

AGAMA DAN VIRTUALITAS (MENELISIK AKTIVITAS KHALAYAK DALAM FENOMENA SOSIAL DAN RITUAL KEAGAMAAN DI DUNIA VIRTUAL)

Oleh : Zanniro Sururi Hsb

Sekolah Pascasarjana Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SUKA Yogyakarta
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Email: zanniro123@gmail.com

Abstract;

Sophisticated information technology triggers audiences not only passively in receiving and seeking information / religious teachings, but far more active than before. The offers and promises made by technology make the audience in the drunken zone as if bringing themselves more glorifying technology. This paper seeks to express audience activity in the virtual world both in social phenomena and religious rituals. Based on the results of the study, the writer found two social phenomena including alusination and phubbing. Whereas the phenomenon of religious rhythmic is prayer and marriage contract via video call, Ustadz Googlian, virtual silaturrahmi, ZISWAF online, online Koran, and digital Koran. From social and religious phenomena shows that the sophistication of information technology brings opportunities and challenges, like a double-edged knife that brings benefits and sometimes on one hand brings harm to humans.

Kata Kunci: *audience activity, virtual, social phenomena, religion*

A. PENDAHULUAN

Penggunaan internet pada April 2019 menunjukkan bahwa rata-rata hampir 1 juta orang online untuk pertama kalinya setiap hari selama setahun terakhir. *We are social* melaporkan dalam website resminya, penggunaan internet tercatat bahwa “*Internet use; device perspective, based on active internet user data, and active use of internet-powered mobile service; total number of active internet users 4.437 bilion, internet users us as percentage of total population 58%, total number of active mobile internet users 4.031 billion, mobile internet users us as percentage of total population 52%*”.

We are social menunjukkan persentasi penggunaan internet, India 53%, Cina 52%, dan Indonesia merupakan urutan ketiga paling banyak menggunakan internet yaitu 50%.¹ Data ini merupakan salah satu bukti ril bahwa masyarakat Indonesia sering berselancar di

¹Wearesocial.com, <https://wearesocial.com/blog/2019/04/the-state-of-digital-in-april-2019-all-the-numbers-you-need-to-know>, diakses 10 Maret 2019.

dunia virtual. Revolusi teknologi yang semakin canggih tentu memiliki dampak dan pengaruh yang cukup signifikan bagi kehidupan masyarakat baik di bidang sosial, politik, ekonomi, dan tidak luput dalam lingkupan agama. Jika ditelisik lebih jauh, agama di Indonesia yang mayoritas Islam ingin menunjukkan keterbukaannya dalam menerima progresif kecanggihan teknologi yang bisa jadi peluang dan tantangan bagi agama dalam kehidupan sosial dan ritual keagamaan.

Keaktifan pengguna internet dalam mengoperasikan sistem informasi dan media sosial di dunia virtual akan memiliki dampak positif dan negatif. Pada era revolusi industri 4.0 menunjukkan kemajuan teknologi dan berkembangnya aplikasi yang disediakan *smartphone* dapat memicu fenomena sosial dan ritual keagamaan di dunia virtual. Kedua hal ini terjadi dimantik oleh penggunaan internet tanpa batas yang menjadi tantangan bagi umat Islam di Indonesia dan menjadi “*Center of Attention*”.

Era revolusi industri 4.0, sangat menarik untuk mengkaji relasi dunia virtual dengan fenomena sosial dan ritual keagamaan hari ini yang sebagian besar akan mengurangi dan bahkan menggerus tentang sakralitas. Kehilangan sakralitas dalam melaksanakan ritual keagamaan di dunia virtual tentu maknanya akan berbeda. Sebagaimana halnya tercantum dalam buku Jeff Zaeski bahwa dunia virtual hanya dunia pikiran saja “*The online world is a world of mind alone*”.²

Dunia virtual hanya berupa lingkungan artifisial yang tidak bisa menyediakan ruang sakral dalam melaksanakan sakramen sebagai pengingat ekspilisit tentang sakral. Meskipun ada *cyberist* yang latah dalam berfikir yang mengatakan ada kemungkinan kecanggihan teknologi menyediakan *space* saklar dalam melakukan ritualitas agama di dunia virtual. Oleh karena itu, kiranya perlu diamati apa saja fenomena sosial dan fenomena keagamaan yang terjadi di dunia virtual, mengapa terjadi demikian, bagaimana kita memahami dan menyikapi semua fenomena yang ada. Fenomena tersebut akan terungkap dengan melihat aktivitas khalayak di dunia virtual yang akan diuraikan dengan metode eksploratif secara sederhana.

² Jeff Zaleski, hal. 6.

B. TINJAUAN TEORITIS

Sebelum jauh membahas tentang fenomena sosial dan ritual keagamaan di dunia virtual, jauh lebih penting di awal membahas relasi agama dan virtualitas yang diawali dengan makna agama, virtualitas, dan bagaimana pertemuan keduanya hari ini.

1. Agama dan Virtualitas

Agama berasal dari bahasa Sansakerta, yaitu “a” yang bermakna tidak dan “gama” bermakna kacau. Penggabungan dua kata tersebut timbul makna yang mendalam yaitu “tidak kacau”. Lebih jelasnya, tidak kacau berarti teratur, dalam beragama ada *rule* yang mengatur kehidupan manusia agar tidak gegabah dalam bertindak, berucap sehingga tertuntun dan terarah tujuan hidupnya.³

Agama beragam istilah antara lain *reigi*, *religion* (Inggris), *religie* (Belanda), *religio/relegare* (Latin) dan *dien* (Arab). Istilah agama dari Inggris dan Belanda berasal dari bahasa Latin yaitu “*religio*” dari akar kata “*relegare*” yang berarti mengikat. *Din* memiliki istilah yang bervariasi seperti *al-ibadat* (pengabdian), *al-khidmat* (pelayanan), *al-ikhsan* (kebaikan), dan lainnya.⁴ Beragama merupakan panggilan naluriah manusia sebagai *homo religious*. Beragama juga merupakan sikap atau ekspresi manusia yang bersumber dari keyakinan terhadap agama atau kepercayaan tertentu (iman). Agama yang dianut oleh seseorang merupakan *way of life*.⁵

Sedangkan virtualitas merupakan turunan kata dari virtual berasal dari bahasa Latin *Virtus* yang bermaknakan kekuatan atau ketahanan. Seiring berjalannya waktu, pada abad pertengahan *virtus* berubah menjadi *virtualis* yang dipahami sebagai kata “kebaikan”. Lembaran-lembaran kamus mendefinisikan virtual dalam kehidupan sehari-hari, maknanya sebagai “hal yang serupa, namun sebenarnya tidak sama” / “sesuatu yang nyata namun tidak konkret”.

Penggunaan kata virtual sangat beragam dan memiliki banyak makna. Tulisan ini lebih menekankan makna virtual / virtualitas yang berkaitan dengan dunia digital atau dunia maya yang menunjukkan bahwa virtual adalah suatu ruang atau tempat.⁶ Relasi agama dan

³ Faisal Ismail, *Paradigma Kebudayaan Islam : Studi Kritis dan Refleksi Historis*, (Yogyakarta: Titian Ilahi Press: 1997), hal. 28.

⁴ Dadang Kahmad, *Sosiologi Agama*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2002), hm. 13.

⁵ Fachrizal A. Halim, *Beragama dalam Belenggu Kapitalisme*, (Magelang: Indonesia Tera, 2002), hm. V.

⁶ Rob Shields, *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hal. 2.

virtualitas dalam tulisan ini adalah tidak hanya menerima pesan dakwah dan mencari informasi yang dibutuhkannya, tetapi bagaimana khalayak melakukan aktivitas-aktivitas ritual keagamaan Islam di dunia virtual.

Selaras dengan pendapat Richard Coyne bahwa realitas virtual menyiratkan semacam pengagungan atau penyombongan diri, memainkan peran Tuhan. Perkembangan *cyberspace* / dunia virtual telah mengubah berbagai cara menjalankan dunia keberagamaan dan spiritualitas. Perubahan tersebut mengarah pada berbagai bentuk atau cara artifisial dalam melaksanakan berbagai aktivitas ritual keagamaan.

Melalui mekanisme artifisialnya, dunia virtual menawarkan sebuah ruang ritual baru. Berbagai aktivitas ritual keagamaan melalui dunia virtual dapat dilakukan dengan cara-cara baru yang bersifat virtual, yang dianggap lebih menyenangkan, nyaman, dan dinamis. Cara-cara baru tersebut dimungkinkan melalui redefenisi teknologi atas apa yang disebut tempat dan ruang. Ruang dan tempat yang dibangun dunia virtual adalah ruang abstrak yang dibangun oleh *bit-bit* komputer, yang mampu menghasilkan halusinasi ruang-*virtual space*.⁷

Pertemuan dari agama dan virtualitas merupakan kajian yang sanga menarik untuk dibahas sekarang ini. Namun, dalam tulisan ini lebih memfokuskan membahas bagaimana fenomena yang muncul. Dunia virtual merupakan dunia yang dikejar-kejar oleh masyarakat milenial saat ini. Sehingga, fenomena yang dipicu oleh kecanggihan teknologi saat ini menjadi satu hal yang harus dikaji dan diteliti.

Disatu sisi, masyarakat dapat dengan mudah dalam mengakses informasi dan ajaran agama, jauh lebih instan dan cepat dalam melaksanakan ritual keagamaannya. Hal ini memang menunjukkan kemajuan arus globalisasi dan kemajuan peradaban khususnya di Indonesia. Namun, di satu sisi hal ini menjadi tantangan besar bagi umat Islam. Penggunaan dan keaktifan dalam berselancar yang berlebihan tanpa batas akan memiliki efek negatif yang fatal, khususnya dalam melaksanakan ritualitas keagamaan di dunia virtual yaitu kehilangan sakralitas.

2. Khalayak dalam Dunia Virtual

Dalam menemukan fenomena sosial dan ritual keagamaan yang terjadi di dunia virtualitas dilihat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengguna internet saat ini.

⁷ Amir Piliang, *Bayang-Bayang*, hal. 285.

Secara praktis, pengguna (*user*) internet di dunia virtual ini dikategorikan menjadi dua, yaitu pengguna bisa dijadikan sebagai produsen dan konsumen. Hal inilah yang membedakan antara khalayak/pengguna/audiens dengan media selain media baru seperti televisi.

Khalayak merupakan kajian yang sangat menarik di dunia virtual dan begitu kompleks untuk menelaahnya. Secara sederhana khalayak di definisikan oleh Hiebert dan Reuss sebagai individu yang memilih produk media berdasarkan :

1. Seleksi kesadaran
2. Tersebar diberbagai wilayah
3. Heterogen
4. Cenderung anonim
5. Dipisahkan oleh *receiver-sender*.⁸

Khalayak di dunia virtual tidak hanya pasif tetapi lebih aktif dalam berekspresi. Oleh karena itu, tidak berlebihan apabila dikatakan khalayak sangat sulit untuk dikonsepsikan secara pasti melihat fakta yang ada di dunia virtual. Khalayak seringkali dibarengi dengan kata media. Setidaknya ada dua garis besar mengapa hal tersebut bisa terjadi yaitu:

1. Khalayak diartikan dengan aktivitas terkait dengan media. Misalnya, menyebutkan kata pendengar untuk menunjukkan aktivitas menggunakan media.
2. Khalayak merupakan kesatuan dari produksi dan konsumsi. Jika media cenderung dikatakan sebagai pihak yang memproduksi konten, khalayak dikatakan sebagai penerima atau konsumen konten dari produksi konten tersebut.⁹

Pernyataan di atas terkadang tidak berlaku, dikarenakan khalayak tidak hanya mengkonsumsi konten media dan tidak sekedar menerima informasi semata, tetapi terkadang memiliki aktivitas ganda di dunia virtual yaitu sebagai konsumen dan produsen. Seperti pada umumnya menarasikan khalayak merupakan hal yang begitu kompleks untuk dibahas terlebih-lebih di dunia virtual. Di dunia riset pada awal abad ke-20 khalayak hanya memberikan gambaran bagaimana media memiliki efek langsung kepada khalayak tersebut.

Namun, era selanjutnya beralih menjadi upaya untuk memahami mengapa khalayak menggunakan media tertentu dan bagaimana penciptaan makna bagi khalayak sendiri.

⁸ Rulli Nasrullah, *Khalayak Media; Identitas, Ideologi, dan Perilaku Pada Era Digital*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), hal. Xi.

⁹ Rulli Nasrullah, *Khalayak Media*, hal. Xvii.

Pergeseran riset ini pada akhirnya memunculkan beragam teori khalayak yang lebih aktif berbasis pada khalayak (*audience-centered*) yang dalam perspektif mikro menilai apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Bukan berarti perspektif makro, yakni dominasi sumber (*source-dominated*), mulai sepi diteiti, namun perkembangan teknologi seperti ini telah menggeser fokus dari sekedar melihat apa yang dilakukan oleh media terhadap khalayak ke ranah sebaliknya.¹⁰

Menurut hemat penulis transformasi pandangan eksistensi khalayak dari yang pasif ke aktif saat ini menunjukkan bahwa teori jarum *hypodermic* tidak berlaku pada khalayak virtual. Tetapi jauh lebih bebas / aktif untuk berekspresi sesuai dengan penggunaan dan kepuasannya di dunia virtual.

Ketika membahas pengguna atau khalayak virtual secara terminologinya “warganet” yang tidak hanya mengakses, tetapi jauh lebih aktif dan membebaskan diri untuk berekspresi. Hal ini sejalan dengan pendapat Timothy Leary dalam mengemukakan salah satu visi utama *cyberspace* atau dunia virtual yaitu membebaskan khalayak dari segala macam kungkungan kekuasaan dan otoritas yang menjadikan khalayak tidak mempunyai kebebasan untuk mengekspresikan diri secara maksimal. Demokrasi, misalnya masih mengkungkung manusia dengan hukum, aturan main, dan konsensus lainnya. *Cyberspace*, sebaliknya menyediakan sebuah ruang yang didalamnya manusia dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas.¹¹

Realitasnya, wacana agama dimaknai khalayak seolah-olah tidak bebas, mengekang, banyak aturan, pelarangan, penghambatan dan lainnya. Agama dikonotasikan tidak memberikan ruang untuk bebas berekspresi, bebas berimajinasi dan berfikir. Kiranya perlu kesadaran bagi khalayak, bahwa Tuhan menciptakan manusia tidak seperti mesin yang hanya bisa bergerak dengan pemberian kode / password, aturan, rumus dan standar.

Tuhan memberikan celah untuk khalayak berekspresi sesuai dengan hukum dan agama yang dianutnya. Memahami ajaran agama yang dianut mengarahkan khalayak untuk sadar bahwa Tuhan memberikan aturan dalam hidupnya tidak untuk mengekang, tetapi agar manusia berekspresi tidak dengan sesuka hatinya, ada batas yang harus dilalui untuk

¹⁰Rulli Nasrullah, *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016), hal. 88.

¹¹ Yasraf Amir Piliang, *Bayang-Bayang Tuhan; Agama dan Imajinasi*, (Bandung: Mizan, 2011), hal. 291.

keselamatan, keamanan, kenyamanan, dan ketenangan jiwa dalam bertindak. Berekspresi di dunia virtual berlebihan dan tanpa batas memunculkan fenomena sosial dan ritual keagamaan yang merugikan khalayak atau pengguna sendiri.

Keaktifan dan kebebasan khalayak memunculkan aktivitas-aktivitas ritual keagamaan di era virtual dan seolah-olah lebih menuhankan kecanggihan teknologi dalam zona mabuk teknologi yang akan memicu adanya fenomena sosial dan ritual keagamaan yang menyimpang. Untuk melihat aktivitas-aktivitas ritual keagamaan ini disebabkan khalayak yang pada hakekatnya senang dengan kemudahan, tidak ribet, cepat dan instan dalam melakukan sesuatu hal. Kiranya perlu untuk sejenak mengingat kembali bagaimana manusia melaksanakan ritual keagamaan seperti zikir, doa dan ritus lainnya di dalam ruang-ruang sakral (masjid, vihara, gereja, dan rumah ibadah agama lainnya).

Jika ritualitas keagamaan ditelisik saat ini, tidak sedikit manusia seolah-olah lebih mendambakan, mengutamakan, dan menuhankan ruang-ruang digital untuk dijadikan *space* pengaduan, permohonan kepada Tuhannya. Walaupun di sisi lain, tetap beribadah sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya. Hanya saja yang menjadi pusat perhatian adalah, ketika manusia tidak sadar bahwa dia telah menuhankan ruang virtual (diksi yang lebih bombastis).

Saat ini, *cyberist* yang memprediksikan ritual keagamaan Islam tidak hanya dilakukan dalam dunia nyata, tetapi lebih kompleks dari dunia nyata yaitu lingkungan artifisial. Di dalam realitas virtual khalayak tidak lagi berhadapan dengan data yang tampil pada layar komputer, melainkan khalayak seakan-akan dapat masuk atau tenggelam ke dalam data itu sendiri.

Tenggelam di dalam dunia ruang virtual yang mengandung arti bahwa dapat melakukan berbagai aktivitas interaktif di dalam data tersebut. Khalayak dapat mengunjungi sebuah dunia baru yang secara fisik mustahil ada di dalam dunia realitas fisik manusia. Berdasarkan kemampuan yang ditawarkan oleh dunia virtual itulah berbagai aktivitas seperti ritual keagamaan, dapat dilakukan di dalam ruang halusinasi tersebut.¹² Walaupun pada dasarnya yang tenggelam itu hanyalah pikiran khalayak.

C. PEMBAHASAN

¹² Amir Piliang, *Bayang-Bayang*, hal. 287-288.

1. Fenomena Sosial di Dunia Virtual

Fenomena sosial merupakan suatu peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia yang meliputi hubungan manusia dengan manusia. Era 4.0 ini menjadi zaman yang penuh dengan gejolak dan rimba, disebabkan kecanduan terhadap kecanggihan teknologi dalam memicu fenomena sosial yang terjadi dibawah ini:

- a. Fenomena alusinasi, suami lebih senang masturbasi lewat dunia virtual dibandingkan melakukan hubungan sah dengan isteri. Berkembangnya beberapa aplikasi yang disediakan dalam alat teknologi seperti *smarthphone* memicu adanya fenomena seperti hal ini. Penelitian Boynton, seorang peneliti seks dan sosial psikolog dari pusat kesehatan international di Universitas College menyimpulkan bahwa pria adalah makhluk imajiner dengan fantasi begitu nakal seakan menuntut bersikap layaknya aktor porno dalam kehidupan sehari-hari. Alasan yang dijabarkan oleh Boynton adalah pria memang lebih terangsang oleh simulasi visual yang ditawarkan di dunia virtual dibandingkan kecantikan isterinya.¹³

Selain itu, kecanduan suami terhadap konten yang ditawarkan dunia virtual lebih memuaskan fantasinya. Jika dilihat dari kaca mata sosial, fenomena seperti ini mengakibatkan ketidakharmonisan rumah tangga dan hubungan sosialnya berkurang dengan masyarakat lainnya.

Ketidakharmisan terjadi diakibatkan si isteri tersakiti karena tidak bisa memberikan kepuasan kepada suami. Sedangkan hubungan sosial tidak membaik, dikarenakan suami lebih senang dan candu terhadap tawaran-tawaran di dunia virtual. Sehingga lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berselancar di dunia virtual. Fenomena semacam ini tentu menjadi sebuah permasalahan, namun tetap ada solusi untuk mengatasi hal ini. Jika ditinjau dari hasil riset yang dilakukan oleh Boynton, solusi yang cukup mutahir dalam kasus seperti ini adalah memberikan pekerjaan atau kegiatan dalam mengisi kekosongannya, sehingga tidak banyak waktu untuk akses di dunia virtual. Selain itu, si isteri disarankan untuk lebih mempercantik diri sesuai dengan keinginan suami.

¹³ Wartakotalive.com, <http://wartakota.tribunnews.com/2014/08/10/ini-alasan-pasangan-pilih-nonton-film-porno-daripada-bercinta>, diakses 10 Maret 2019.

- b. Fenomena *Phubbing*, merupakan fenomena yang sering dilakukan masyarakat milenial. Fenomena ini merupakan salah satu perilaku seseorang dalam menunjukkan sikap yang tidak sewajarnya dalam memanfaatkan *smartphone* yang berlebihan. Ditinjau dalam ilmu komunikasi, *phubbing* ini salah satu contoh membuat komunikasi tidak begitu efektif, diakibatkan ketidakpekaan dalam berkomunikasi. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Devito bahwa komunikasi efektif terjalin tidak hanya sekedar kedekatan, namun jauh lebih kepada menginterpretasikan pesan dengan makna yang sama. Untuk melihat komunikasi yang efektif bisa dilihat dari *feedback* yang diberikan seperti ucapan dan tindakannya disaat berkomunikasi.¹⁴

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ita Musfirowati tentang “Fenomena *Phubbing* di Era Milenial” menyatakan bahwa masyarakat Semarang yang jadi objek telitiannya, *Phubbing* terjadi atas tawaran-tawaran yang menggair yaitu kemudahan yang diberikan dalam melakukan aktivitas kesehariannya mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, berjualan, membeli barang, hingga kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri.¹⁵

Tergair dengan kemudahannya, maka secara sadar atau tidak manusia akhirnya menjadi apatis terhadap orang lain dan semangat anti sosial pun menjadi meningkat. Untuk menjawab dan memahami fenomena seperti hal ini, dalam kaca mata sosial tidak bisa dibiarkan dikarenakan rentan merusak sistem sosial yang sudah tertata baik. Masyarakat seharusnya bersikap bijak dalam menggunakan tawaran-tawaran yang ada di dunia virtual dengan menumbuhkan kesadaran yang lebih mapan lagi dan berusaha meminimalisir *phubbing*. Jika hal ini dibiarkan maka akan ada gangguan sosial yang terjadi yaitu lawan bicara tidak merasa dihargai sehingga kedekatanpun menjadi renggang, alienasi lingkungan sosial pun terjadi sehingga kepekaan terhadap sesama manusia pun menurun.

¹⁴ Joseph A Devito, *Human Communication Theory: The Basic Course*. Thirteenth Edition. (USA: Person Education, 2015), hal. 7.

¹⁵ Ita Musfirowati Hanika, *Fenomena Phubbing Di Era Milenial; Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya*, Jurnal Interaksi, Vol. 4 No. 1, Januari 2015, (Semarang: Universitas Diponegoro) hal. 42-51.

Dari kedua fenomena sosial yang terjadi pada masyarakat tentu akan menurun kepekaan sosial hingga merusak tatanan sosial. Begitu banyak fenomena yang terus menjamur di tengah kehidupan masyarakat milenial, sehingga diharapkan lebih dewasa dan bijak dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi ini.

Ketidakmampuan dalam bijak menggunakan internet dan selalu berlebihan akan mengalami *short Attention Span* (gangguan pemusatan perhatian). Hal seperti ini akan mengakibatkan *distraction* atau gangguan seperti gangguan kesehatan, sosial, dan bahkan gangguan mental. Jika diinterlasikan dengan pendapat Kunt, tentu gangguan akan berujung terisolasi, yaitu semakin sering menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya yang mengakibatkan tidak bisa lepas dari alat teknologi seperti *smarthphone* yang disebut dengan *nomophobia*.¹⁶

2. Fenomena Ritualitas Keagamaan Era Virtual

Jeff Zaleski menganalogikan usaha manusia dalam melibatkan dirinya ke lingkungan artifisial itu ibarat seorang anak yang bermimpi untuk berjalan di sepanjang pantai pasir dan memandangi lautan.¹⁷ Dia merasakan kesepian dan lemah di depan luasnya samudera. Dan tiba-tiba memiliki keinginan bercengkrama dengan semua orang di dunia yang tinggal di pantai lain (*as far as I am concerned, to go on to the internet is first of all like a dream. It is the dream of a child who walks along a sand beach and looks at the ocean. He feels lonely and weak in front of the vastness of the ocean. And suddenly the wish to start a dialogue with all the people of the world who live on other shores grows on him.*).¹⁸

Analogi ini merupakan salah satu sampel realitas yang aktual terjadi pada manusia era virtual ini. Misalnya, manusia banyak beralih ke dunia virtual dikarenakan kebisingan/keruwetan di dunia nyata. Berusaha untuk mencari hal-hal yang bisa menghibur diri dengan berselancar di dunia virtual, katakanlah mencari teman lintas suku, agama, bahkan negara. Tawaran-tawaran seperti inilah yang dirasakan manusia saat, tanpa mengorbankan biaya dan waktu, dengan mudah bisa berkomunikasi/bercengkrama dengan orang lain.

¹⁶ Glen G. Sparks, *Media Effects Research, A Basic Overview*, 4th Edition, (USA: Wadsworth, 2013), hal. 275-276.

¹⁷ Zeff Zaleski, *Spiritualitas Cyberspace; Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagaman Manusia*, (Bandung: Mizan, 1999), hal 29.

¹⁸ Jeff Zaleski, hal. 7.

Adanya dunia virtual dengan tawaran-tawaran ibarat pisau bermata dua bagi agama yang membawa manfaat dan terkadang disatu sisi membawa kerugian bagi manusia. Sehingga pada situasi seperti ini kiranya sangat dibutuhkan *timing* bagi manusia untuk merenungi dan mempertimbangkan nilai positif dan negatif yang akan diperolehnya. Sehingga kekhawatiran “manusia diperbudak oleh karyanya” bisa di atasi. Sesuatu yang berlebihan merupakan sesuatu hal yang harus dihindari dikarenakan akan membawa kerugian bagi seseorang. Hal ini juga berlaku dalam pemanfaatan dan kecanduan manusia di depan komputer atau teknologi canggih lainnya.

Kecanggihan teknologi memantik pertanyaan dalam pikiran manusia, apakah ritual sakral memiliki *space* di dunia virtual? Akankah kedepannya khalayak bisa melakukan ritual keagamaan seperti salat, haji dan ibadah lainnya dapat dilakukan didunia virtual? Adakah batas di dunia virtual dalam melakukan ritualitas keagamaan?

Hal ini senada dengan dialog yang dilakukan oleh Jeff Zaleski dengan seseorang yang berusaha memperluas wawasan dan pengetahuan tasawuf lewat website yang menghabiskan banyak waktunya di depan komputer dan tetap menyisakan waktunya untuk hal ritual keagamaan. Sehingga beliau memberikan saran kepada peselancar dunia virtual, “*we have a computer better than the computer that we are spending our time on. What I mean by our computer is our heart and our mind. Our mind and our heart are one of the best computers that technology cannot compete with. So, if we are going to spend our time in front of of this computer and leave the main computer that is encouraging us, that is giving us life, to leave it to die without taking care of it, then of course we are going to lose a lot, and not to gain. So, we have to be fair. We have to spend a little time, or some time, for our own spiritual power by sitting by our selves, as we spend time eighteen hours, some people spend eighteen, twenty hours behind the computer screen. So, we have spend time al least half an hour a day behind also our own computer, by which I mean in meditation and contemplation of our heart and our mind, in order to bring a balance and a harmony between the two poles, positive and negative. And every human being you have two sides, positive and negative, so to bring a balance and a harmony*”.¹⁹

¹⁹ Jeff Zaleski, hal. 65-66.

Nasehat diatas mengarahkan peselancar yang kecanduan dengan teknologi di dunia virtual agar lebih adil dalam dirinya dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan durasi yang lama di depan komputer dengan catatan bisa menyeimbangkan dan mengharmoniskan kutub positif dan negatif. Misalnya, seseorang menghabiskan waktu di depan komputer selama 18 jam atau 20 jam dalam sehari, sebagian sisa waktu lainnya dapat dimanfaatkan untuk kekuatan spiritual. Harapan yang sangat mengena bagi candu teknologi saat ini yaitu pikiran dan hati merupakan komputer utama dan salah satu komputer terbaik yang tidak dapat ditandingi teknologi. Semoga jangan meninggalkan komputer utama yang memberi semangat dan kehidupan bagi manusia dikarenakan kecanduan, sehingga muncul persepsi – persepsi *cyberist* yang terobsesi dalam mengkhawatirkan adanya ruang sakral dalam melakukan kegiatan ritual keagamaan di dunia virtual.

Pada dasarnya, di dunia Islam dalam melakukan kegiatan ritualitas keagamaan baik itu ibadah *mahdah* maupun *ghairu mahdah*, tidak banyak bisa dilakukan di dunia virtual bahkan hampir tidak ada dikarenakan kecanggihan teknologi tidak bisa menawarkan dan mengabdikan ruang sakral untuk umat Islam. Hanya sebagian kecil yang bisa dimanfaatkan, karena secara fundamental kecanggihan teknologi dijadikan sebagai media/alat untuk dakwah yang kuat. Pada dasarnya kecanggihan dan eksistensi dunia virtual berpotensi untuk mempermudah dan memperluas jangkauan agamawan dalam menyampaikan ajaran-ajaran Islam.

Tidak hanya fenomena sosial yang terjadi di era 4.0 ini, namun fenomena ritualitas keagamaan pun banyak diperbincangkan saat ini, dikarenakan banyak ritual keagamaan yang dilakukan di dunia virtual yang mengakibatkan mengurangi dan bahkan menghilangkan sakralitas. Dibawah ini, penulis menemukan beberapa hal fenomena ritual keagamaan yang di satu sisi memberikan nilai positif yang menjadi peluang bagi umat Islam. Namun, di sisi lain membawa efek negative yang menjadi tantangan bagi umat Islam dalam melakukan ritualitas keagamaan, yaitu:

- a. Doa lewat *Video Call* Saat Melakukan Haji. Fenomena ritual keagamaan seperti ini menunjukkan peradaban yang semakin maju, namun terkadang mengurangi sakralitas. Era industri 4.0 menjadi dalih bagi masyarakat. Sebelum adanya aplikasi yang menyediakan fitur-fitur *video call*, tradisi umat Islam untuk

memberangkatkan haji adalah “menitip doa” agar yang pergi haji mendoakan yang emnitipkan doa di Masjidil Haram.

Namun, era 4.0 ini ada pergeseran dari tradisi menitip doa dengan tulisan di sebuah kertas menjadi masyarakat tidak perlu capek-capek untuk menulis doa kepada orang yang akan bernagkat haji. Cukup dengan *video call* lewat media sosial sudah bisa langsung berdoa di Masjidil Haram walaupun yang berdoa tidak berada di Kota Makkah. Fenomena semacam ini tentu mengurangi sakralitas, mengganggu perhatian dan kekhususkan Jemaah haji, terlebih-lebih *video call* dilakukan dekat dengan Kakbah, dan tempat peribadatan lainnya.

Setjen Kemenag Matsuki mengatakan jauh sebelumnya sudah ada larangan untuk membawa kamera dan *smarthphone* di dua masjid yaitu Masjidil Haram dan Masjidil Nabawi, namun tidak tidak diindahkan sehingga perlu ada penegasan di tahun 2017 dikarenakan semakin hari semakin marak yang membawa *smarthphone*.²⁰

Jika dianalisa lebih dalam, secara sosial melakukan *video call* saat beribadah di Makkah merupakan salah satu bentuk yang dapat mengganggu sesama ketika melakukan ritual keagamaan. Hal seperti ini akan menimbulkan ketidakrespekan antar sesama yang menimbulkan berkurangnya kekhidmatan dalam beribadah. Selain dari itu, dapat menghindari sifat riya, pamer, dan sombong.

- b. Akad Nikah Lewat Video Call. Adanya pernikahan lewat video call. Fenomena ini akan mengurangi dan bahkan kehilangan sakralitas. Jika kehilangan sakralitas, tentu maknanya sudah berbeda. Fenomena ini adalah salah satu pertanyaan penting bagi akademisi ilmu komunikasi, bukan sekedar kemudahan yang diperoleh di era digital ini, namun tantangan pun bermunculan seperti fenomena seperti ini. Beberapa bulan yang lalu Indonesia sempat dihebohkan dengan viralnya video sepasang polisi menikah lewat via *WhatsApp*. Dalam hal ini, menunjukkan bahwa

²⁰KabarMakkah.com, <http://www.kabarmakkah.com/2017/11/resmi-sudah-sekarang-selfie-di-masjidil-haram-dan-masjid-nabawi-hukumnya-haram-koleksi-foto-selfie-berlatar-kabah-bakal-jadi-sesuatu-yang-langka.html>, diakses 10 Maret 2019.

waktu, tempat, kesibukan bukan menjadi sebuah penghalang untuk menikah. Karena kecanggihan digital sebagai solusinya.²¹



Walaupun sebagian ulama mengatakan ini diperbolehkan, namun tetap saja akan menikah yang berlangsung terasa berkurang sakralitasnya. Selain itu, pernikahannya tidak terlalu khidmat dan feelnya berbeda.

- c. Maraknya Ustadz Googlian. Beberapa hari ini jagat maya diramaikan dengan viralnya video ceramah Sugi Nur yang tidak hanya penuh caci-maki, tetapi juga, bagi banyak kalangan, kerap mengutip rujukan yang keliru atau dalil logis yang dipaksakan. Banyak orang kemudian bertanya, walaupun pertanyaan serupa telah ditanyakan sejak era post-islamisme merajalela, kenapa bisa tugas dakwah/ceramah jatuh ke tangan ustadz yang tidak kafabel. Sugi Nur bukan yang pertama, dan sepertinya bukan akan jadi yang terakhir, juga bukan yang paling berpengaruh. Tetapi, viralnya video ceramahnya bagaimanapun membuat otokritik tentang nasib otoritas keagamaan kembali mengemuka-mendesak untuk ditanyakan kembali.²²

Berdasarkan pengamatan penulis, ada beberapa fakta fenomena kegiatan ritual keagamaan di dunia virtual untuk mempermudah masyarakat dalam melancarkan ritual ekagamaannya, yaitu:

²¹Kompas.com, <https://regional.kompas.com/read/2018/04/30/20450041/fakta-viral-video-sepasang-polisi-menikah-via-video-call>, diakses 10 Maret 2019.

²²Detiknews.com, <https://news.detik.com/kolom/d-4439510/fenomena-sugi-nur-dan-potret-muslim-indonesia>, diakses 10 Maret 2019.

- a. Silaturahmi Virtual. Internet memungkinkan hampir semua orang di belahan dunia berusaha untuk saling berkomunikasi dan menjalin silaturahmi lewat aplikasi yang sudah disediakan dalam teknologi genggamannya seperti smartphone. Kemudahan ini membuat khalayak merasa teknologi dan internet mengabulkan permintaannya. Sebelumnya, dunia virtual/maya itu dianggap masyarakat hanya sebatas fantasi, namun berkat kemampuan manusia dalam menciptakan dan mengungkapkan misteri yang tidak mungkin selama ini ada seperti menciptakan ruang kehidupan baru.

Cyberspace dapat menjadi sarana komunikasi awal atau sarana komunikasi silaturahmi virtual jarak jauh dalam skala global atau telesilaturahmi. Bila dulu, silaturahmi antar anggota dan umat sangat dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Sekarang, di dalam dunia virtual batas-batas tersebut sudah dilampaui seorang muslim di Singapura akan bersilaturahmi dengan mudah, cepat, segera dengan muslim di negara lain, seorang muslimah di Cibogo dapat bersilaturahmi dengan di Chicagho tanpa harus meninggalkan tempatnya masing-masing.

- b. Zakat, Infak, Sedekah, dan Wakaf (ZISWAF) Online. Khalayak sekarang disibukkan dengan aktifitas yang begitu sibuk, sehingga terkadang tidak punya waktu untuk melakukan hal ritual seperti zakat, sedekah, infak dan wakat. Dengan perkembangan dunia digital, semua teratasi dengan kerja digital yaitu berzakat, sedekah dan wakap melalui aplikasi yang ditawarkan di teknologi digital seperti *hand phone*, missal Tcash.²³

²³Katada,co,id, <https://amp.katadata.co.id/berita/2018/05/07/donasi-dan-zakat-online-jadi-tren-di-kalangan-kelas-menengah-muslim>



- c. Ngaji Online dan Matinya Kepakaran. Kecanggihan media membawa hal-hal baru bagi manusia, yang sebelumnya belum pernah dilihat dan dirasakan, seperti relasi antara kecanggihan digital dengan jaringan internet menghadirkan fitur dan aplikasi yang bisa dimanfaatkan dan mempermudah aktivitas dalam kehidupan, sehingga komunitas virtual pun nyata adanya. Tidak hanya di dunia nyata yang membahas mengenai komunitas, dunia virtual juga khalayak membentuk komunitas dengan adanya kesadaran tiap-tiap pengguna untuk bergabung dan memiliki komunitas seperti komunitas pengajian online di grup *WhatsApp* dan grup lainnya. Di dunia virtual wilayah dan sebagaimana juga waktu menjadi sesuatu yang maya alias abstrak.²⁴

Tidak hanya berbentuk komunitas virtual, tetapi secara individual, khalayak memanfaatkan media untuk mencari info dan ilmu pengetahuan tentang agama dengan berselancar di dunia virtual. Teknologi kian berkembang makin pesat, sehingga informasi tersebar dimana-mana dan terkadang meneggelamkan peselancar dunia virtual yang tidak memiliki pelampung yaitu ilmu pengetahuan. Melihat kaum milenial yang notabennya lebih senang dengan instan atau serba

²⁴ Rulli Nasrullah, *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016), hal. 109-110

cepat merupakan sebuah tantangan bagi agamawan atau ulama untuk menjaga generasi muda Islam dari pengaruh perkembangan zaman.

Dikarenakan saat ini peselancar ingin memperoleh ilmu pengetahuan dengan belajar secara ringkas, ingin tahu tentang kajian secara cepat dengan tangkap informasi dengan bermodalkan klik langsung telan mentah-mentah. Hal ini tidak sedikit terjadi pada peselancar di dunia virtual, sehingga mengakibatkan matinya kepakaran. Semua orang berhak dan bisa jadi da'i atau komunikator dalam menyampaikan pesan-pesan Islam.

- d. Alquran Digital / Online. Dulu, sebelum era digital masih banyak berkunjung ke rumah-rumah guru mengaji dengan bersama-sama teman atau sejawat. Tetapi sekarang sudah dipermudah oleh digital. Adanya Alquran digital empermudah khalayak untuk belajal Alquran dilengkapi fitur-fitur yang mengarahkan untuk belajar lebih praktis. Tidak perlu dengan membawa Alquran kemana-mana download aplikasi Alquran digital di *smartphone* sudah bisa.

3. Tantangan dan Peluang Ritalitas Di Masa Depan

Sejak kehadiran teknologi *cyberspace* di masa sekarang, dan terutama di masa depan, salah satu aspek keberagaman yang akan terpengaruh adalah rituaitas keagamaan. Berbagai peran dan fungsi ritual termasuk ruang ritualitas, akan mendapatkan tantangan dari dunia virtual yang yang menawarkan cara baru dalam menampung ritual tersebut. Aktivitas-aktivitas ritual keagamaan sebeumnya dilakukan di dalam tempat suci yang nyata, pada masa mendatang dapat dilakukan di dalam tempat suci virtual, yaitu sebuah halusinasi tempat suci yang dibangun secara artifisial di dalam ruang *bit-bit* komputer, namun dapat menawarkan pengalaman-pengalaman actual-meruang, mewaktu, dan bertempat.²⁵

Perkembangan *cyberspace* cenderung semakin kompleks, cepat, bervariasi dan dengan kemampuan yang semakin tinggi di masa depan dan baka meningkatkan kompleksitas, kecepatan, dan percepatan berbagai dunia kehidupan, termasuk dunia ritualitas keagamaan. Melalui ruang –ruang virtualitasnya tempat yang bisa digunakan untuk menjalankan aktivitas

²⁵ Yasraf Amir Piliang, *Agama dan Imajinasi*, hal. 291.

ritual keagamaan dalam bentuk virtual. Hal tersebut turut membentuk sebuah pemahaman baru tentang apa yang disebut tempat suci, rumah suci, atau ruang suci.²⁶

Aktivitas ritual mempunyai dua dimensi, yaitu dimensi vertikal dan antara relasi manusia dan Tuhan dan dimensi horizontal berupa reas antara manusia dengan sesame. Melalui perkembangan teknologi virtual mengalami akhir-akhir ini, maka fungsi ritual pada intensitas tertentu akan mengalami pergeseran dan perubahan. Fungsi sasaran ritual atau tempat suci sebagai tempat menyebut nama Allah atau berzikir, tempat beribadah atau salat, tempat beriktikaf, dan tempat pertemuan umat Islam untuk membicarakan urusan hidup dan perjuangan (ekonomi, sosial, politik, pendidikan, pengetahuan, teknologi), ini mendapatkan tantangan baru dan dapat berkembangnya ruang-ruang virtual, tempat yang menampung dan mengakomodasi berbagai kegiatan tersebut secara artifisial. Berbagai jaringan, teoritorial, ruang dan hubungan sosial dikalangan umat, kini dapat dibangun secara artifisial di dalam ruangan virtual dengan interaksi virtual.

Melalui kekuatan ruang, waktu, kecepatan, teoritorialitas yang ditawarkannya virtualitas dapat menjadi saluran/kolosal penghubungan antara manusia atau saluran kolosal pikiran manusia atau ummat. Sebagai saluran penghubung dia dapat menyatukan pikiran, wawasan, kreatifitas kolektif umat yang bersifat kolosal sehingga termasuk apa yang disebut sebagai pikiran super, yaitu pikiran-pikiran yang bekerja secara kolektif di dalam sebuah jaringan pikiran global melalui jaringan internet. *Super mind* diharapkan dapat menghasilkan pengetahuan, sains, dan teknologi baru serta sebagai sistem baru yang dapat memperkuat pondasi sains, teknologi, dan seni umat.

Disamping berjuta janji kemudahan, kesenangan, keterpesonaaan yang ditawarkan dunia virtual sebagai mana teknologi pada umumnya mempunyai beberapa kelemahan, kekurangan dan ancaman sebagai sarana penghubung antar manusia, *cyberspace* bersifat terbuka sehingga informasi yang tersedia di dalamnya bersifat tidak pandang bulu. Informasi baik atau buruk, membangun atau merusak, berpahala atau berdosa, santun atau brutal, hadir di dalam dunia virtual secara bersamaan tanpa di undang dan tanpa disadari.

Cyberspace dapat menggantikan sebagian fungsi tempat ibadah atau tempat-tempat suci lainnya dan membantu aktivitas di dalamnya atau informasi, diskusi, zakat. Selama ia

²⁶ *Ibid*, hm. 286.

hanya berhadapan dengan dimensi-dimensi rasional yang terbatas, mendata, menghitung, mrenyalurkan, menghubungkan, dan mengkomunikasikan berbagai aktivitas interaktif antar manusia, atau antar manusia dengan komputer. Dengan demikian dunia virtualitas dapat di analogikan sebagai sebuah *amplifier social*, yaitu media yang memperluas dan memperbesar cakupan, ruang, interaksi sosial di dalam, diluar, dan antar tempat sehingga terbentuk sebuah kesatuan umat yang semakin kuat.

Namun, tempat suci virtual atau tempat ibadah virtual di dalam *cyberspace* tidak akan bisa menggantikan tempat ibadah atau suci yang mempunyai dimensi-dimensi yang lebih kompleks khususnya dimensi batib, ruh, kesucian, sakralitas, ketuhana, dan spiritualitas. Terdapat kompleksitas dimensi di dalam ruang suci nyata (persaaan, emosi, kegaiban) yang tidak dapat direpresentasikan lewat *bit* dan *bytes* melalui teknologi virtual yang terbatas.²⁷

D. KESIMPULAN

Adanya dunia virtual dengan tawaran-tawaran ibarat pisau bermata dua membawa manfaat dan kerugian bagi manusia. Sehingga pada situasi seperti ini kiranya sangat dibutuhkan *timing* bagi manusia untuk merenungi dan mempertimbangkan nilai positif dan negatif yang akan diperolehnya. Sehingga kekhawatiran “manusia diperbudak oleh karyanya” bisa di atasi. Tantangan dikarenakan sudah menjajaki ke hal yang lebih ekstrim dalam melaksanakan ibadah kedepannya seperti ramalan *cyberist* yang terobsesi dengan adanya ruang sakral untuk beribadah di dunia virtual (masjid dan ka’bah virtual serta pengingat kesucian lainnya) yang di representasikan melalui *bits* dan *bytes* lewat *head-mounted display* sebagai alat yang digunakan untuk membuat khalayak virtual merasakan ada dalam lingkungan lintas artifisial seperti 3D, 6D dan sejenisnya. Walaupun dalam Islam hal seperti ini tidak diterima, dikarenakan tidak bisa menghadirkan ruang sakral yang nyata. Berdasarkan hasil telisikan, penulis menemukan dua fenomena sosial diantaranya alusinasi dan phubbing. Sedangkan fenomena ritualitas keagamaan yaitu doa dan akad nikah lewat video call, ustadz googlian, silaturahmi virtual, ZISWAF online, ngaji online, serta alquran digital.

KEPUSTAKAAN

²⁷ Yasraf Amir Piliang, *Agama dan Imajinasi*, hal. 300-301.

- A. Halim, Fachrizal *Beragama dalam Belenggu Kapitalisme*, (Magelang: Indonesia Tera, 2002).
- Devito, Joseph A. 2015. *Human Communication Theory: The Basic Course*. Thirteenth Edition USA: Person Education.
- G. Sparks, Glen. 2013. *Media Effects Research, A Basic Overview*, 4th Edition. USA: Wadsworth.
- Ismail, Faisal. *Paradigma Kebudayaan Islam : Studi Kritis dan Refleksi Historis*, (Yogyakarta: Titian Ilahi Press: 1997).
- Kahmad, Dadang *Sosiologi Agama*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2002).
- Musfirowati Hanika, Ita. 2015. *Fenomena Phubbing Di Era Milenial; Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya*, Jurnal Interaksi, Vol. 4 No. 1, Januari 2015, (Semarang: Universitas Diponegoro).
- Nasrullah, Rulli. *Khlayak Media; Identitas, Ideologi, dan Perilaku Pada Era Digital*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018).
- _____ *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosoteknologi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2016.
- Piliang, Yasraf Amir. *Bayang-Bayang Tuhan; Agama dan Imajinasi*, (Bandung: Mizan, 2011).
- Shields, Rob. *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011).
- Zaleski, Zeff. 1999. *Spiritualitas Cyberspace; Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagaman Manusia*. Bandung: Mizan.
- Detiknews.com, <https://news.detik.com/kolom/d-4439510/fenomena-sugi-nur-dan-potret-muslim-indonesia>, diakses 10 Maret 2019.
- KabarMakkah.com, <http://www.kabarmakkah.com/2017/11/resmi-sudah-sekarang-selfie-di-masjidil-haram-dan-masjid-nabawi-hukumnya-haram-koleksi-foto-selfie-berlatarkabah-bakal-jadi-sesuatu-yang-langka.html>, diakses 10 Maret 2019.
- Katada.co.id, <https://amp.katadata.co.id/berita/2018/05/07/donasi-dan-zakat-online-jadi-tren-di-kalangan-kelas-menengah-muslim>
- Kompas.com, <https://regional.kompas.com/read/2018/04/30/20450041/fakta-viral-video-sepasang-polisi-menikah-via-video-call>, diakses 10 Maret 2019.
- Wearesocial.com, <https://wearesocial.com/blog/2019/04/the-state-of-digital-in-april-2019-all-the-numbers-you-need-to-know>, diakses 10 Maret 2019
- Wartakotalive.com, <http://wartakota.tribunnews.com/2014/08/10/ini-alasan-pasangan-pilih-nonton-film-porno-daripada-bercinta>, diakses 10 Maret 2019.