



CYBER RELIGION DAN REAL RELIGION DI TENGAH MASYARAKAT DIGITAL

Habibi Malik

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung,
habibimalik33@gmail.com

Abstract

Digital society was born from the process of developing information technology that has formed a new world or a new community, namely between the real world and the virtual world (cyber). This phenomenon has described the shift in the function of spiritual teachers who have now been replaced with virtual figures and the term cyber religion was born as knowledge about religion which is disseminated through online media or cyberspace. This paper describes the phenomenon of cyber religion or online which requires the internet network as the medium. It further describes the imagination about god and spirituality in this digital era, starting with the decline of visitors to mosques as places of worship, to explaining the fate of the digital generation who deify virtual gods. In this study, a literature study is used where the literature study uses various forms of literature that are positioned equally related to the main research topic. The results of the study show that conceptually, the presence of cyber religion provides new opportunities for da'wah activists to uphold the Islamic religion by utilizing cyberspace as a familiar forum for digital society. So that religious messages can be well received. Although research shows that in this digital era, mosques are starting to empty of visitors and lose their souls, the fate of the digital generation can be directed in a better direction through cyber religion].

Keywords : *Cyber Religion, Real Religion, Digital Society*

Abstrak

Masyarakat digital lahir dari proses perkembangan teknologi informasi yang telah membentuk dunia baru atau komunitas baru yaitu antara dunia nyata dan dunia maya (cyber). Fenomena tersebut telah menggambarkan tentang beralihnya fungsi guru spiritual yang kini tergantikan dengan sosok virtual dan lahir istilah cyber Religion sebagai pengetahuan tentang agama yang disebarluaskan melalui media online atau dunia maya. Tulisan ini memaparkan fenomena cyber religion atau online yang meniscayakan jaringan internet sebagai medianya. Secara lebih jauh memaparkan imajinasi tentang tuhan dan spiritualitas di era digital ini, mulai surutnya pengunjung masjid sebagai tempat ibadah, hingga memaparkan nasib generasi digital yang menuhankan tuhan virtual. Dalam penelitian ini menggunakan studi kepustakaan dimana dalam studi kepustakaan menggunakan berbagai bentuk literatur yang diposisikan setara terkait dengan topik utama penelitian. Hasil penelitian menampilkan bahwa secara konseptual, kehadiran cyber religion ini memberikan peluang baru untuk aktivis dakwah untuk menegakan agama islam dengan memanfaatkan dunia maya sebagai wadah yang tidak asing untuk masyarakat digital. Sehingga pesan-pesan agama mampu diterima dengan baik. Walaupun penelitian menunjukkan di era digital ini

masjid mulai sepi pengunjung dan kehilangan ruhnya, namun nasib generasi digital mampu diarahkan ke arah yang lebih baik melalui cyber religion.

Kata Kunci : Cyber Religion, Real religion, Masyarakat Digital

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi membawa manusia pada tatanan kehidupan yang lebih kompleks. Teknologi bukan hanya mempermudah segala akses informasi yang dibutuhkan, akan tetapi telah mampu mengubah tatanan kehidupan dan meningkatkan ruang gerak kehidupan baru. Sehingga disadari ataupun tidak teknologi telah membentuk dunia baru ataupun komunitas baru yaitu antara dunia nyata dan dunia maya (*cybercommunity*). Sejalan dengan fungsi manusia secara umum dimana manusia dijadikan sebagai khalifah di muka bumi dan alam semesta, Allah SWT telah memberikan anugerah tertinggi kepada manusia yaitu berupa akal pikiran. Dengan bekal akal manusia terus berkembang menggali, mencari informasi dan ilmu pengetahuan untuk kemaslahatan umat manusia itu sendiri. Islam sebagai agama yang rasional sudah semestinya terus mencari ilmu pengetahuan dengan berbagai penelitian guna membuka tabir rahasia kebenaran realitas (alam) sebagaimana diterangkan dalam Al-qur'an surat Al-Israa' ayat 36, yakni : "Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya".¹ Selain itu diterangkan juga dalam Al-qur'an surat Ali Imran ayat 190, yakni : "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang yang berakal".²

Berdasarkan kedua ayat tersebut menjelaskan bahwa antara masyarakat nyata ataupun masyarakat maya sama-sama dapat dirasakan dan disaksikan sebagai realitas sebuah kehidupan, bedanya jika masyarakat nyata dapat dilihat dengan pengindraan sebagaimana adanya, sedangkan masyarakat maya sebaliknya tidak dapat secara langsung dirasakan dan disaksikan dengan pengindraan. Akan tetapi fantasi hiper-realitas dunia maya lebih maju dibandingkan dengan dunia nyata. Dimana nilai, citra, serta makna kehidupan menjadi tidak terbatas pada lambang yang dapat diartikan sebagai kebebasan manusia terhadap kekuasaan materi ataupun alam semesta.

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014).

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014).

Di Era Milenia dewasa ini tantangan dakwah semakin kompleks. Teknologi komunikasi semakin melangit menembus batas ruang dan waktu menciptakan masyarakat modern yang semakin haus informasi. Dunia maya (Cyber) hadir sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat modern tersebut.

Dengan hadirnya media online (Cyber) masyarakat begitu dimanjakan dengan semua fasilitas yang serba instan. Kini kendali ada di ujung jari, hanya dengan klik seluruh informasi yang dibutuhkan dapat diakses dengan mudah dan cepat. Tidak hanya itu saja, semua keperluan sehari-hari seperti makanan, minuman, pakaian serta kebutuhan lainnya juga dapat diperoleh dengan mudah. Istilah-istilah elektronik kini semakin akrab dengan masyarakat dan mulai perlahan menggeser transaksi-transaksi manual misalnya e-toll, e-money, e-banking e-books, e-ktp dan lain sebagainya. Dalam bidang keagamaan juga ada al-qur'an digital, tasbih digital, kiblat digital dan lain-lain.

Kini masyarakat tengah dimabuk media, dimana media begitu dielu-elukan. Real Religion dipertaruhkan, tergeser dan bahkan tergantikan oleh Cyber Religion yang dianggap modern. Jika diperhatikan hanya beberapa majlis taklim yang masih berjalan sisanya sudah bubar jalan. Sungguh memprihatinkan, saat guru tidak lagi digugu dan ditiru. Di mana ulama tidak lagi dihormati dan dipercayai. Maraknya dunia online memaksa para aktivis dakwah turun tangan, mengambil bagian dan ikut andil di dalamnya. Jika tidak maka akan tertinggal dan tergerus oleh zaman. Cyber religion kemudian muncul dalam rangka mengimbangi dan memanfaatkan teknologi tersebut. Kini bukan hanya tontonan yang dapat kita akses, akan tetapi tuntunan (agama) juga dapat dengan mudah dipelajari melalui media online mulai dari pembahasan teori keagamaan (fiqih dan tafsir) sampai pada praktek ibadah dan metode membaca al-qur'an tersaji lengkap dengan gambar dan tutorial. Menurut survey Larsen 2001, Hoover, Schofield Clark and Raine 2004 menyatakan bahwa jutaan orang Amerika mengakses berita tentang keagamaan setiap harinya. Tepatnya tahun 2004. Pew Internet and American Life Report Project³ merilis data baru, dimana hampir duapertiga atau sebagian besar orang Amerika online menggunakan Internet untuk alasan yang berhubungan dengan spiritual atau iman. Dari 64% pengguna internet yang melakukan aktivitas spiritual dan

³ The Pew Internet & American Life Project adalah pusat penelitian non-profit, non-partisan yang didanai oleh Pew Charitable Trusts untuk mengeksplorasi dampak sosial dari Internet. <http://www.pewinternet.org>.

keagamaan yang dilakukan secara online mewakili hampir 82 juta orang Amerika.⁴ Menurut Prof Stewart Hoover dari University of Colorado di Boulder, penulis utama dari proyek Pew Internet Project mengatakan bahwa, survei yang ia lakukan ini telah membuktikan bahwa mayoritas orang ber-online adalah untuk alasan spiritual pribadi, termasuk didalamnya mencari di luar tradisi mereka sendiri. Pada hasil survey tersebut ditemukan, bahwa dua pertiga dari mereka yang menghadiri layanan keagamaan setiap minggunya dengan menggunakan internet untuk tujuan pribadi baik agama ataupun spiritual.⁵

Fenomena tersebut telah menggambarkan tentang beralihnya fungsi guru spiritual yang kini tergantikan dengan sosok virtual. Pada umumnya para pengguna media online adalah para akademisi yaitu siswa dan mahasiswa. Baik hanya untuk memenuhi tugas sekolah/kampus maupun untuk kepentingan pribadi. Namun tidak sedikit juga yang menggunakannya untuk berselancar di dunia maya. Di satu sisi kemajuan cyber religion menjadi kabar baik, namun disisi lain menjadi berita buruk dan menakutkan. Indonesia yang notabene masyarakat agamis kini menjadi Westernis (kebarat-baratan). Entah apakah ini salah teknologi, apakah kita yang belum siap menerima teknologi? Budaya gotong-royong dan kebersamaan semakin memudar tergantikan dengan semua yang serba instan, dan budaya sosialis berubah menjadi individualis.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan dimana dalam studi pustaka menggunakan berbagai bentuk literatur yang diposisikan setara dengan topik utama penelitian yang dilakukan. Menurut penjelasan Sugiyono bahwa metode studi kepustakaan ini berkaitan dengan kajian teoritis didukung dengan referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya serta norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literature-literatur ilmiah yang

⁴ Dari 128 juta pengguna internet, 38% diantaranya menggunakan internet untuk kebutuhan mengirim dan menerima email dengan konten spiritual. Untuk keperluan mengirim dan menerima kartu ucapan online pada hari libur keagamaan (35%). Membaca akun berita yang terkait dengan urusankeagamaan(32%). Mencari informasi tentang cara merayakan hari raya keagamaan (21%). Mencari informasi dimana mereka dapat menghadiri layanan keagamaan (17%). Menggunakan email untuk merencanakan pertemuangereja (14%). Mengunduh dan mendengarkan musik religius (11%). Dan untuk menanggapi permintaan doa online (7%). Diunggah dari Pew Research Center atau lihat, <http://www.pewinternet.org>

5

sudah ada.⁶ Selain itu untuk mendukung kekayaan kajian dalam penelitian ini dikaitkan dengan isu-isu yang berkaitan langsung dengan cyber religion dan real religion sebagai bentuk literatur yang di setarakan dengan topik penelitian.

PEMBAHASAN

Fenomena Cyber Religion dan Real Religion telah menggambarkan tentang beralihnya fungsi guru spiritual yang kini tergantikan dengan sosok virtual dan lahir istilah cyber Religion sebagai pengetahuan tentang agama yang disebarluaskan melalui media online atau dunia maya. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan studi kepustakaan didapatkan konsep-konsep dari literatur ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Defisini Cyber Religion dan Real Religion

Menurut Niniek Suparni dalam bukunya *Cyber Space* bahwa Era Cyber sudah dimulai sejak tahun 1987 ada 10.000 network kost dan terus berkembang pesat pada tahun 1989 menjadi 100.000 network kost, kemudian pada awal tahun 1990-an hingga pada saat ini para praktisi internet masih terus mengembangkan teknologi tersebut demi tercapainya iklim komunikasi yang cepat dan efisien. Dengan menawarkan segudang kemudahan salah satu produk internet yang paling digemari masyarakat pada saat ini adalah media online. Secara sederhana cyber diartikan sebagai media elektronik dalam jaringan computer yang digunakan sebagai alat komunikasi online yang terhubung ke seluruh penjuru dunia. Cyber biasa disebut dengan dunia maya. Dimana orang dapat saling mengenal, berkomunikasi, dan berinteraksi dan saling mempercayai tanpa batas ruang dan waktu.

Sedangkan Religion adalah agama, atau hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan, mulai dari teori sampai dengan praktek ibadah. Jadi Cyber religion dapat didefinisikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan agama yang disajikan di dunia maya atau dunia online. Dengan kata lain Cyber Religion merupakan pengetahuan tentang agama yang disebarluaskan melalui media online atau dunia maya ke seluruh pelosok dunia tanpa batas ruang dan waktu. Sedangkan Real Religion dapat diartikan sebagai agama di dunia nyata bukan maya, dimana pengetahuan tentang agama hadir dan disebarluaskan melalui media-media yang bukan dikategorikan new media.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 140

Brenda Brasher's⁷ (*Give Me That Online Religion* 2001) menjelaskan cyber religion sebagai sebuah pesan-pesan keagamaan yang disampaikan melalui dunia maya (internet) yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Lebih lanjut Lorne L. Downson (*Anti modernism, Modernism, and Post Modernism*) menyebutkan bahwa eksistensi keagamaan/ organisasi keagamaan hanya ada dan didapatkan dari dunia maya (cyber).

Adapun beberapa konsep agama dalam dunia online menurut para ahli antara lain menurut Morfen T. Hojsguard (*religion and Cyberspace* 2005) yang menyatakan bahwa : pertama, komunikasi virtual yang menggantikan komunikasi yang bersifat nyata (mediation), selanjutnya kedua tidak perlu berbentuk organisasi resmi (*organization*), ketiga refleksi culture cyber menggantikan tradisi keagamaan (*content*). Sedangkan menurut Durkheim (*The Elementary Form of The Religion Life*, 1965) mendefinisikan agama menjadi tiga elemen, pertama kepercayaan yang bersifat sakral yaitu yang berkaitan dengan kitab suci (Tuhan), kedua ritual keagamaan (kredo) yaitu tentang pengamalan surge neraka, kematian, kebaikan dan keburukan.⁸ Social –Credo membentuk lembaga pernikahan yang dilakukan secara online (Reuters ,13 Juli 2007), kemudian Departemen Darul Uloom Deoband negara bagian Utara Pradesh Lucknow India meresmikan pernikahan secara online. Termasuk hubungan suami istri (Schnarck dan Morehouse 2002), menurut Whitley (2005) mereka dapat merasakan perasaan yang sama seperti hubungan suami istri pada umumnya. Ketiga Pada kehidupan agama komunikasi dilakukan secara global berkaitan dengan simbol simbol keagamaan. Keempat Membentuk kelompok atau komunitas baru yaitu komunitas virtual yang memiliki aturan-aturan sosial yang dibawa dari kehidupan nyata.

Berawal dari kehidupan kelompok masyarakat maya (cybercommunity) pada akhirnya membentuk budaya baru (cyber culture) yaitu kebudayaan menentukan komunitas masyarakat secara turun temurun termasuk didalamnya kebutuhan beragama. Jika Cyber religion diartikan sebagai kegiatan keagamaan maka cyber culture adalah sebuah proses belajar tentang keagamaan. Menurut Dr. Moch. Fachrurroji menjelaskan bahwa cyber religion menggambarkan kultur masyarakat

⁷ Brenad E. Brasher, *Give me that ONLINE RELIGION* (San Fransisco: Jossey-Bass, 2001), hal. 11

⁸ Durkheim, Emile, *The Elementary Forms of Relegious Life, Terjemahan Joseph Ward Swain*, (New York: Free Pres, 1965)

kontemporer secara luas yaitu proses virtualisasi agama dan kebudayaan.⁹ Jadi Cyber religion adalah pemanfaatan inovasi kemajuan teknologi informasi internet untuk kepentingan agama.

2. Definisi Masyarakat Digital

Masyarakat digital dalam pengertian sederhana dapat didefinisikan sebagai interaksi atau hubungan antar sesama manusia yang terjadi melalui teknologi yang ada dengan memanfaatkan jaringan internet dan platform. Interaksi tersebut menciptakan sebuah entitas yang menjadi ciri khas dalam hal bermasyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online Masyarakat dapat diartikan sebagai manusia dalam arti seluas-luasnya serta terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama, sedangkan digital dapat didefinisikan sebagai hal-hal yang berhubungan dengan angka. Masyarakat digital tumbuh dan berkembang seiring kemajuan teknologi digital. Adapun definisi masyarakat digital adalah masyarakat yang sadar akan pentingnya teknologi digital. Sehingga mau tidak mau mereka harus ikut berkecimpung di dalamnya seiring dengan laju perkembangan komunikasi digital. Pada umumnya masyarakat digital merupakan golongan dari masyarakat madani¹⁰ dan masyarakat modern¹¹. Kehadiran mereka diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pemanfaatan teknologi informasi.

3. Kebutuhan Spiritualitas Masyarakat Digital

Hadirnya cyber religion merupakan kontribusi dari para penggiat agama, alim ulama/kyai, para akademisi atau aktivis dakwah sebagai penyeimbang kemajuan teknologi komunikasi digital dewasa ini yang semakin maju. Islam sebagai rahmatan lil'alamin seyogyanya mampu menjadi solusi kehidupan beragama. Dalam konteks ini islam hadir sebagai aktifitas dakwah shalih li kuli zaman wa makan. Adapun pelaksanaannya dapat menggunakan beberapa metode antara lain; metode tabligh, isyad, tadzbir, takwir/tamkin. Dengan kata lain cyber religion menjawab tantangan masyarakat digital untuk pemenuhan kebutuhan spiritualitas (rohani). Harapannya adalah masyarakat akan lebih mudah belajar agama dimanapun mereka berada, di

⁹ Fakhruroji, M, *Dakwah di era media baru: Teori dan aktivisme dakwah di internet*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017)

¹⁰ Masyarakat kota merupakan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai, norma, dan hukum yang ditopang oleh penguasaan iman, ilmu dan teknologi yang berperadaban.

¹¹ Masyarakat yang perekonomiannya berdasarkan pasar secara luas, spesialisasi di bidang industry dan pemakaian teknologi canggih.

rumah, dikantor, maupun dalam perjalanan. Jadi tidak ada alasan lagi mereka tidak mengerti agama karena malas berangkat ke majlis ilmu, pengajian atau belajar di madrasah maupun pondok pesantren. Era masyarakat digital sebagai sebuah tantangan para aktivis dakwah tidak dapat dibendung lagi. Cara menghadapi mereka yaitu salah satunya dengan mengubah pola komunikasi nyata menjadi virtual, memulai menyebarkan syiar islam (dakwah gitital) yang dapat menembus ruang dan waktu, merubah cyber culture yang kompleks menjadi cyber culture praktis.

Hal ini tentu saja bukan bermaksud mengesampingkan dan menomorduakan madrasah-madsah ilmu, dan menganaktirikan para alim ulama, para mursyid sebagai orang tua sekaligus pembimbing spritual. Namun hanya sebagai sebuah metode dawah yang harus diterapkan sesuai dengan tuntutan zaman pada saat ini. Karena sejatinya peran nyata para alim ulama /kyai tidak akan pernah tergantikan oleh kemajuan teknologi. Doa kyai kepada santri seperti layaknya doa orang tua kepada anak-anaknya selalu mengalir sepanjang hayat, dan yang paling penting adalah keberkahan ilmu para murid bergantung pada keridhoan gurunya.

4. Makna Tuhan Pada Masyarakat Digital

Masyarakat digital yang kita kenal pada saat ini dapat diartikan sebagai masyarakat yang tidak memiliki Tuhan, dimana semua orang bebas menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya masing-masing. Seperti halnya ada yang sekadar memperlihatkan wajah sendiri karena sudah dipoles dengan berbagai make up elektronik, selain itu ada juga yang hanya menjadi silent reader ataupun pembaca setia guna menumpuk pengetahuan tanpa menyebarkannya, ada pula yang sibuk posting artikel untuk mendapatkan uang, serta masih banyak lagi karakter yang dapat kita temui dalam masyarakat digital tersebut.

Berdasarkan sebuah buku berjudul 'Tuhan Baru Masyarakat di Era Digital' karya penulis Nurudin,¹² banyak pengguna media sosial saat ini memanjatkan doa atau mengeluh melalui status, seperti "Semoga diberikan kelancaran dalam Interviewnya", "Ya Allah, Berikanlah aku Jodoh Terbaik", "Ya Allah, Bimbinglah Aku menjadi pribadi yang lebih baik lagi dan ampunilah aku", atau "Ya Allah, kenapa dia menikah dengan yang lain bukan aku? Apa salahku?" dan lain sebagainya. Seharusnya, dalam hal memanjatkan doa bukanlah dilakukan pada media sosial. Media sosial baik itu facebook,

¹² Nurudin, *Tuhan Baru Masyarakat cyber di era digital* (Malang: Aditya Media Publishing, 2012).

whatapps, line dan sebagainya bukanlah Tuhan yang dapat mengabulkan seluruh permintaan. Menjadi sebuah pertanyaan yang menarik diantaranya : Apakah Tuhan bisa melihat apa yang ditulis di Facebook?, kemudian Apakah Tuhan memiliki whatapps sehingga bisa mengomentari status tentang permohonan yang dipanjatkan tersebut?

Mereka sejatinya tidak lagi berdoa pada Tuhan, dalam arti tuhan yang sebenarnya di dunia nyata bukan dunia maya namun melalui media sosial. Bukankah berdoa kepada Tuhan merupakan urusan diri sendiri dengan Yang Maha Kuasa? Mengapa hal yang bersifat pribadi tersebut harus diketahui oleh orang lain? Kemungkinan besar tujuan dari status tersebut hanya agar mendapatkan simpati atau sekadar komentar 'Aamiin' dari pengguna media sosial lain. Meskipun tidak seluruh pengguna media sosial melakukan hal ini, namun sebagian besar dari mereka pernah, atau setidaknya sekali melakukannya. Namun paradigma ini bukanlah mutlak apa yang terjadi pada setiap individu, akan tetapi apa yang menjadi tulisan di status berbau permohonan tersebut 'seakan' menuhankan media sosial atau cyberspace lebih luasnya.

Terlepas dari fenomena itu semua, status di media sosial bukanlah semata-mata menjadi tempat dalam berdoa bagi semua orang, hal ini berarti hanya sebagian dari pengguna yang melakukan hal tersebut. Semuanya kembali pada diri masing-masing pengguna, bagaimana setiap individu dapat berlaku bijak dalam menilai maksud dari sebuah status yang dibuat pada media sosial. Pada masyarakat digital Internet dianggap Sebagai Guru Agama. Hal ini senada dengan pandangan Yuswohadi dan Gani menurutnya internet ialah bagian dari gaya hidup kelas menengah Indonesia¹³. Sehari-hari mereka tak lepas dari internet, sebab internet bukan hanya memberi ruang untuk pencapaian pengetahuan kurikulum sekolah tetapi kurikulum kultural, dan pengetahuan serta praktik keagamaan, di antaranya sebagai berikut : 1). Membaca tentang agama, 3). Berbicara tentang agama dengan orang lain, 4). Mendownload dan upload teks-teks dan dokumen keagamaan, 5). Membeli buku dan artefak keagamaan, 6). Melihat citra pemimpin agama mereka, menonton video klip, dan mendengar musik religius, khutbah, doa, testimoni, dan wacana keagamaan, 7). Melakukan "tur virtual" ke galeri-galeri seni religius atau interior bangunan suci, 8). Menemukan pusat religius dan guru spiritual, 9). Meminta doa perantara dan petuah dari otoritas religius, dan 10). Berpartisipasi dalam

¹³ Atmadja, Bawa, Nengah dan Ariyani, Sri, Putu, Luh, *Sosiologi Media; Perspektif Teori Kritis*. (Depok: Rajawali Pers,2018), hal. 153-154

ritual, meditasi, dan ziarah virtual. Dari sinilah kemudian muncul istilah religion online dan online religion. Fakta ini merupakan sebuah fenomena cyber religion dimana terdapat hubungan yang signifikan antara agama dan media, baik sebagai medium maupun sebagai ruang kebudayaan.¹⁴ Maraknya situs-situs keagamaan di internet memperkuat anggapan adanya aktivitas di dunia maya. Efektivitas penyebaran informasi dalam media (internet) memang jauh lebih dahsyat ketimbang media massa cetak. Dunia seakan menjadi rata, penyebaran arus informasi menghancurkan batas-batas geografis. Menghantam sekat-sekat budaya dan kebiasaan.¹⁵

Lebih jauh lagi bagi masyarakat digital Komputer dan Internet sama dengan Tuhan Sekuler, Ibrahim dan Akhmad mengungkapkan media dalam arti luas lebih diterapkan pada komputer dan internet, tidak hanya diposisikan sebagai guru, melainkan bahkan seperti “tuhan”.¹⁶ Internet sendiri menjadi preferensi utama dalam memperoleh baik informasi maupun hiburan. Internet juga menyajikan informasi berupa berita teraktual hanya dengan mengklik situs berita. Selain itu Internet memberikan informasi apa yang diinginkan oleh pengguna dalam hitungan detik. Dengan demikian, gagasan mereka terkait internet dan media pada umumnya sering dianalogikan dengan tuhan bagi manusia modern.

5. Banyak Masjid Megah Namun Sepi Jamaah

Masjid secara umum dapat diartikan sebagai rumah suci Allah SWT dan tempat ibadah bagi umat Isla. Fenomena berkembangnya masjid yang megah dan besar di berbagai daerah di seluruh wilayah Indonesia memberi kebanggaan tersendiri bagi umat Islam. Akan tetapi di sisi lain memberi keprihatian tersendiri, disebabkan pembangunan masjid seringkali tidak dibarengi dengan semangat umat islam beribadah di masjid yang telah mereka bangun.

Dewasa ini terdapat banyak sekali masjid megah yang dibangun, di kanan kiri jalan, banyak terdapat masjid, umat berlomba-lomba membangun masjid semegah-megahnyanya. Ketika membangun masjid semangat namun ketika ibadah tidak semangat seperti halnya ketika membangun masjid tersebut. Oleh karena itu masjid hanya megah jasadnya saja tapi rohnya sepi. Sehingga banyak masjid yg dibangun hanya ramai

¹⁴ Moch Fakhruroji, *Dakwah di Era Media Baru: Teori dan Aktivisme Dakwah Internet* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017).

¹⁵ H. S. Friedman, M. W. Schustack, *Kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern* (Erlangga, Jakarta, 2008).

¹⁶ Ibrahim, Idy Subandy, dan Akhmad, Bachruddin Ali, *Komunikasi dan Komodifikasi: Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi*. (Yogyakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014).

seminggu sekali ketika waktu Jumatan saja. Walaupun ada sebagian masjid yang ramai pada waktu sholat tiba, hanya terdapat pada masjid yang berada di tempat tertentu saja. Misalkan masjid di tempat wisata religi. Disebabkan pengunjung yang berminat untuk berkunjung ke tempat wisata religi tersebut, karena mau tidak mau harus melaksanakan shalat. Hal ini menyebabkan masjid tersebut selalu tampak ramai. Sedangkan masjid yang ada di pemukiman penduduk tidak tampak antusiasme umat muslim untuk pergi memakmurkan masjid. Kondisi seperti ini sangat memprihatinkan.

Seperti yang kita ketahui saat ini, masjid hanya disimbolkan untuk tempat beribadah saja. Berbeda dengan zaman Nabi Muhammad Saw. Zaman dimana masjid-masjid biasa digunakan sebagai ruang public untuk membicarakan persoalan yang tidak hanya berkaitan dengan akhirat saja. Misalnya masjid pertama yang dibangun Rosulullah, dibangun dengan tiga lantai. Lantai pertama digunakan sebagai tempat untuk ibadah sholat, lantai kedua sebagai tempat untuk melaksanakan pendidikan serta tempat membicarakan mengenai strategi perang, dan yang paling atas dikhususkan sebagai tempat untuk berdagang. Inilah yang membuktikan bahwa keberadaan masjid pada masa Rosulullah begitu penting.

Permasalahan ini senada dengan apa yang pernah disampaikan mantan Imam Besar Masjid Istiqlal, yaitu KH. Ali Mustafa Yaqub, menurutnya kondisi yang terjadi saat ini semakin membuat kita khawatir dimana ketika umat berlomba-lomba membangun masjid. Namun di sisi lain umat semakin jauh dan tidak bersemangat beribadah serta beraktivitas di masjid.¹⁷ Gejala tersebut disebabkan banyak faktor, salah satunya dimana ketika Pemerintah Daerah nya sangat bersemangat dalam membangun masjid megah. Namun di sisi lain, umat Islam yang berada di wilayah tersebut tidak diimbau dan diajarkan agar selalu mengutamakan beraktivitas ibadah lima waktu mereka di masjid-masjid yang telah dibangun. Hal yang terjadi ini menjadi keprihatinan bersama, karena apabila semangat dalam membangun masjid-masjid megah ini tidak dibarengi dengan ajakan umat untuk beraktivitas ibadah di masjid, maka ini seperti apa yang telah diperingatkan oleh Nabi Muhammad SAW bahwa tanda kiamat semakin dekat.

6. Nasib Generasi Digital yang Menuhankan Tuhan Virtual

¹⁷ Lihat berita Republika online pada tanggal 14-01-2014. Diakses pada tanggal 20 Maret 2021 <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/14/01/14/mzdr04-ulama-banyak-masjid-megah-tapi-sepi-jamaah>

Dalam tulisan ini memaparkan fenomena cyber religion atau online yang meniscayakan jaringan internet sebagai medianya. Secara lebih jauh memaparkan imajinasi tentang tuhan dan spiritualitas di era digital ini, mulai surutnya pengunjung masjid sebagai tempat ibadah, hingga memaparkan nasib generasi digital yang menuhankan tuhan virtual. Bagaimana generasi digital melakukan ritualitas agamanya yang jelas dipengaruhi oleh perkembangan *cyberspace*. Piliang¹⁸ yakin bahwa ritualitas agama saat ini tak luput dari pengaruh perkembangan *cyberspace*. Pengaruh ini pun menyebabkan adanya perubahan dalam cara menjalankan keberagamaan dan spiritualitas, seperti aspek ritual. Durkheim (dalam Ling, 2008:45) mengungkapkan bahwa ritual di dalam agama sebagai bagian dari pengembangan agama itu sendiri. Sebagaimana diketahui, jika ritual itu adalah sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang.

Durkheim melihat jika agama itu sebagai produk dari interaksi sosial sehingga agama itu dinilai sebagai tindakan kolektif dari para individu karena adanya kohesi sosial. Ritual agama ini memiliki ikatan dengan ruang dan waktu, seperti menjadikan masjid sebagai tempat ibadah dan belajar ilmu agama. Kegiatan tersebut menjadi manifestasi ritual agama bagi umat Islam. Tapi, eksistensi majelis ini mulai pudar dan terjadi pergeseran seiring berkembangnya zaman. Internet menjadi sarana yang justru memperkuat dan melestarikan sejumlah ritual agama dalam bentuk yang berbeda dari sebelumnya.

O'Leary¹⁹ berpendapat terkait internet. Menurutnya, internet telah membentuk sebuah kebudayaan atau serangkaian kebudayaan yang merefleksikan, sehingga tak heran banyak orang yang menghabiskan waktu lebih banyak dalam interaksi yang bersifat online. Berdasar data dari penelitian yang dilakukan oleh Pew Internet & American Life Project yang bekerjasama dengan Center for Research on Media, Religion and Culture, Universitas Colorado di Boulder, mencatat ada sebanyak 64 persen dari responden di Amerika Serikat memanfaatkan dan menggunakan internet dengan tujuan agama, seperti mengirim dan menerima email dengan isi pesan tentang keagamaan atau spiritual, bertukar kartu ucapan online pada hari besar agama, atau membaca berita

¹⁸ Piliang. 2011. *Bayang-bayang Tuhan: Agama dan Imajinasi*, (Bandung: Mizan. Publika, 2011), hal. 285-286

¹⁹ O'Leary, Stephen D. *Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks*. *Journal of the American Academy of Religion* 64, no. 4 (Wint 1996): 781–808.

dan isu keagamaan. Mereka memiliki istilah dalam kasus ini, yakni dengan istilah “*faith online*”.

Selanjutnya dari survei lainnya, yang dilakukan oleh Dawson dan Cowan, mengungkapkan sebanyak 28 juta orang Amerika diketahui menggunakan internet untuk keperluan memperoleh informasi agama dan spiritual. Mereka juga menggunakan internet untuk berdiskusi mengenai keyakinan mereka. Durkheim memandang agama sebagai fenomena moral, sehingga beragama diartikan terlibat dalam menerima aturan tentang bagaimana interaksi yang sebenarnya.

Ada tiga elemen menurut Durkheim penting terkait agama, di antaranya kepercayaan pada sesuatu yang sifatnya sakral, ritual, serta kehidupan beragama didalam komunitas secara global. Masalah internet, agama, dan yang selainnya telah melahirkan sejumlah pandangan sehingga membuat internet memengaruhi kebudayaan, seperti:

1. Saat internet telah ada sejak 1960-an, dimana aplikasi terpentingnya adalah world wide web (WWW). Pada 1995 jumlah penggunaanya mencapai 16 juta orang di seluruh dunia. 378 juta pada 2000, dan 500 juta lebih pada 2002.
2. Harus diakui perkembangan internet belum dapat menjangkau semua tempat.
3. Internet bisa dipandang sebagai cermin sekaligus refleksi dari dunia yang sesungguhnya.

Jadi, bisa disimpulkan jika melakukan posting dengan tema-tema keagamaan atau sekedar mencari informasi keagamaan sebagai rujukan dan menambah pengetahuan dalam agama, berarti sesungguhnya pengguna sedang terlibat yang dinamakan *cyber-religion*. Brenda Brasher²⁰ mengartikan *cyber-religion* sebagai fenomena keagamaan yang hadir pada *cyberspace*, baik di organisasi keagamaan maupun aktivisme keagamaan. Hojsgard dan Warburg²¹ menyebut setidaknya ada tiga konsep utama mengenai agama di *cyberspace*, di antaranya komunikasi virtual yang menggantikan komunikasi yang bersifat nyata (*mediation*), tidak perlu adanya institusi keagamaan yang bersifat lengkap (*organization*), dan refleksi dari *cyber culture* yang menggantikan refleksi dari tradisi keagamaan (*content*).

²⁰ Brasher, Brenad E., *Give me that ONLINE RELIGION*, (San Fransisco: Jossey-Bass, 2001). hal. 29

²¹ Hojsgaard, Morten dan Margit Warburg, ed. *Religion and Cyberspace*. Abingdon, (UK: Routledge, 2005). hal. 52

Dalam pandangan Dawson dan Cowan²², fenomena cyber-religion dapat dibedakan dalam dua kelompok besar, yaitu diantaranya religion online dan online religion. Menurut pandangannya religion online itu menjelaskan ketentuan informasi atau layanan mengenai kelompok-kelompok dan tradisi agama, termasuk didalamnya jutaan situs yang didirikan oleh masjid, jemaat gereja, kuil, dan sinagog, seperti halnya dapat ditemukan pada lembaga keagamaan yang menjual banyak buku dan produk secara online. Dengan kata lain, religion online dapat diartikan sebagai informasi agama yang disajikan atau disebarakan secara online, selain itu online religion lebih pada beragama secara online. Religion online lebih menitikberatkan pada agama sebagai informasi atau pengetahuan yang dapat diakses secara online, sedang istilah kedua lebih merujuk pada aktivitas keagamaan yang dilakukan secara online sebagaimana dilakukan dalam dunia nyata. Contoh: Saat menggunakan internet melalui situs atau blog sebagai sarana untuk mengakses informasi keagamaan berarti itu sedang mempraktekkan sebagian dari fenomena religion online. Namun, jika suatu waktu terlibat dalam pengajian yang digelar secara online atau video conference, berarti sedang mempraktikkan online religion, tetapi yang sifatnya sosial, sementara untuk tindakan keagamaan yang bersifat murni ritual tetap tidak dapat digantikan, seperti kita tidak dapat melakukan salat atau menunaikan haji hanya terlibat dalam simulasi yang disediakan oleh satu situs tertentu. Arifin mengartikan bahwa internet sebagai sebuah sistem jaringan dari jaringan komputer yang terhubung di seluruh dunia.²³ Hal senada diungkapkan Panuju²⁴ menyebut internet sebagai media komunikasi yang bersifat multimedia dan digital, serta penggunaannya telah terintegritas dengan media massa, telepon genggam, dan komputer di rumah-rumah. Berdasar penggunaannya, internet dibagi menjadi tiga, yaitu media interaktif seperti SMS, media mainstream, chatting, search seperti website dan blog, dan sebagai berbagi (share), seperti email, facebook, dan twitter.

²² Dawson, L. and Cowan, (eds) *Religion Online : Finding faith on the internet*, (New York: Routledge, 2004), hal. 5-7

²³ Arifin, Anwar. *Sistem Komunikasi Indonesia*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 253.

²⁴ Redi Panuju, *Sistem Penyiaran Indonesia: Sebuah Kajian Strukturalisme Fungsional*. (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 71

SIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi dewasa ini membawa manusia pada tatanan kehidupan yang lebih kompleks yang dikenal dengan masyarakat digital. Dimana hubungan antar individu, mencari informasi hingga cara beragapapun bersumber dan melauai cyber atau dunia maya. Banyak perilaku agama melalui media ini sehingga dikenal cyber religion atau religion online yang bisa meleburkan makna Tuhan yang sebenarnya. Namun cyber religion ini sebagai jawaban tantangan masyarakat digital untuk pemenuhan kebutuhan spiritualitas (rohani). Sehingga para aktivis dakwah mampu merumuskan strategi untuk menghadapi era ini dalam menyebarkan ajaran agama Islam, agar mampu menuntun nasib generasi digital pada arah yang lebih baik bukan menuhankan tuhan virtual yang sebenarnya alat atau media semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Anwar. (2011). *Sistem Komunikasi Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Atmadja, Nengah Bawa dan Ariyani, Luh Putu Sri. (2018). *Sosiologi Media (Perspektif Teori Kritis)*. Depok: Rajawali Pers.
- Brasher, Brenad E. (2001). *Give me that ONLINE RELIGION*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Departemen Agama RI. (2014). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Durkheim, Emile. (1965). *The Elementary Forms of Relegious Life, Terjemahan Joseph Ward Swain*. New York: Free Pres.
- Fakhruroji, Mochamad. (2017). *Dakwah di Era Media Baru (Teori dan Aktivisme Dakwah di Internet)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2008). *Kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern*. (B. Widyasinta, Ed.). Jakarta: Erlangga.
- Hojsgaard, Morten dan Margit Warburg, ed. (2005). *Religion and Cyberspace*. Abingdon, UK: Routledge.
- Ibrahim, Idy Subandy, dan Akhmad, Bachruddin Ali. (2014). *Komunikasi dan Komodifikasi: Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Khoinzzaman, Wahyu, *Urgensi Dakwah Media Cyber Berbasis Peace Journalism*, Jurnal Ilmu Dakwah, Vol-36 (2) 2016 EISSN 2581-236X
- Lorne L. Dawson & Douglas E. Cowan, (eds.). (2004). *Religion Online: Finding Faith on the Intemet* (New York: Routledge).

- Nurudin. (2012). *Tuhan Baru Masyarakat cyber di era digital*. Malang: Aditya Media Publishing.
- O'Leary, Stephen D. *Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks*. *Journal of the American Academy of Religion* 64, no. 4 (Wint 1996).
- Panuju, Redi. (2017). *Sistem Penyiaran Indonesia: Sebuah Kajian Strukturalisme Fungsional*. Jakarta: Kencana.
- Piliang. (2011). *Bayang-bayang Tuhan: Agama dan Imajinasi*. Bandung: Mizan. Publika.
- Schlosser, Eric. (2001). *Fast Food Nation: The Dark Side of the American Meal*. Boston: Houghton Mifflin, ProQuest Ebrary.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparni, Niniek. (2009). *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Syaputra, Iswandi. (2017). *Paradigma Komunikasi Profetik: Gagasan dan Pendekatan*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sassler, Sharon, and Amanda Jayne Miller. (2017). *Cohabitation Nation: Gender, Class, and the Remaking of Relationships*. Oakland: University of California Press.