami perempuan Jawa akibat dari pemerkosaan yang dilakukan penjajah masa itu. Divisualkan perempuan itu memakai kemben -pakaian tradisional Jawa-, tampak diikat dengan rantai besi yang dinarasikan Om Hao bahwa ia diperkosa dan menjadi pemuas nafsu penjajah kala itu. Pola narasi ini bisa ditemukan secara berulang di berbagai video dalam Kisah Tanah Jawa. Om Hao mencoba menghadirkan deskripsi secara lebih dekat dari makhluk-makhluk yang ia temui. Sudah barang tentu hal ini semakin menarik sebagai *framing* dan upaya meyakinkan *viewer*-nya bahwa hal itu merupakan realitas yang ada. Dalam konteks yang demikian tampak ada pertemuan antara yang mistik-magis dengan kecanggihan teknologi visual yang biasa disebut dengan realitas virtual (Yoh, 2001).

### **Media dan Visibilitas Retrokognisi-Magi**

Narasi magi-supranatural dalam Kisah Tanah Jawa lekat dengan kemampuan retrokognisi Om Hao. Suatu kemampuan yang tidak semua orang bisa memilikinya.

Karena itu, kemampuan ini dianggap sebagai kemampuan luar biasa. Retrokognisi berasal dari kata kognisi yang berarti kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, dan retro yang berarti 'masa lalu', artinya pengetahuan yang diperoleh melalui retro-masa lalu (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020). Om Hao dengan retrokognisinya dianggap mampu mengetahui peristiwa masa lalu dan mengulik energi yang masih tersimpan dalam jejak-jejak peristiwa sejarah (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020). Kemampuan ini yang membawanya bisa menembus yang misterius, gaib dan magi. Retrokognisi menjadikan Om Hao memiliki apa yang disebut dalam Psikologi dengan *Extra Sensory Perception* (ESP) yang memungkinkan ia bisa membaca peristiwa yang sudah lama terjadi (Phoenix, 2017). Meski retrokognisi tampak menonjol dalam penjelasan Om Hao di media sosial KTJ, namun ia sering kali mengkonfirmasi hal tersebut dengan sejarah yang tertulis dan cerita masyarakat mengenai kisah dari peristiwa yang sedang Om Hao jelaskan.

Retrokognisi membawa Om Hao bisa menjelaskan banyak fenomena magis. Sepanjang 2020-2021, Om Hao tidak hanya menjelaskan sejarah, namun juga yang magi seperti fenomena santet, perdukunan, hingga struktur alam gaib (Arafat et al., 2022). Om Hao mengabstraksi peristiwa dan fisik yang gaib sebagaimana dilihatnya ke dalam kerangka virtualitas. Retrokognisi menjadi jembatan bagi yang misterius menampak, dapat dicerna, dan mengungkapkan dirinya secara virtual di media sosial. Mereka yang gaib hadir dengan lebih detail dalam serangkaian peristiwa yang diceritakan Om Hao. Dalam konteks yang demikian penonton memiliki kedekatan pada mereka yang misterius. Hal ini karena Om Hao dan *crew channel* YouTube Kisah Tanah Jawa memvirtualisasi penangkapan retrokognisi Om Hao atas mereka melalui seperangkat metode narasi realis di media sosial.

Virtualisasi retrokognisi Om Hao di YouTube KTJ menghadirkan kisah magis dan fragmen sejarah Tanah Jawa sebagai sebetuk tayangan. Sebetuk tayangan membutuhkan seperangkat kerja-kerja virtual seperti elemen sensori, kapabilitas identifikasi, hingga relasi dengan *subscriber*-nya (Bathan & Ramos, 2022). Elemen sensori atas tayangan retrokognisi Om Hao misalnya sebisa mungkin mempekerjakan aspek penglihatan, pendengaran, narasi yang menyentuh, dan perasaan sensasi yang dihadirkan dalam tayangan Kisah Tanah Jawa. Dengan virtualisasi yang demikian, retrokognisi Om Hao atas yang gaib tampak nyata (*real*). Virtualisasi retrokognisi ini memang terpisah dari yang magis dan yang aktual, sebab ia memiliki pembedaannya sendiri. Namun demikian yang magis maupun yang aktual eksis dalam yang virtual itu. Virtualisasi retrokognisi Om Hao menjadi ekstratekstual di antara keduanya. Eksistensi yang gaib tidak semata ada pada peristiwa dan kisah yang ia ceritakan, namun juga terletak pada virtualisasinya sebagai mode ontologis (Yoh, 2001). Dalam ruang virtualisasi inilah yang magis tampak *visible* dan dekat dengan penggemarnya melalui sebetuk tayangan.

Virtualitas retrokognisi-magi memungkinkan yang gaib terlihat dan terpikirkan sebab Om Hao mendeskripsikan dunia gaib dengan rinci, visual, dan dekat dengan kesadaran magis yang juga beroperasi dalam struktur masyarakat (Humaeni, 2012). Magi, melalui seperangkat virtualitas di media sosial, menjadi tampak realis yang memungkinkan tercipta sebagai sebetuk yang nyata. Realitas magis dalam sebetuk tayangan didukung oleh cara-cara Om Hao menarasikannya. Om Hao di hampir semua video KTJ, memosisikan dirinya tampak netral, bernada objektif dan yang tak kalah penting adalah berpusat pada rincian empirisme sejarah. Peristiwa memilukan, mistis, dan misterius dapat ia narasikan berdasar bungkus peristiwa besar sejarah kolonial di masa lalu. Karena itu, dari sisi waktu, sejarah, hingga pada latar geografis dari peristiwa tersebut menempatkan yang gaib tadi semakin realis (Aldea, 2011).

Om Hao mempertahankan deskripsi dalam mode yang realistik. Karena narasinya demikian, maka tampak Om Hao mengontentisasi yang magis. Sebab, peristiwa-peristiwa magis dalam sejarah dan kisah tanah Jawa dinarasikan dengan cara yang sama dengan peristiwa-peristiwa nyata. Misalnya, Om Hao dalam narasinya berangkat dari tempat di mana peristiwa itu terjadi, dilegitimasi pula dengan cerita masyarakat yang ia himpun sebelumnya, hingga pada narasi sejarah yang memang Om Hao dalami di perguruan tinggi (Arafat et al., 2022). Om Hao tampak menguasai

betul metode narasi realis, kecintaan pada sejarah, latar pendidikannya, gaya komunikasi, hingga *style* personalnya cukup mendukung hadirnya narasi dengan mode realis itu di media sosial Youtube-nya. Karena itu, peristiwa, tokoh-tokoh magis, hingga kondisi dan struktur psikologis aktor (gaib) di dalam peristiwa itu terjelaskan dengan rincian yang mengontentisasi sebab dinarasikan sama sebagaimana peristiwa yang nyata dalam sejarah masa lalu (Aldea, 2011).

Visibilitas retrokognisi-magi Om Hao didukung oleh dua hal sekaligus; yang aktual dan virtual. Sebab keduanya dalam narasi Youtube Om Hao atas Kisah Tanah Jawa tak terpisahkan. Yang aktual inheren pada peristiwa sejarah, dan bentuk-bentuk rincian penjelasan Om Hao yang terikat dengan ruang dan waktu, sementara yang virtual itu tampak dari narasi, visualisasi pada aktor-aktor abstrak dan multiplisitas berupa energi gaib, hingga kemayaan dalam sebetuk tayangan di media sosial. Keduanya difasilitasi oleh media baru berupa Youtube yang menjadi sarana menghadirkan yang aktual dan yang virtual sekaligus sehingga keduanya tampak nyata (*real*). Dalam ruang yang demikian, virtualitas retrokognisi-magi Om Hao mengada dan menghadirkan seperangkat deterritorialisasi yang aktual dan virtual, meski keduanya bisa dibedakan (Aldea, 2011). Virtualitas magis tampak nyata karena didukung narasi realis Om Hou yang rinci, mulai dari tempat, peristiwa, waktu, geografis. Di saat yang sama, elemen magis sendiri dalam rentetan narasi Om Hao tampak divergen pada “kebenaran” sejarah tanah Jawa.

### Visualitas, Telepresentasi, dan Imersi

Melalui media sosial, yang magi tervisual dalam sebetuk tayangan dan narasi. Youtube menjadi platform media yang dipercaya mewakili karakteristik dari yang aktual (Bathan & Ramos, 2022, p. 8). Sebab melalui platform ini yang aktual tervisual dengan baik dan menghadirkan mekanisme virtual yang membawa *viewers* merasakan *sens* kehadiran yang magi. Di sisi yang lain, mode narasi realis ala Om Hao di Youtube Kisah Tanah Jawa melekat pula dengan realitas keseharian masyarakat Jawa yang menjadi lingkungan sosial hadirnya yang magis. Jawa masih sangat kental dengan kepercayaan magis (Suyono, 2007), lengkap dengan sejarah masa lalu yang masih terus hidup dalam benak masyarakat, dan kadang masih diceritakan secara turun-temurun antar generasi (Mbah & Om, 2017). Dalam konteks yang demikian visualisasi atas yang magi-gaib di *channel* Kisah Tanah Jawa telah menjadi elemen representasi dari lingkungan sosial masyarakat Jawa (van Heeren, 2014).

Virtualitas retrokognisi-magi menjadi bagian tayangan yang cukup peka pada tuntutan *subscriber* dan *viewers* maka tidak mengherankan jika Om Hao dan Youtube Kisah Tanah Jawa memiliki penggemar yang cukup militan yang menamakan diri sebagai “laskar KTJ” (Kisah Tanah Jawa) dan “Javanica” yang berdiri di berbagai kota. Di Instagram muncul akun-akun “Javanica” dari berbagai kota di Jawa seperti Semarang, Yogyakarta dan Surabaya (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020). Kemampuan narator memberikan impresi yang otentik atas apa yang sedang dideskripsikan, lalu mengantarkan pada pembentukan *ownership* (kepemilikan) penggemar yang cukup banyak. Narasi Om Hao memberikan kesan intelektual yang dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan penonton yang menggemari dua hal sekaligus; yang empirik sekaligus yang magi. Om Hao menghadirkan keduanya sistematis di media sosial. Pilihan tempat seperti candi, gedung tua peninggalan kolonial, dan tempat-tempat bersejarah lengkap dengan aktor dan peristiwanya dinarasikan dengan sangat sistematis dan kategoris, sehingga semuanya menghadirkan yang gaib tampak nyata dalam ruang media.

Unsur virtualitas atas yang magi dalam KTJ, tampak meyakinkan penggemarnya dengan desain visual berupa ilustrasi rupa yang gaib. Gambar itu ditampilkan dalam video bersamaan dengan narasi bahasa yang dilakukan Om Hao. Desain visual pada berbagai hal misteri adalah usaha menampakkan penangkapan retrokognisi Om Hao pada khalayak. Unsur fantasi juga mewarnai deskripsi yang gaib sehingga bisa terbaca dan diimajinasikan dengan *real*. Dalam konteks yang demikian tampak Om Hao mengusung dualitas genre sekaligus, yaitu fantasi dan realis (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020). Layaknya seni visual, yang magi berusaha dikesankan dan dihadirkan sedemikian rupa pada penonton Om Hao. Dengan

demikian, yang magi bisa mereka tangkap dan rasakan secara nyata. Kesan yang demikian tampak dari cara Om Hao dan *crew* Kisah Tanah Jawa mengolah sejumlah konsep seperti bentuk yang gaib, garis, warna hingga pada pencahayaan visual yang mereka tampilkan di Youtube. Kreativitas visual bekerja untuk memperjelas narasi retrokognisi Om Hao atas yang gaib dan magis.

Visualisasi magi yang ditampilkan Om Hao di KTJ memunculkan interaksi dua subjektivitas sekaligus sebagai dampak dari hadirnya *networked communication* (Heim, 2011). Subjektivitas Om Hao karena yang gaib dapat diserap dengan retrokognisinya tidak banyak dan tidak dapat verifikasi, dan subjektivitas penonton karena masing-masing mereka memiliki imajinasinya sendiri yang lebih dekat atas kisah yang Om Hao ceritakan. Dua subjektivitas tersebut mampu dimediasi oleh tindakan persepsi dari keduanya. Persepsi yang lahir dari kepercayaan kepada sejarah, kepercayaan pada narasi Om Hao, dan kepercayaan pada hal-hal yang gaib. Yang terakhir ini sedikit banyak tidak terlepas dari dorongan keimanan pada agama yang juga mengabarkan akan eksistensi yang gaib. Kedua subjektivitas tadi juga dimediasi oleh seperangkat media teknologi internet melalui platform Youtube dan visualisasi atas makhluk dan situasi yang gaib melalui seperangkat ilustrasi yang cukup berkesan.

Kreativitas *crew* Kisah Tanah Jawa dan Om Hao dalam visualisasi makhluk gaib, membawa *viewers*-nya merasakan realitas subjek yang sedang dibicarakannya. Visualisasi itu juga membawa penonton pada realitas ruang magis lengkap dengan struktur dan kondisinya. Visualisasi itu hadir seperti se bentuk ciptaan lain yang membawa pada ruang-ruang yang berbeda, seperti pada sejarah masa lalu, penderitaan objek, situasi dan rupa mereka, hingga pada kehadiran realitas yang benar-benar baru, namun tampak nyata dalam kesadaran penontonnya. Kerja-kerja yang seperti ini disebut Heim dalam bukunya sebagai kerja *artificial* yang beroperasi dalam rangka membangun kepercayaan *viewers* (Heim, 2011). Kepercayaan itu semakin menguat dalam subjektivitas penonton Om Hao karena visualisasi yang gaib tadi dibalut dalam kerangka kerja sejarah bangsa Jawa. Sebab, dalam konteks yang demikian menghadirkan ikatan emosi dengan pengalaman dan sejarah mereka.

Visualisasi yang magi, membawa *subscriber* Kisah Tanah Jawa ke dalam momen kembali (momen kedua). Ada dua momen penting dalam narasi itu sehingga penonton merasakan keduanya sekaligus. Momen saat ini dan momen peristiwa masa lalu. Visualisasi tentang sosok perempuan Jawa yang diikat dengan rantai kawat dan diperkosa penjajah pada masa kolonial dalam edisi Nusakambangan, membawa penontonnya pada kejadian itu berlangsung. Namun di saat yang sama ada momen saat ini yaitu momen saat penonton menyaksikan melalui visualisasi yang membawa imaji mereka kembali ke masa-masa kejadian itu. Dua momen itu menghadirkan peristiwa tampak dan seakan nyata (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020, p. 115), menghadirkan kedekatan emosi, dan menghadirkan kegetiran keadaan korban yang seolah-olah nyata saat ini, meski sudah barang tentu kebenaran peristiwa itu tidak dapat dibuktikan.

Dalam konteks sebagaimana di atas, sense emosi penonton dan *subscribers* berada dalam lingkaran *set-up* tayangan. Emosi mereka tampak dibawa maju mundur ke dalam realitas masa lalu dan saat ini sekaligus. Praktik *telepresence and immersion* dalam membangun minat (Heim, 2011) dan emosi *viewers* berhasil mereka terapkan. Minat dan emosi *viewers* tampak dalam berbagai komen di kolom Youtube KTJ. Komentar *viewers* cukup beragam, namun dapat dipetakan ke dalam beberapa bentuk yang menggambarkan sens emosi itu ter-*setup* sedemikian rupa. *Pertama*, rasa bersalah. Saat Om Hao memvisualisasi derita sosok aktor gaib akibat ulah penjajah pada masa itu, sebagian penonton merasa bersalah karena ketika mereka melakukan ritual keagamaan sehari-hari tidak pernah mendoakan arwah para pahlawan yang dengan susah payah mempertahankan tanah air lengkap dengan pengorbanan mereka di masa itu. *Kedua*, empati. Komentar empati tampak lebih mendominasi di video Youtube Kisah Tanah Jawa. Mereka ikut merasakan sakit dan merasakan kerasnya perjuangan nenek moyang yang mengalami situasi sulit mengorbankan segalanya demi kemerdekaan bangsa.

*Ketiga*, komentar heroisme. Emosi ini terkait dengan semangat bahwa siapa pun yang berani datang ingin menjajah negeri ini akan mereka lawan sebab nenek moyang mereka telah berjuang dengan sekuat tenaga. Komentar heroisme terkait juga dengan meledaknya kemarahan *viewers* ketika kesaksian arwah yang dicerap Om Hao dalam edisi Nusakambangan menceritakan kisah-kisah pilu akibat keganasan penjajah karena memperjuangkan kebebasannya tanah kelahiran mereka dari kolonialisme. *Keempat*, mengutuk. Visualisasi atas pernyataan dan kesaksian yang gaib yang ditemui Om Hao dengan rektrokognisinya, membawa penonton mengutuk penjajahan Belanda karena telah membuat nenek moyang mereka sengsara. *Kelima*, mendoakan, doa kepada arwah nenek moyang dan pejuang bangsa yang telah menderita dan mengorbankan nyawa. Raminya tanggapan di kolom komen membawa Om Hao dan *crew* Kisah Tanah Jawa membuka Q&A *live* seminggu sekali untuk menampung rasa penasaran *viewers* soal-soal magi-supranatural (Bilga Ayu Permatasari & Roosinda, 2020).

Visualisasi magi menghidupkan sense emosi *viewers*. Mereka dibawa kembali pada kerasnya perjuangan dan penderitaan yang dialami pahlawan mereka di masa lalu. Narasi dengan cerita sejarah, dialog dengan yang gaib melalui retrokognisi, hingga visualisasi atas makhluk dan penderitaan yang gaib telah membawa emosi penonton pada realitas sejarah yang seolah nyata karena berelasi langsung dengan kondisi sosial mereka. Kekuatan narasi Om Hao juga terletak pada detailnya cerita yang tidak hanya sejarah kejadian, namun pada ruang-ruang penderitaan aktor sejarah itu. Dalam ruang yang demikian, Om Hao dengan segala narasinya di media sosial Youtube telah menjadi seperangkat teknis dalam mengimajinasikan sejarah konstruksi sebuah bangsa. Virtualitas retrokognisi-magi Om Hao dengan seperangkat narasinya bekerja dalam ruang diskursif sejarah alternatif yang dibungkus dengan mode narasi realis, menghadirkan yang gaib tampak nyata dengan *set-up* tayangan yang mampu menggugah *viewers* di media sosial.

## KESIMPULAN

Dalam ruang media baru, kekuatan retrokognisi Om Hao mampu divirtualisasi dan membuka spektrum baru narasi jejak-jejak sejarah tanah Jawa. Narasi baru ini bekerja di luar disiplin sejarah pada umumnya. Sebab yang magi mengambil bagian mengungkap dan divergen pada “kebenaran” sejarah dan peristiwa masa lalu. Semua ini bekerja dalam seperangkat virtualitas retrokognisi-magi yang memperdekat peristiwa pada *viewers*. Operasinya melalui narasi realis atas yang magi dan visualisasi atas aktor-aktor gaib. Dalam ruang yang demikian yang magi menjadi *visible* dan terpikirkan, sebab Om Hao mengontentisasi yang magi sama dengan peristiwa nyata. Semua ini meyakinkan dan menciptakan *ownership viewers* baik pada Om Hao, narasi cerita, hingga pada *channel* Youtube Kisah Tanah Jawa yang ditandai dengan jutaan *viewers* dan *subscriber*.

Virtualitas retrokognisi Om Hao atas yang magi tampak realis ditandai dengan beberapa hal berikut: *Pertama*, ditandai dengan narasi yang tampak rasional, objektif, dan netral dengan kerja-kerja sejarah sehingga yang magi tampak realis. Realitas waktu, tempat dan artefak-artefak sejarah juga menjadi daya dukung atas realitas magi di media sosial. *Kedua*, Teknologi dan perangkat media baru yang menyediakan perangkat kapabilitas sensori, sinkronisasi, identifikasi hingga monitoring mampu memvisualisasi aktor-peristiwa dan menghadirkan mereka tampak lebih dekat dan nyata melalui sebetuk tayangan di media sosial. *Ketiga*, Virtualitas retrokognisi-magi memiliki daya dukung yang kuat karena beroperasi mempendek jarak antara tayangan video Kisah Tanah Jawa dan struktur kepercayaan mistik masyarakat Jawa. Dengan demikian *cultural worldview subscriber* Om Hao juga memperdekat pada setiap peristiwa yang digambarkan dengan ciamik melalui kekuatan media baru. Kesimpulan ini merupakan temuan yang memperkuat argumen bahwa struktur operasi magi mengapropriasi dengan media baru dan memberi kesan otentisitas atas yang magis. Meski demikian, peneliti berikutnya perlu memberikan penjelasan yang lebih beragam berkaitan dengan fenomena ini terutama dalam perspektif budaya keagamaan postmodern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, F. (2014). Pemanfaatan Media Online Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat Media Online Utilization As Community's Social Interaction. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 18(2), 171–184. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v18i2.17>
- Achsani, F. (2020). Masyarakat Pribumi pada Masa Penjajahan Belanda dalam Novel Kisah Tanah Jawa Karya Mada Zidan dan Bonaventura De Genta. *Salingka*, 17(1). <https://doi.org/10.26499/salingka.v17i1.266>
- Adega, A. P. (2022). Secret Societies: Fraternities, Witches, Wizards, and Sorcerers. In *The Palgrave Handbook of African Traditional Religion*. Springer.
- Aldea, E. (2011). *Magical Realism and Deleuze: The Indiscernibility of Difference in Postcolonial Literature*. Bloomsbury Publishing. <https://doi.org/10.5040/9781472542601>
- Alyusi, S. D. (2019). *Media sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Prenada Media.
- Annazilli, H. (2018). Relasi Antara Agama dan Media Baru. *Jurnal Ilmiah Syi'ar*, 18(2), 26. <https://doi.org/10.29300/syr.v18i2.1677>
- Ansori, F. (2021). Agama dan Magis sebagai Acuan Masyarakat Muslim dalam Dunia Bisnis di Era Modern. *Panangkarang: Jurnal Penelitian Agama Dan Masyarakat*, 4(1), 49–71. <https://doi.org/10.14421/panangkarang.2020.0401-03>
- Arafat, M. Y., Aziz Faiz, A., & Mujibuddin, M. (2022). Islam-Lokal dan Lokal-Islam. *Panangkarang: Jurnal Penelitian Agama Dan Masyarakat*, 6(1), 25–44. <https://doi.org/10.14421/panangkarang.v6i1.2809>
- Bathan, L. L. R., & Ramos, C. D. L. (2022). Process Virtualization Theory in Exploring Faith and Religion in Digital Spaces. *Pacis 2022 Proceedings*.
- Bernard Arps and Katinka Van Heeren. (2006). Ghosthunting and Vulgar News: Popular Realities on Recent Indonesian Television. In *Indonesian Transitions*.
- Bilga Ayu Permatasari, D., & Roosinda, F. W. (2020). Model Komunikasi Persuasi dalam Saluran Youtube Kisah Tanah Jawa (KTJ). *Jurnal Kajian Media*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/jkm.v4i2.2921>
- Campbell, H. A. (2012). Understanding the Relationship Between Religion Online and Offline in a Networked Society. *Journal of the American Academy of Religion*, 80(1). <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfr074>
- Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto, N. (2020). Desakralisasi Film Horor Indonesia dalam Kajian Reception Analysis. *ProTVF*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.24171>
- Fakhruroji, M. (2021). *Mediatisasi Agama: Konsep, Kasus, dan Implikasi*. Lekkas.
- González-Anta, B., Orengo, V., Zornoza, A., Peñarroja, V., & Martínez-Tur, V. (2021). Understanding the Sense of Community and Continuance Intention in Virtual Communities: The Role of Commitment and Type of Community. *Social Science Computer Review*, 39(3), 335–352. <https://doi.org/10.1177/0894439319859590>
- Heim, M. (2011). The Metaphysics of Virtual Reality. In *The Metaphysics of Virtual Reality*. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001>
- Hew, W. W. (2018). The Art of Dakwah : Social Media, Visual Persuasion and the Islamist Propagation of Felix Siauw. *Indonesia and the Malay World*, 46(134), 61–79. <https://doi.org/10.1080/13639811.2018.1416757>
- Humaeni, A. (2012). The Local Tradition of Magical Practices in Banten Society. *El-Harakah (Terakreditasi)*, 14(1). <https://doi.org/10.18860/el.voio.2195>
- Humaeni, A. (2014). *Akulturasi Islam dan Budaya Lokal dalam Magi Banten*. Bantelogi Press.
- Ilyas, A. (2018). Paradigma Masyarakat tentang Dukun (Melacak Peran dan Posisi Dalam Struktur Sosial Politik dan Ekonomi Masyarakat). *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 6(2). <https://doi.org/10.21274/kontem.2018.6.2.309-328>

- Laimeheriwa, M. C. (2018). Masyarakat Virtual, Mitos dan Perilaku Konsumtif. *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi*, 4(1), 23–38. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i1.49>
- Luchenko, X. (2021). The digitalization of Worship Practices During the Coronavirus Pandemic in the Context of the Mediatization of Orthodoxy. In *Gosudarstvo, Religii, Tserkov' v Rossii i za Rubezhom/State, Religion and Church in Russia and Worldwide*. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2021-39-1-39-57>
- Maulani, A. (2022). Azimat, Obat, dan Legitimasi Kuasa: Kajian Parateks Naskah Islam Sulawesi Tenggara dan Jawa Barat. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, Dan Tradisi)*, 8(1), 31–48. <https://doi.org/10.18784/smart.v8i1.1576>
- Mbah, K., & Om, H. (2017). *Djawa Hidden Stories: Menguak Tabir Misteri di Pulau Jawa*. Sociality.
- Medak-Seguín, B. (2012). *Magical Realism and Deleuze: The Indiscernibility of Difference in Postcolonial Literature* (review). *The Comparatist*. <https://doi.org/10.1353/com.2012.0005>
- Nashori, F. (2005). Refleksi Psikologi Islami. *Jurnal Psikologi Islam*, 1(1).
- Nisa, E. F. (2018). Social Media and the Birth of an Islamic Social Movement: ODOJ (One Day One Juz) in Contemporary Indonesia. *Indonesia and the Malay World*, 46(134), 24–43. <https://doi.org/10.1080/13639811.2017.1416758>
- Omar, F. I., Hassan, N. A., & Sallehuddin, I. S. (2015). Role of Social Media in Disseminating Dakwah (Peranan Media Sosial dalam Penyebaran Dakwah). In *Islamic perspectives relating to business, arts, culture and communication*. Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-287-429-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-981-287-429-0_5)
- Phoenix, R. (2017). *Indra Ke-6*. Romawi Pustaka.
- Piraino, F. (2016). Between Real and Virtual Communities: Sufism in Western Societies and the Naqshbandi Haqqani Case. *Social Compass*, 63(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0037768615606661>
- Rusdiarti, S. R. (2009). *Film Horor Indonesia: Dinamika Genre* (Publikasi Staff UI. Program Studi Ilmu Susastra FIB UI.).
- Saputra, H. S. P. (2007). *Memuja Mantra; Sabuk Mangir dan Jaran Goyang Masyarakat Suku Using Banyuwangi*. LKiS.
- Savitri, M. (2015). Peran Magis-Religius Bengawan Solo dalam Pendirian Kota Surakarta Abad Ke-18. *Kalpataru*, 24(1), 37. <https://doi.org/10.24832/kpt.v24i1.59>
- Soehadha, M. (2012). *Metode Penelitian Sosial Kualitatif Untuk Studi Agama*. SUKA-Press.
- Stepanus, B. (2020). Memperkenalkan Metode Penelitian Netnografi untuk Dosen dan Mahasiswa Komunikasi. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2).
- Suyono, C. R. P. (2007). *Dunia Mistik Orang Jawa; Roh, Ritual, Benda Magis* (Vol. 1). LKiS.
- Tambunan, E., & Simon, S. (2022). Virtualisasi Tuhan: Menyelak Ownership Tokoh Agama. *Charistheo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(2).
- van Dun, T., Versteeg, P., & Roeland, J. (2015). Virtualization of Ritual: Consequences and Meaning. *Annual Review of the Sociology of Religion*.
- van Heeren, K. (2014). The Kyai and Hyperreal Ghosts: Narrative Practices of Horror, Commerce, and Censorship. In *Contemporary Indonesian Film*. Brill.
- Wulandari, S. R., Unde, A. A., & Mau, M. (2021). Masyarakat Era Digital dalam Perspektif Studi Risiko dan Peluang Algoritma Media Sosial. *Dialektika*, 8(1).
- Yoh, M.-S. (2001). The Reality of Virtual Reality. *Virtual Systems and Multimedia*. <https://doi.org/10.1109/VSM.2001.969726>