



Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah dan Studi Keagamaan

issn 2354-6174 eissn 2476-9649

Tersedia online di: journal.iainkudus.ac.id/index.php/fikrah

Volume 9 Nomor 2 2021, (203-322)

DOI: 10.21043/fikrah.v8i1.11575

Filsafat Digital Integral: Reformulasi Program Literasi Digital Nasional di Era Pandemi Covid-19 di Indonesia

Waryani Fajar Riyanto

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Indonesia

waryani.riyanto@uin-suka.ac.id

Robby Habiba Abror

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Indonesia

Email: robbi.abror@uin-suka.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic has accelerated the process of human migration from the real world to the virtual world (cyber). One of the impacts is the emergence of the phenomenon of cyber religion. As one of the parties responsible for literacy of its citizens in this regard, the government, through the role of the Ministry of Communication and Information, then initiated the National Digital Literacy Program, which is based on four pillars, namely: digital safety, digital skills, digital ethics, and digital culture. In dealing with the cyber religion phenomenon, the four pillars only reinforce the interobjective space. Therefore, to complete it, this research uses the theoretical framework of Ken Wilber's Universal Integralism or Holonic Integralism, which integrates four dimensions of "space" integrally, namely: intersubjective, interobjective, subjective, and objective space. In his findings, the researcher offers the concept of Integral Digital Philosophy, which integrates the four spaces simultaneously. The implications of this finding are beneficial for the provision of religious preachers about the importance of integrating the awareness of the "four worlds" when preaching in cyberspace.

Keywords: Cyber religion, digital literacy, integral philosophy, subjective, objective, intersubjective, interobjective

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah mempercepat proses migrasi manusia dari dunia nyata ke dunia maya (*cyber*). Salah satu dampaknya adalah munculnya fenomena *cyberreligion* atau agama siber. Sebagai salah satu pihak yang bertanggungjawab dalam meliterasi warga bangsanya terkait hal ini, pemerintah, melalui peran Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) kemudian menginisiasi Program Literasi Digital Nasional yang dilandaskan pada 4 (empat) pilar, yakni: keamanan digital (*digital safety*), kecakapan digital (*digital skills*), etikadigital (*digital ethics*) dan budaya digital (*digital culture*). Dalam menghadapi fenomena *cyberreligion* tersebut, keempat pilarnya hanya memberikan penguatan di ruang interobjektif saja. Oleh karena itu, untuk melengkapinya, penelitian ini menggunakan kerangka teori Integralisme Universal atau Integralisme Holonik dari Ken Wilber, yaitumenyatukan secara integral empat dimensi “ruang”, yaitu: ruang intersubjektif, interobjektif, subjektif dan objektif. Temuannya, peneliti menawarkan konsep Filsafat Digital Integral, yaitu mengintegrasikan keempat ruang tersebut secara simultan. Implikasi temuan ini sangat bermanfaat bagi bekal para pendakwah agama tentang pentingnya mengintegrasikan kesadaran “empat dunia“ tersebut saat berdakwah di ruang siber.

Kata kunci: Digital literasi, integral filsafat, intersubjective, interobjective, siber agama

Pendahuluan

Keberadaan agama adalah untuk menyelesaikan masalah nyata yang dihadapi oleh manusia. Karena itu, agama kemudian diajarkan atau disampaikan secara langsung atau *realreligion* dari pendakwah agama kepada yang didakwahnya (Iqbal, 2016, p. 2; Malik, 2021, p. 1). Namun demikian, saat ini muncul fenomena baru yang disebut *cyberreligion*, yang dipercepat munculnya oleh dampak pandemi Covid-19 (Mundakir, 2021, p. 1), yang juga menjadi perhatian pemerintah melalui Program Literasi Digital Nasional. Sebagaimana diketahui, bahwa pandemi virus adalah salah satu bentuk disrupsi globalterbesar dalam sejarah peradaban manusia yang dialami oleh negara Indonesia dan berbagai belahan dunia lainnya (Minhaji, 2016, p. 11). Era global ditandai dengan munculnya fenomena *global trends*, *globotics* (*global robotics*), *global village*, *global era*, *global ethics*, *cosmopolitan ethics*, *borderless-state*, *timeless and spaceless* dan disrupsi di berbagai sektor. Sebelum terjadinya pandemi Covid-19 (Kompas, 12 Maret 2020), dunia telah mengalami beberapa disrupsi, mulai dari disrupsi ekonomi dalam krisis finansial global tahun 2008-2009, disrupsi teknologi melalui revolusi industri 4.0, disrupsi politik yang ditunjukkan dengan meningkatnya politik populis dan politik identitas, disrupsi pendakwah agama yang ekstrim dan radikal melalui dunia nyata dan maya, disrupsi ilmu pengetahuan melalui pemahaman yang linear dan atomistik, dan saat ini adalah disrupsi kemanusiaan akibat Covid-19

(Prasetyantoko & Suryahudaya, 2020, p. 1). Demikianlah beberapa disrupsi yang terjadi di era revolusi 4.0 dan global ini. Dua ciri utama era revolusi industri 4.0 adalah globalisasi dan munculnya *global village*. Kajian tentang *global village* erat kaitannya dengan globalisasi, yang kerap kali disebut sebagai *globality* dalam lingkup kajian globalisasi.

Globalisasi tidak hanya melingkupi media melainkan juga berbagai proses ekonomi dan politik, serta irisannya dengan relasi hegemoni dan dominasi. Sedangkan *globality* atau *global village* berarus pada fenomena global saling ketergantungan yang merupakan hasil dari proses globalisasi (Pamungkas, 2015, pp. 2533–254). Di sisi lain, akibat pandemi *Covid-19*, dunia diwarnai dengan beberapa ciri utama, seperti meningkatnya dominasi negara, adopsi teknologi yang semakin massif, meningkatnya solidaritas warga dan perkembangan hubungan antar ilmu yang semakin integratif dan kita kembali lagi ke wilayah lokal. Oleh karena itu, teknologi digital dapat menjembatani antara wilayah lokalitas akibat pandemi *Covid-19* dan wilayah globalitas akibat revolusi industri 4.0, melalui proses yang disebut “glokalisasi“. Dengan kata lain, pandemi *Covid-19* telah mempercepat gelombang sejarah kehidupan manusia dari dunia nyata ke dunia maya (*cyber*). Sebab itu, segala sesuatu, kini dilakukan melalui dunia maya, termasuk dakwah agama.

Francis Fukuyama telah memaparkan tiga macam gelombang sejarah kehidupan manusia (*human history*), di mana telah terjadi “goncangan luar biasa” atau *great disruption* pada gelombang ketiga kini (Fukuyama, 1999, pp. 3–5). Disrupsi luar biasa tersebut diakibatkan oleh efek negatif dari revolusi bioteknologi (Fukuyama, 2002, pp. 204–205). Bioteknologi sendiri merupakan bagian dari ilmu biologi yang mengkaji pemanfaatan makhluk hidup (bakteri dan virus) juga produk dari makhluk hidup (enzim, alkohol, antibiotik dan asam organik) dalam proses produksi demi memproduksi barang dan jasa yang dapat dipakai oleh manusia (Wardani, 2020, p. 3). Jika disalahgunakan sebagai “senjata biologis“, virus dapat merusak tatanan global. Di sisi lain, akibat gelombang ketiga tersebut adalah munculnya berbagai macam gangguan yang mengancam nilai-nilai sosial yang telah melekat pada masyarakat di samping angka statistik yang meningkat dalam kriminalitas dan ekstrimitas. Demikian juga, revolusi bioteknologi telah mengintai kehidupan umat manusia lewat teror bom yang menggunakan berbagai hasil temuan di bidang bioteknologi.

Menurut Fukuyama, untuk mencegah kehancuran umat manusia lebih jauh, diperlukan satu komisi kolaboratif-integratif yang terdiri dari para ilmuwan, agamawan, sejarawan dan para ahli bioteknologi, dengan tugas utamanya mengkaji implikasi moral dan sosial dari hasil-hasil penelitian bidang bioteknologi tersebut (Fukuyama, 2002, p. 204). Dengan kata lain, untuk menghadapi disrupsi yang diakibatkan oleh bioteknologi, Fukuyama menghendaki adanya kolaborasi-integratif antara ilmuwan dan agamawan secara interdisipliner serta integrasi antara ruang manual dan digital dalam menyampaikan ajaran agama.

Jauh sebelum terjadi pandemi Covid-19, yang telah mempercepat munculnya ruang-ruang digital atau virtual atau *cyber*, akibat industrialisasi media, mengacu pada Jean Boudrillard dalam kajian filosofisnya (Azwar, 2014, p. 1) dan Heidi Campbell dalam kajian sosiologisnya (Campbell, 2005, p. 11), muncullah fenomena baru yang disebut sebagai *cyberspace*, *cyberculture* dan *cyberreligion*. *Cyberspace*, yakni "ruang baru" yang sifatnya artifisial dan maya telah tercipta berkat perkembangan teknologi informasi yang mengubah segala bentuk aktivitas manusia baik agama, politik, sosial, kultural, ekonomi, spiritual dan seksual dari "dunia nyata" ke dalam multi bentuk substitusi artifisialnya, sehingga segala yang dilakukan di dunia nyata, mencakup di dalamnya dakwah agama, saat ini dapat dioperasikan dalam bentuk artifisialnya dalam *cyberspace* (Pilliang, 2012, p. 145).

Tidak hanya segala aktivitas manusia saat ini yang dapat dikerjakan dengan cara yang baru, tetapi juga telah terjadi sejenis transformasi terminologis dan epistemologis dalam "masyarakat", "komunitas" dan "agama". Terjadi pula semacam "migrasi terminologis", yakni pelekatan awalan "cyber" bagi hampir semua bidang kehidupan nyata, yang saat ini telah bertransformasi dalam wujud kehidupan maya, di antaranya seperti: *cyberculture*, *cybersociety*, *cybersexuality*, *cybercommunity*, *cybereconomy*, *cyberpolitics*, *cyberspirituality* dan *cyberreligion*. Jadi dapat dikatakan bahwa pemberian awalan "cyber" bagi tiap kata dalam kamus, dengan sendirinya merepresentasikan migrasi yang telah terjadi pada dunia *cyberspace* dan *cyberreligion* (Pilliang, 2012, p. 146). Untuk memberikan literasi dan kecakapan kepada masyarakat luas terkait fenomena *cyberreligion* tersebut, di era pandemi Covid-19 ini, pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika kemudian menggalakkan Program Literasi Digital Nasional dengan bertumpu pada empat pilar, yaitu: keamanan, kecakapan, etika dan budaya digital.

Metode

Penelitian ini dikaji menggunakan analisisinter-tekstual (studi pustaka atau *literature research*), yaitu dengan menelaah secara kritis lima dokumen atau modul yang digunakan dalam Program Literasi Digital Nasional. Data yang berasal dari dokumen-dokumen tersebut kemudian dikumpulkan melalui proses *download* di internet yang berasal dari situs resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Kelima dokumen tersebut adalah *Ringkasan Eksekutif: Seri Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi 2021-2024* (Kurnia, 2021), *Modul Aman Media Digital* (Adikara, 2021), *Modul Cakap Media Gigital* (Kurnia, 2021), *Modul Etis Media Digital* (Kusumastuti, 2021) dan *Modul Budaya Media Digital* (Astuti, 2021). Setelah meneliti dan menganalisa dokumen-dokumen tersebut secara inter-tekstual, kemudian peneliti memfokuskan pada tema *cyberreligion*. Modul-modul tersebut disusun dengan menggunakan teori 4 (empat) ruang, yaitu: individual, sosial, interior dan eksterior. Di sisi lain, ada dua poros yang membelah setiap domain bagi kompetensi dalam Program Literasi Digital Nasional, yaitu poros 'single-kolektif' dan poros 'informal-formal'. Untuk menganalisa kedudukan keempat ruang tersebut, peneliti menggunakan kerangka *Integral Theory* atau *Integral Approach* gagasan Ken Wilber (Esbjörn-Hargens & Wilber, 2006, pp. 541-542), yang membagi realitas menjadi empat ruang atau zona, yaitu: zona intersubjektifitas, interobjektifitas, subjektifitas dan objektifitas (Wilber, 1998, pp. 53-54).

Literatur Review

Fenomena *cyberreligion* di era pandemi *Covid-19* telah banyak dibahas. Namun, mengkajinya dalam perspektif kebijakan pemerintah melalui Program Literasi Digital Nasional belum dilakukan. Selama ini, *cyberreligion* dikaji dalam perspektif wacana keagamaan umum melalui empat pendekatan, yaitu: teknologi informasi, ilmu dakwah, ilmu komunikasi dan moderasi beragama. Misalnya, Yasraf Amir Piliang menulis "Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial" (Piliang, 2012, pp. 143-156). Artikel tersebut menyimpulkan bahwa *cyberspace* merupakan ruang tanpa otoritas yang memungkinkan tiap orang mampu melampaui tapal batas (*border*) yang mestinya tidak dilewati, seperti batas hasrat, kesenangan, fantasi dan gairah. Kekuasaan (*power*) dan hegemoni (*hegemony*) tetap ada di dalamnya (Piliang, 2012, p. 156).

Mengacu pada Budiantoro, dakwah digital menyuplai dua macam kekuatan. Pertama, upaya kekuatan dakwah struktural yang ditujukan pada dakwah digital yang melembaga baik bersifat formal maupun nonformal baik yang dibentuk oleh pemerintah ataupun swasta agar api Islam dapat dibina secara kolektif. Kedua, penguatan dakwah secara kultural tidak lain untuk membekali sumber daya yang terdapat di pesantren, agar mempunyai kemampuan praksis untuk meningkatkan performa dakwa dan mutu alumni. Sudah seharusnya pesantren bersikap terbuka pada dinamika kebudayaan dan peradaban untuk menyadarkan para santri agar potensi mereka dapat dioptimalkan sehingga dapat berinovasi di era global (Budiantoro, 2017, pp. 263–281).

Ishanan menyimpulkan bahwa banyak peluang bagi pendakwah dan pengembangannya yang diberikan oleh masyarakat dunia maya dengan berbagai latar belakang kebudayaan. Teknologi informasi memiliki arti penting bagi kegiatan dakwah yakni adanya beragam pilihan untuk menyampaikan konten dakwah sesuai konteks dan karakteristik masyarakatnya sehingga para pendakwah agama dituntut agar mumpuni baik di atas mimbar maupun juga mampu menjadi pendakwah provider. Berbagai teknologi mutakhir yang muncul di era *cyberculture* ini memberikan berbagai kemudahan tetapi juga dampak yang serius dalam gaya hidup, ekonomi, dan psikologi agama yang dibentuk oleh kaum kapitalis hingga masyarakat dan umat sangat tergantung pada teknologi itu. Tanpa sadar manusia modern kini jadi mulai “membendakan manusia” dan “memanusiakan benda”. Sebab itu, kerinduan dan kedalaman spiritual manusia modern perlu dibangun kembali agar tidak tenggelam lebih dalam pada ketaksadaran kolektif yang menghancurkan masa depan umat. Kisah historis dan berbagai pesan moral dalam teks kitab suci yang dapat menyalakan api dakwah harus terus dihidupkan melalui media di era digital (Ishanan, 2017, pp. 91–102).

Pentingnya merumuskan dakwah di era digital sudah tak lagi terbantahkan. Di samping mengajak orang untuk melakukan segala kebaikan dan meninggalkan segala yang dilarang dengan menggunakan media, juga terus menebar kebaikan dan melakukan perbaikan, melakukan penyadaran kepada umat Islam dan masyarakat tentang pentingnya memanfaatkan sebaik mungkin media untuk dakwah amar ma’ruf dan nahi munkar agar dapat terwujud kebahagiaan di dunia dan juga kelak di akhirat. Dakwah meliputi dakwah struktural dan dakwah kultural. Dakwah kultural merepresentasikan cara dakwah yang menyapa kultur masyarakat setempat agar mudah diterima.

Saat ini telah muncul istilah “dakwah virtual” yang memberikan penekanan pada aktivitas dakwah di media massa dan media sosial dengan memanfaatkan jaringan internet, seperti *youtube*, *facebook*, *whatsapp*, *instagram* dan lainnya. Para pendakwah agama dituntut untuk dapat memanfaatkan dengan baik media sosial tersebut untuk merebut wacana, menambah pengetahuan dan menebar pesan moral agama kepada umat Islam dan masyarakat juga terus mengingatkan agar tidak kecanduan dalam praktik bermedia sosial yang destruktif dan menyimpang (Yahya & Farhan, 2019, pp. 249–257).

Dalam perspektif ilmu komunikasi, praktik berdakwah di era *cyberreligion* harus diwaspadai adanya berita hoaks. Menyebarnya hoaks dan kebencian di media sosial butuh perhatian dan peran dari tiga pihak. *Pertama*, kalangan akademisi atau intelektual di kampus agar mau turun gunung dan menara gading agar ikut mencerahkan masyarakat dengan menyampaikan kebenaran dan fakta secara metodologis dan logis sesuai realitas, mengembangkan kultur riset, kultur membaca, kultur berpikir, kultur kebebasan berpendapat dan kultur sikap kritis dalam menyikapi hoaks. Untuk itu, dibutuhkan semacam pengembangan riset berbasis *big data* dengan alat digital dan kosakata yang tepat untuk membongkar praktik manipulasi informasi di media sosial yang kerap kali diorganisasi secara formal. *Kedua*, pemerintah agar memperhatikan dan menjamin kebebasan berpendapat bagi warganet di media sosial berbasis *freedom for*, bukan *freedom from*. Pemerintah dan negara harus dapat membedakan dengan tepa tantara hoaks dengan kritik dan satir, mampu memilah antara kekecewaan dan kebencian, dapat membedakan pendapat kritis yang membangun atau menghujat. *Ketiga*, netizen juga harus dapat memilah dan memilah konten sebelum memroduksi, mengonsumsi dan mendistribusikan informasi di media sosial. Mereka harus sadar bahwa mereka tidak sendirian karena jutaan netizen juga ikut membaca, merespon dan memeriksa. Sebab itu, gunakanlah dua jempol secara bijaksana (Syahputra, 2019).

Selama ini, tantangan berdakwah dapat berupa penolakan, cibiran, cacian dan teror, dan sejauh ini para da'i dapat mengatasinya dengan baik, kecuali bagi mereka yang tidak punya cukup nyali dan keberanian untuk berjuang akan tersingkir. Saat ini, muncul tantangan baru berdakwah di era digital dengan semakin banyaknya netizen yang akan siap merespon dengan keras kapan saja tak terbatas usia, ideologi, ruang dan waktu. Sebab itu, para pendakwah agama harus dapat menjawab tantangan tersebut dengan kemampuan dan *melek literasi* agar segala fasilitas yang tersedia dalam media

sosial dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin untuk berdakwah di era digital. Dakwah dapat dilakukan melalui radio, televisi, telpon seluler, media massa dan juga internet, media sosial lainnya. Sifatnya yang massal, membuat dakwah era digital mendapat tantangan yang tidak mudah, karena pembaca berasal dari berbagai kalangan dan dijangkau seluas mungkin oleh banyak netizen. Kemajuan teknologi dan informasi seharusnya mendorong para pendakwah agar dapat berinovasi dengan konten-konten yang menarik bagi *mad'u* (jama'ah) dengan langkah yang efektif dan strategis untuk menyampaikan pesan-pesan moral dari ajaran Islam. Dakwah juga bersifat universal untuk umat Islam dan masyarakat luas, maka cara menyampaikannya juga disesuaikan dengan kebutuhan mereka dan untuk seluruh lapisan masyarakat (Husain, 2020, pp. 104–118).

Saat ini, upaya penyebaran dakwah melalui teknologi digital atau media sosial menjadi langkah yang tepat. Tiap orang ingin mencari rujukan dan membaca sumber informasi dari internet, demikian juga dengan makin meningkatnya jumlah orang yang berminat belajar dan ingin tahu lebih dalam tentang ajaran Islam di internet. Karena kemudahan yang diberikan internet dapat diakses siapapun dan kapanpun, sehingga kecanggihan teknologi ini telah menggeser keingintahuan seseorang dari tradisi membaca buku secara fisik kepada bentuk *e-book*, dari bentuk fisik koran dan majalah cetak ke bentuk *e-paper*, dan seterusnya. Wawasan keagamaan dan berbagai konten pengajian dapat diakses oleh netizen melalui *handphone* atau *smartphone*. Muslim milenial telah akrab dengan teknologi informasi sehingga memudahkan mereka untuk mengakses berbagai sumber informasi Islam secara *online* (Ummah, 2020, pp. 54–78).

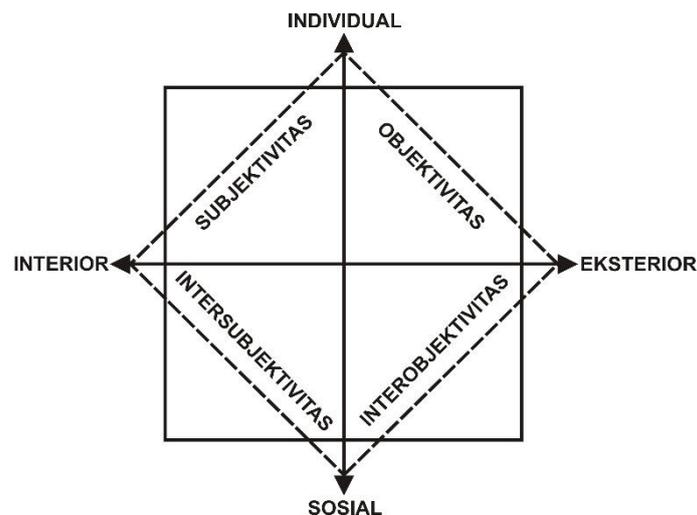
Terakhir, dalam perspektif moderasi beragama, *cyberreligion* harus digunakan untuk menyuarakan ajakan saling menghargai dalam perbedaan melalui berbagai konten kreatif dalam teknologi digital untuk masyarakat digital atau Muslim milenial. Selain itu, kampus juga harus ikut serta dalam upaya pengarusutamaan moderasi beragama di ruang digital agar terbentuk kesadaran dan sikap kritis atas isu-isu keagamaan di media sosial yang beredar luas dengan liar dalam hoaks yang hanya melahirkan sikap kontraproduktif. Jika narasi keagamaan bersifat tendensius dan fanatisme buta, maka nilai moderasi dan kebersamaan dapat runtuh. Di era digital ini, publik dapat mengakses wawasan keagamaan secara instan dan pragmatis. Kanal-kanal informasi digital yang jadi rujukan dan sandaran bagi masyarakat untuk memperoleh informasi keagamaan harus dapat diimbangi dengan penyajian

ilmu pengetahuan keagamaan yang lebih baik. Dalam dakwah di ruang virtual, moderasi beragama dapat menguatkan pemahaman keagamaan lewat ruang digital dengan karakter *multitasking*-nya mendorong paham dan sikap keagamaan yang moderat dan toleran (Hefni, 2020, pp. 1–22).

Agama dalam Bingkai Media dan Pemaknaan

Dalam menghadapi fenomena *cyberreligion* yang dipercepat oleh pandemi *Covid-19* di Indonesia, dalam Program Literasi Digital Nasional, ditopang oleh empat pilar, yaitu: keamanan, kecakapan, etika dan budaya digital. Mengacu pada Wilber, keempat pilar tersebut harus dilaksanakan secara integral-universal (Wilber, 1998, p. 53). Istilah “integral” sendiri dapat mengacu pada segala aspek kemanusiaan (empat kuadran) dan segala tingkat kesadaran manusia (berbagai macam lingkaran). Adapun istilah “universal” dimaksudkan untuk menyatukan pengetahuan sains Barat dan kearifan agama tradisional Timur (Wilber, 1998, pp. 20–30). Melalui perspektif psikologi, Wilber kemudian menawarkan model *Integral Theory* atau *Integral Approach*, yang direalisasikan dengan konsep *AQAL: All-Quadrant, All-Level* (Esbjörn-Hargens & Wilber, 2006, pp. 541–542). Model *AQAL* adalah model kuadran segi empat (kiri atas, kanan atas, kiri bawah, kanan bawah) yang berasal dari konsep *The Big Three* dengan tiga zona, yakni “I” (zona subjektifitas), “We” (zona intersubjektifitas) dan “It(s)” (zona objektifitas dan interobjektifitas). Zona “It(s)” kemudian dibagi menjadi dua zona, yakni ‘It’ (zona objektifitas) dan ‘Its’ (zona interobjektifitas) (Wilber, 1998, pp. 53–54).

Gambar 1. *AQAL: All-Quadrant, All-Level* (Wilber, 1998, p. 54)



Kuadran kiri atas berkaitan dengan dimensi subjektifitas, yang menjadi topik bagi psikologi Barat dan mistisisme Timur dan kuadran kanan atas berkaitan dengan objektifitas yang menjadi topik bagi sains dan ilmu-ilmu kealaman. Kuadran kiri bawah berkaitan dengan intersubjektifitas yang menjadi topik bahasan humaniora dan kebudayaan. Sementara itu, kuadran kanan bawah menyangkut interobjektifitas yang mempelajari gabungan objek-objek yang disebut Ken Wilber sebagai "masyarakat teknologi". Jadi, terdapat empat kuadran keilmuan, yakni ilmu-ilmu keagamaan (kiri atas), ilmu-ilmu kealaman atau sains (kanan atas), ilmu-ilmu kebudayaan atau filsafat (kiri bawah) dan ilmu-ilmu keteknikan atau teknologi (kanan bawah)(Wilber, 2012, pp. 103–110). Berdasarkan penjelasan tersebut, wacana *cyberreligion* dalam Program Literasi Digital Nasional dapat peneliti letakkan di zona interobjektifitas (masyarakat teknologi).

Integrasi Universal atau Integrasi Holonik itu memadukan empat ruang, yaitu: intersubjektif, interobjektif, subjektif dan objektif (Wilber, 2012, p. 109). Ken Wilber juga menyebut Integrasi Holonik sebagai pendekatan "Kuadran-Tetra-Interaksi" atau pendekatan "1-2-3". Kuadran kanan atas menampilkan individu dalam perspektif yang objektif, empiris dan ilmiah. Termasuk di dalamnya struktur organik tubuh, biokimia, faktor-faktor neurobiologis, neuro-transmitter, dan struktur organik-otak (batang otak, sistem limbik, dan neokorteks). Kuadran kanan bawah memfokuskan diri pada wilayah eksterior kolektif atau ilmu-ilmu sistem, teori sistem, jaringan ekologis, teori kompleksitas, struktur tekno-ekonomi, jaringan lingkungan, dan sistem sosial. Kedua kuadran sisi kanan (atas-bawah) tersebut diberlakukan pendekatan objektif atau menggunakan bahasa orang ketiga "Ia (It)", yang mana keduanya dianggap sebagai wilayah ilmiah (ilmu-ilmu individu ada di kanan atas dan ilmu-ilmu sistem ada di kanan bawah)(Wilber, 1998, p. 14).

Kuadran kiri atas (dan kiri bawah) fokus pada kuadran interior. Para teoretikus dan peneliti pada kuadran kiri atas berkutat dengan aspek-aspek kesadaran individual dan menghasilkan serangkaian kajian, mulai dari psikoanalisis, fenomenologi, psikologi introspektif hingga kesadaran meditatif (Freud, Jung, Piaget, Buddha). Realitas fenomenal pada kuadran ini diekspresikan ke dalam bahasa orang pertama "Saya" atau "I"(Wilber, 1998, p. 105).

Kuadran kiri bawah mencakup semua pola kesadaran yang dipertukarkan secara bersama-sama oleh berbagai entitas yang berada dalam suatu kebudayaan atau sub kultur. Nilai-nilai, persepsi, makna, habitat, praktik kultural, dan berbagai hal yang dipertukarkan bersama tersebut dinamakan sebagai pola-pola budaya atau pola-pola intersubjektif dalam kesadaran. Kuadran ini diekspresikan dengan istilah “Kita” atau “We”(Wilber, 2012, p. 34).

Gambar 2. Empat Kuadran Holonik(Wilber, 2012, p. 35)

	Kiri Atas	Kanan Atas
Individual (Interior)	Aku/I	Ia (It)
	Kita/We	Ia Kolektif (Its)
Kolektif (Eksterior)	Kiri Bawah	Kanan Bawah

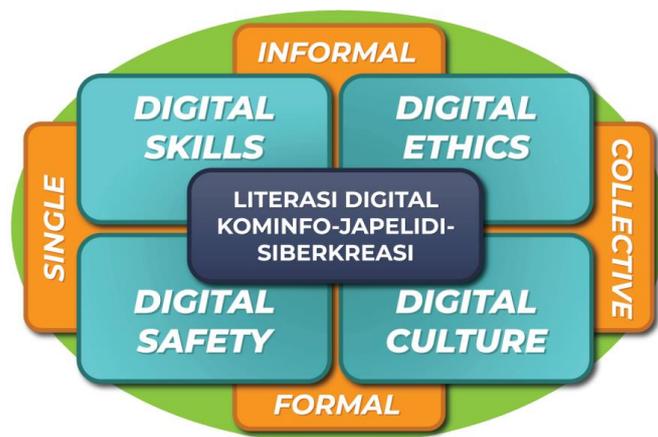
Keseluruhan empat kuadran beserta realitasnya tersebut saling berinteraksi dan berevolusi. Model tersebut juga dinamakan “Tetra-Interaksi” atau “Tetra-Evolusi“. Kadang-kadang, Wilber menyederhanakan model ini dengan sebutan pendekatan “1-2-3” terhadap kosmos. Istilah ini merujuk pada realitas orang pertama, kedua dan ketiga. Kuadran kiri atas menyangkut “I” (sebutan orang pertama); kiri bawah menyangkut “We” (sebutan orang kedua); dan kedua kuadran sisi kanan yang berkaitan dengan pola-pola objektif sebagai “It(s)” (sebutan orang ketiga). Jadi, keempat kuadran tersebut dapat disederhanakan ke dalam istilah “Tiga Besar“ (Saya, Kita dan Dia atau “I-We-Its”). Dimensi “Tiga Besar“ ini dapat mewujudkan melalui berbagai aspek. Pendekatan ini menghargai seluruh gelombang eksistensi yang ada mulai dari tubuh, pikiran, jiwa, hingga ruh, yang merupakan gelombang yang tidak terputus dalam diri, budaya dan alam. Lebih ringkas lagi, Wilber menyebut model tersebut sebagai “holonik”.

Sebuah “holon” adalah suatu entitas menyeluruh yang juga bagian dari entitas menyeluruh yang lain. Satu keseluruhan atom adalah bagian dari satu keseluruhan molekul; satu keseluruhan molekul adalah bagian dari satu keseluruhan sel; satu keseluruhan sel adalah bagian dari satu keseluruhan

organisme. Realitas tidak hanya terdiri dari keseluruhan saja atau bagian saja, tetapi susunan berlapis-lapis antara keseluruhan dan bagian, atau “holon” (Wilber, 1998, p. 67). Menurut Beck dan Cowan, sebagaimana diungkapkan kembali oleh Wilber, “holon” adalah: “Segala sesuatu yang mengalir bersama dengan segala sesuatu yang lain dalam sistem yang hidup; kesadaran tingkat kedua merangkul secara bersama-sama partikel, manusia, fungsi, dan sudut pandang ke dalam suatu jaringan, dan strata-strata (hierarki jejaring atau holarki), dan mendeteksi bidang-bidang energi yang akan menelan, menggelombang, dan mengalir secara alami ke dalam suatu “gambaran besar” keteraturan kosmik“(Wilber, 1998, p. 11).

Berdasarkan *Integral Theory* atau *Integral Approach*, yang direalisasikan dengan konsep AQAL: *All-Quadrant, All-Level* tersebut (Esbjörn-Hargens & Wilber, 2006, pp. 541–542), maka kajian di seputar *cyberreligion* yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dalam Program Literasi Digital Nasional baru berada di zona interobjektifitas saja: masyarakat teknologi. Dimana zona tersebut dapat diisi oleh 4 (empat) pilar utama program tersebut, yaitu: 1. Aman dalam Media Digital; 2. Cakap dalam Media Digital; 3. Etika Media Digital; dan 4. Budaya Media Digital (Kurnia et al., 2021, p. 3).

Gambar 3. Komposisi Modul Literasi Digital Kominfo-Siberkreasi-Japelidi (Kurnia et al., 2021, p. 4)



Berdasarkan gambar 3 (tiga), terdapat dua kutub yang meliputi sisi tiap domain dalam kompetensi, termasuk kompetensi *cyberreligion* bagi pendakwah agama. Kutub pertama, yakni domain kapasitas ‘single-kolektif’ yang menunjukkan waktu kapasitas literasi digital sebagai kemampuan

individu (pendakwah) untuk mengakomodasi *skill* individu sehingga secara fungsional menjadi tak terpisahkan dari masyarakat kolektif. Kutub kedua, merupakan domain ruang ‘informal-formal’ yang menunjukkan ruang pendekatan dalam aplikasi kompetensi literasi digital. Ruang informal ditandai dengan pendekatan yang lebih fleksibel dengan instrumen yang mengutamakan kumpulan individu sebagai masyarakat atau kelompok komunitas. Adapun ruang formal ditandai dengan pendekatan yang lebih terstruktur dengan instrumen yang mengedepankan kumpulan individu sebagai ‘warga negara digital’. Hal itu dapat memperlihatkan kekhasan setiap modul sesuai domain kapasitas dan ruang (Kurnia et al., 2021, p. 4).

Berdasarkan empat pilar tersebut, maka pendakwah agama dalam berdakwah di ruang digital memerlukan 4 (empat) kompetensi, yaitu: Pertama, *Digital Skills* (Cakap Bermedia Digital) menjadi landasan kompetensi digital yang terletak pada domain ‘single, informal’. Kedua, *Digital Culture* (Budaya Bermedia Digital) menjadi bentuk kewarganegaraan digital dalam kaitan keindonesiaan ada pada domain ‘kolektif, formal’ tempat kompetensi digital pendakwah agama berperan menjadi warganegara dalam batasan formal yang terkait hak, kewajiban dan tanggung jawab di ruang ‘negara’. Ketiga, *Digital Ethics* (Etis Bermedia Digital) menjadi panduan bertindak yang baik di ruang digital yang mengajak pendakwah agama agar termasuk dari masyarakat digital, ada di domain ‘kolektif, informal’. Keempat, *Digital Safety* (Aman Bermedia Digital) menjadi panduan untuk pendakwah agama sehingga mampu membentengi keselamatan dirinya ada di domain ‘single, formal’ sebab telah meliputi berbagai instrumen hukum positif (Kurnia et al., 2021, p. 5).

Gambar 4. Kompetensi Pendakwah Agama dalam Dakwah Agama di Era *Cyberreligion* dalam Program Literasi Digital Nasional

Digital Skills (Single- Informal) “Subjektif“	Digital Safety (Single- Formal) “Objektif“
Digital Culture (Kolektif- Formal) “Intersubjektif“	Digital Ethics (Kolektif- Informal) “Interobjektif“

Bagi para penggiat dakwah agama yang melakukan dakwah mereka di dunia maya, kecakapan digital (*digital skill*) adalah kemampuan mendasar pendakwah untuk tahu, paham dan dapat mengoperasikan piranti keras, perangkat lunak dan sistem operasi digital. Kesadaran budaya digital (*digital culture*) bagi pendakwah merupakan usaha memadukan pilar keagamaan dan kebangsaan. Bangsa yang sukses dan berkualitas adalah bangsa yang berbudaya dan bermartabat. Seyogyanya, saat dunia bertransformasi menjadi budaya digital, maka budaya baru yang terbentuk harus dapat menciptakan manusia yang berkarakter dan warga digital yang memiliki nilai-nilai kebangsaan untuk memperkuat bangsa dan negaranya. Kehadiran media dan teknologi digital, dengan kata lain, harus menjadi sarana memperkuat budaya bangsa dan karakter warganegara. Adanya kesadaran atas budaya digital tersebut muncul dari sebuah cita-cita untuk menjadikan budaya digital yang tumbuh pesat, tidak lepas dari nilai-nilai kewarganegaraan dan budaya Indonesia. Perhatian terhadap perkembangan karakter harus menjiwai setiap unsur yang terkait dengan literasi digital, mulai dari konsep hingga aplikasinya dalam kehidupan masyarakat Nusantara. Dalam lanskap informasi, media digital menyatukan pengguna internet dari beragam budaya dan kelompok usia.

Media digital juga digunakan oleh siapa saja yang berbeda latar pendidikan dan tingkat kompetensi. Karena itu, dibutuhkan panduan etis (*digital ethics*) bagi para pendakwah dalam menghadapi jarak perbedaan-perbedaan tersebut. Selain itu, diperlukan kontrol diri (*self-controlling*) dalam menggunakan media digital, yang disebut dengan Etika Digital. Dalam bagian ini, Etika Digital membahas empat prinsip etika yang utama, yaitu: prinsip kesadaran, integritas, tanggung jawab, dan nilai kebajikan. Terakhir, pendakwah agama harus menerapkan prinsip *digital safety* atau pengamanan perangkat digital. Hal ini untuk mengamankan identitas digital, bersikap waspada atas segala bentuk penipuan digital dan juga mengerti akan rekam jejak digital (Kurnia et al., 2021, p. 27). Jadi, fenomena *cyberreligion* adalah sebuah kegairahan baru di era digital atau virtual. Karena itu, fenomena tersebut menjadi salah satu bahasan pokok dalam Program Literasi Digital Nasional di Indonesia pada era pandemi Covid-19 ini. Mengacu pada Campbell, konsep *cyberreligion* sendiri telah mengalami perkembangan paradigma dari *cyberreligion*, menuju *virtual religion*, dan kini menjadi *digital religion* (Campbell, 2016, pp. 3-4; Siuda, 2021, p. 2).

Di sisi lain, mengacu pada Dawson, ada dua macam *cyberreligion*. Pertama, *religion online*, yaitu informasi agama yang disuguhkan secara *online*. Agama sebagai informasi baik yang tersedia dalam situs atau pun *blog* yang menampilkan informasi dan layanan tentang berbagai kelompok dan tradisi keagamaan, termasuk di dalamnya berbagai situs yang dibentuk oleh jemaat gereja, masjid, sinagog dan kuil, sebagaimana juga dapat dilihat pada berbagai lembaga keagamaan. Ada pula dalam bentuk situs komersial secara *online* yang menampilkan berbagai macam buku keagamaan. Kedua, *online religion*, yaitu praktik beragama secara *online*. Agama sebagai aktivasi secara *online* atau virtual yang tersaji dalam bentuk pengajian *online* yang menawarkan kepada netizen untuk ikut serta dalam berbagai praktik keagamaan (Dawson & Cowan, 2004, pp. 4–7).

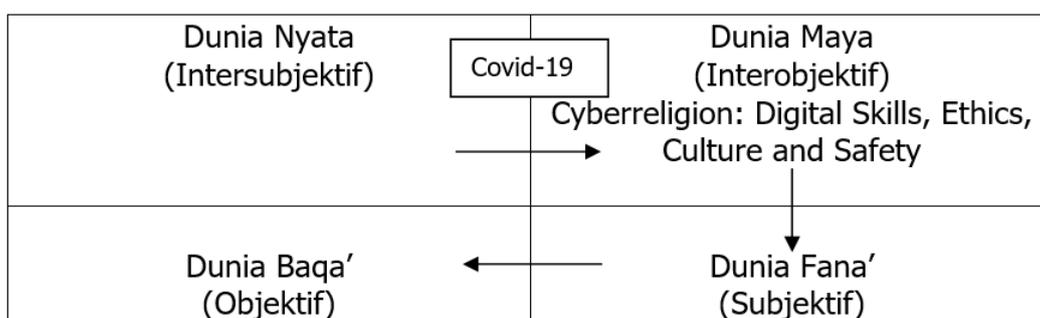
Aktivitas dunia virtual pada saat tertentu diasumsikan mampu mensubstitusi dunia nyata, implikasinya arti substansial agama dapat terjebak pada pengikisan dan penurunan pemahaman. Tetapi, sebenarnya fenomena ini selalu dapat dilihat sebagai gairah baru untuk agama di masa mendatang. Tentusaja tak terelakkan munculnya beberapa masalah dalam *cyberreligion* ini, yaitu: pertama, masalah pemahaman agama. Masyarakat umum kapanpun dan di mana pun dapat dengan mudah mengakses media elektronik yang makin terbuka ini. Berbagai bentuk konten ceramah dan narasi agama tersedia di ruang digital tanpa kontrol sehingga memunculkan paham yang bias dan klaim kebenaran (*truth claim*), sikap merasa paling benar dan menyalahkan orang lain muncul dari kelompok tertentu menjadi tak terbantahkan adanya. Dari sana lahirlah fanatisme keagamaan dari kelompok agama tertentu yang bersifat absolut dan eksklusif atas perbedaan bahkan tidak canggung melakukan tindakan pengkafiran (*takfir*) terhadap orang lain yang berbeda aliran atau pemahaman keagamaan. Masyarakat tersebut memperoleh wawasan dari berbagai ruang digital yang bebas dan makin liar bahkan diperkeruh oleh munculnya fenomena *post-truth* (pasca kebenaran) yang potensial melahirkan polarisasi dalam masyarakat.

Kenyataan ini ditandai dengan makin viralnya pemahaman tendensius yang mengajak sikap sentimen agama, ras dan kelompok kepentingan yang faktanya dapat berpotensi menghambat pembangunan nasional (Fakhruroji, 2019, p. 109). Kedua, otoritas keagamaan yang telah bergeser. Otoritas keagamaan dalam kaitan perkembangan jagad teknologi yang tak terelakkan, kerap kali bergeser dari personal ke impersonal sehingga mengakibatkan praktik keagamaan mengeras berlandaskan keyakinan yang telah dianut oleh

masing-masing tanpa mengindahkan lagi rambu-rambu moral, melihat perbedaan sebagai musuh, fanatisme buta yang intoleran. Ketiga, pola berpikir dan berperilaku masyarakat yang melampaui batas. Bersama teknologi, mereka telah terjebak dalam ekstasi konsumerisme keagamaan dan tereduksi dalam cara pandang keagamaan yang sempit dan eksklusif (Fakhruroji, 2019, p. 111).

Jadi, berdasarkan kerangka teori “empat ruang” tersebut: intersubjektif, interobjektif, subjektif dan objektif, maka keempat kompetensi pendakwah agama di era *cyberreligion* dalam Program Literasi Digital Nasional dapat peneliti masukkan ke dalam wilayah interobjektif saja. Jika dunia ini dapat dibagi menjadi dua bagian, baik yang nyata maupun maya, maka dunia nyata adalah wilayah intersubjektif dan dunia maya adalah wilayah interobjektif. Mengapa demikian? Sebab, dalam dunia maya yang terhubung adalah objek-objek atau benda-benda, sehingga yang terjadi adalah objektivasi (pembendaan subjek). Faktanya, pandemi *Covid-19* telah mengakselerasi secara cepat proses migrasi dari “dunia nyata” ke “dunia maya” ini. Di sisi lain, dalam pandangan agama, ada dua jenis dunia lain, yaitu dunia *fana'* (rusak) dan dunia *baqa'* (abadi). Karenanya, keempat kompetensi pendakwah agama dalam berdakwah di dunia maya tersebut harus dilengkapi dengan kesadaran atas tiga jenis dunia yang lain, yaitu dunia nyata, dunia *fana'* dan dunia *baqa'* (Riyanto & Abror, 2021).

Gambar 5. Dunia Nyata, Maya, *Fana'* dan *Baqa'*



Gambar 5 (lima) menjelaskan hubungan integral yang hendaknya menjadi kesadaran berpikir bagi para pendakwah agama di era *cyberreligion*, yang dipercepat oleh *Covid-19*, yaitu integrasi antara empat dunia: dunia nyata yang bersifat intersubjektif dan dunia maya yang bersifat interobjektif. Di ruang maya ini, dapat menerapkan empat pilar dalam Program Literasi Digital Nasional, yaitu keamanan digital, kecakapan digital, etika digital dan budaya digital. Berikutnya adalah kesadaran adanya dunia *fana'* yang bersifat subjektif

dan dunia *baqa'* yang bersifat objektif. Menurut peneliti, keempat pilar tersebut perlu dilengkapi dengan pilar kelima, yang peneliti sebut sebagai Filsafat Digital Integral. Mengacu pada Fredkin, pilar filsafat digital sangatlah penting di era *cyberreligion* ini (Fredkin, 2003, p. 5).

Simpulan

Pandemi *Covid-19* telah mengakselerasi proses migrasi dari “dunia nyata” menuju “dunia maya”, dari *manualspace* menuju *cyberspace*, dari dakwah agama secara kultural menuju virtual. Hal ini juga yang kemudian mempercepat munculnya fenomena *cyberreligion*, *virtual religion* dan *digital religion*. Untuk menanggapi fenomena tersebut, Program Literasi Digital Nasional yang diinisiasi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kominfo) telah menawarkan 4 (empat) pilar penting yang perlu dimiliki oleh pendakwah agama saat berdakwah di dunia maya, yaitu kemampuan dan kesadaran di bidang keamanan digital (*digital safety*), kecakapan digital (*digital skills*), etika digital (*digital ethics*) dan budaya digital (*digital culture*). Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, keempat pilar tersebut perlu direformulasi dan diperkuat dengan pilar kelima, yaitu Filsafat Digital Integral (*Integral Digital Philosophy*). Filsafat Digital Integral hendak mengintegrasikan empat kesadaran dunia sekaligus, yang dapat menjadi bekal bagi para pendakwah agama di ruang siber, yaitu kesadaran adanya dunia intersubjektif, interobjektif, subjektif dan objektif. Dunia intersubjektif adalah dunia nyata yang menghubungkan antar subjek (manusia), dunia interobjektif adalah dunia maya yang menghubungkan antar manusia sebagai objek (pilar keamanan, kecakapan, etika dan budaya digital), dunia subjektif adalah dunia *fana'* (rusak/hancur) yang ada di seluruh dunia ini dan dunia objektif adalah dunia *baqa'* (abadi), yaitu ruhani (spiritualitas) kita masing-masing.

Referensi

- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. *Khazanah Al-Hikmah*, 2(1).
- Budiantoro, W. (2017). Dakwah di Era Digital. *Komunika*, 11(2).
- Campbell, H. (2005). Spiritualising the Internet Uncovering Discourses and Narratives of Religious Internet Usage. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 1(1).
- Campbell, H. (2016). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Dawson, L. L., & Cowan, D. E. (2004). *Religion Online: Finding Faith on the Internet*. London: Routledge.

- Esbjörn-Hargens, S., & Wilber, K. (2006). *Toward A Comprehensive Integration of Science and Religion: A Post-Metaphysical Approach*. (P. Clayton, Ed.). New York: Oxford University Press.
- Fakhruroji, M. (2019). *Dakwah di Era Media Baru: Teori dan Aktivisme Dakwah di Internet*. Bandung: Simbiosis.
- Fredkin, E. (2003). An Introduction to Digital Philosophy. *International Journal of Theoretical Physics*, 42(2).
- Fukuyama, F. (1999). *The Great Disruption: Human Nature and the Reconstruction of Social Order*. New York: The Free Press.
- Fukuyama, F. (2002). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Hefni, W. (2020). Moderasi Beragama dalam Ruang Digital: Studi Pengarusutamaan Moderasi Beragama di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri. *Jurnal Bimas Islam*, 13(1).
- Husain, A. (2020). Dakwah Islamiyah dan Tantangannya di Era Digital. *Al-Muqkidz*, 8(1).
- Iqbal, A. M. (2016). When Religion Meets The Internet (Cyberreligion and the Secularization Thesis). *Jurnal Komunikasi Islam*, 6(1).
- Ishanan. (2017). Dakwah di Era Cyberculture: Peluang dan Tantangan. *Komunike*, 9(2).
- Kurnia, N., Astut, S. I., Monggilo, Z. M. Z., Prananingrum, E. N., Kusumastut, F., & Adikara, G. J. (2021). *Ringkasan Eksekutif Seri Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi 2021-2024*. Jakarta: Kominfo.
- Malik, H. (2021). Cyberreligion dan Realreligion di Tengah Masyarakat Digital. *Jurnal Komunika*, 4(1).
- Minhaji, A. (2016). *Agama, Islam dan Ilmu: Visi dan Tradisi Akademik PTAIN/S*. Yogyakarta: Suka Press.
- Mundakir, A. (2021). Moderasi Beragama di Tengah Cyberreligion dan Covid-19: Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Ushuluddin IAIN Kudus. *Fikrah*, 9(1).
- Pamungkas, C. (2015). Global Village dan Globalisasi dalam Konteks keIndonesiaan. *Global & Strategis*, 9(2).
- Pilliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Yudisia*, 11(27).
- Prasetyantoko, A., & Suryahudaya, E. G. (Eds.). (2020). *Pandemi, Resesi dan Masa Depan Peradaban*. In *Indonesia Menghadapi Pandemi: Kajian Multidisiplin Dampak Covid-19 pada Peradaban*. Jakarta: Kompas.
- Riyanto, W. F., & Abror, R. H. (2021). *Takwil Huruf: Perspektif Sufistik*. Yogyakarta: Laksbang Pustaka.
- Siuda, P. (2021). Mapping Digital Religion: Exploring the Need for New Typologies. *Religions*, 12(373).

- Syahputra, I. (2019). Hoaks dan Spiral Kebencian di Media Sosial. Yogyakarta.
- Ummah, A. H. (2020). Dakwah Digital dan Generasi Milenial: Menelisik Strategi Dakwah Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara. *Jurnal Universitas Islam Negeri Mataram*, 18(1).
- Wardani, A. K. (2020). Pengantar Bioteknologi. Jakarta: UB Press.
- Wilber, K. (1998). *The Marriage of Sense and Soul: Integrating Science and Religion*. Boston: Shambala Publications.
- Wilber, K. (2012). *A Theory of Everything*. Bandung: Mizan.
- Yahya, M., & Farhan. (2019). Dakwah “Virtual” Masyarakat Bermedia Online. *Briliant*, 4(2).
- Ghebreyesus, Tedros Adhanom Ghebreyesus. (2020). Kompas.
- Halim, ‘Abd. (2020). “Dampak Humaniora Pandemi Covid-19: Apakah Peraturan Presiden Nomor 82 Tahun 2020 Sebuah Solusi?“, dalam Abd. Halim, *Hukum Kesehatan dan Inkonsistensi Kebijakan*. Yogyakarta: Kreasi Total Media.
- Halim, ‘Abd. (2020). *Mismanagement Kebijakan Kesehatan di Tengah Pandemi*. Yogyakarta: Kreasi Total Media

This page intentionally left blank