

**CYBERCULTURE MEMBINGKAI DAKWAH KONTEMPORER
MASYARAKAT MODERN****Ambar Sri Lestari**Institut Agama Islam Negeri Kendari
Email: ambarlstr@gmail.com**Abstrak**

Fenomena masyarakat modern sekarang telah mengakar dalam sendi-sendi kehidupan yang membawa dampak secara luas dalam segala bidang. Suguhan internet dalam teknologi informasi telah menjelma menjadi ruang maya yang disebut *cyberculture*, yaitu masyarakat yang hidup dalam budaya maya dalam interaksi antar individu, kelompok hingga komunitas masyarakat yang dilakukan melalui forum, newsgroup, dan chats. *Cyberculture* adalah segala budaya yang telah atau sedang muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan, dan bisnis menjadi ruang virtual, seperti: *virtual self*, *virtual community*, *virtual politics*, *virtual economics*, *virtual lives*, *virtual sex*, *virtual social*, *virtual/cybercrime*. Gerakan-gerakan modern Islam kini terbagi dalam empat pola pemikiran yaitu: pola pemikiran liberalis, pola pemikiran nasionalis, pola pemikiran apologis, dan pola pemikiran dinamis. Dengan realitas tersebut maka kemasam penyampaian dakwah harus berpijak pada kebutuhan masyarakat dan mengakar pada aqidah islam sesuai Al-Quran Hadist.

Kata kunci: *Cyberculture, Dakwah Kontemporer, Masyarakat Modern***Abstrac**

The phenomenon of modern society has now become rooted in the joints of life that impacts extensively in all fields. Internet treatments in information technology have been transformed into virtual space called cyberculture, ie people living in virtual culture in interaction between individuals, groups and communities through forums, newsgroups and chats. Cyberculture is any culture that has or is emerging from the use of computer networks for communication, entertainment, and business into virtual space, such as virtual self, virtual community, virtual politics, virtual economics, virtual lives, virtual sex, virtual social, virtual/cybercrime. Modern Islamic movements are now divided into four patterns of thought: the pattern of liberalist thought, the pattern of nationalist thought, the pattern of apologetic thinking, and the pattern of dynamic thinking. With that reality, the delivery of propagation should be based on the needs of the people and rooted in the Islamic aqidah according to Alquran Hadist.

Keywords: *Cyberculture, Contemporary Dakwah, Modern Society*

Pendahuluan

Tantangan yang muncul dalam berbagai bentuk kegiatan masyarakat modern, seperti perilaku dalam mendapatkan hiburan (entertainment), kepariwisataan dan seni dalam arti luas, semakin membuka peluang munculnya kerawanan nilai dan etika¹. Ketika globalisasi merupakan alat, maka globalisasi tersebut sangat netral. Artinya ia berarti mengandung hal-hal yang positif, ketika dimanfaatkan untuk tujuan yang baik. Sebaliknya ia juga dapat berakibat negative, ketika hanyut ke dalam hal-hal negative. Globalisasi akan tergantung kepada siapa yang menggunakan dan untuk keperluan apa serta tujuan kemana ia dipergunakan, jadi sebagai alat dapat bermanfaat dan dapat pula mudarat. Terobosan teknologi informasi dapat pula dijadikan alat untuk dakwah Islam, dalam waktu yang bersamaan dapat pula menjadi boomerang atau ancaman dakwah². Sedangkan ketika globalisasi sebagai ideologi sudah barang tentu mempunyai arti tersendiri dan netralitasnya sangat berkurang, oleh karena itu tidak aneh kalau kemudian tidak sedikit yang menolaknya. Sebab tidak sedikit akan terjadi benturan nilai, antara nilai yang dianggap sebagai ideologi globalisasi dan nilai agama, termasuk agama Islam. Ketika bermakna ideologi itulah globalisasi atau juga pergaulan hidup global harus ada respon dari agama, termasuk agama Islam, baik sebagai alat maupun sebagai ideologi.

Teknologi informasi hari ini menjadi penopang bagi aktivitas kehidupan masyarakat khususnya masyarakat modern, yang mana segala sesuatu dilekatkan pada sarana teknologi ini, hal tersebut membuat segala kegiatan bisa dilakukan melalui aktivitas melalui teknologi yaitu jaringan internet. Ada satu pertimbangan yang layak direnungkan, Islam sebagai agama inklusif tentu tak mungkin menolak suatu budaya hanya semata-mata karena ia berasal dari luar. Islam akan menelaah budaya maupun peradaban tersebut, memilih-milih kandungannya

¹ Dewasa ini, fenomena sosial di berbagai daerah di Indonesia mengindikasikan kerawanan, kesenjangan, keresahan dan ketidakstabilan. Banyak orang dengan mudah terpancing untuk melakukan tindakan yang melawan hukum. Tindak kekerasan dan penyimpangan memperlihatkan intensitas yang tinggi. Banyak orang seperti kehilangan akal sehat, jauh dari nilai-nilai luhur yang bersumber dari ajaran agama. Sikap materialisme, konsumerisme dan hedonisme di kalangan masyarakat, munculnya berbagai macam patologi sosial adalah sejumlah permasalahan umat Islam sebagai dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Abdul Basit, *Wacana Dakwah Kontemporer* (Yogyakarta: STAIN Purwokerto dan Pustaka Pelajar, 2006), h. 61

² Qodri Azizy, *Melawan Globalisasi, Reinterpretasi Ajaran Agama* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), h. 22

secara seksama dan mengambil elemen-elemen yang bernilai positif dan bermanfaat dalam dinamika kehidupan. Selanjutnya globalisasi dibidang budaya maupun peradaban Islam didefinisikan sebagai upaya mewujudkan suatu budaya masyarakat yang Islami yang bertujuan membangun kesadaran setiap individu maupun tujuan-tujuan membangun kebersamaan demi kemanusiaan³. Sisi negatif dan positif dari hadirnya teknologi informasi menjadi tantangan tersendiri bagi umat Islam sekarang dan dimasa mendatang. Kehadiran teknologi ini akan membentuk suatu budaya dalam dunia maya (cyber) yang mana manusia dalam cyber tersebut sama membentuk sebuah komunitas-komunitas tertentu dalam bidangnya masing-masing, sehingga dunia nyata yang diwujudkan dalam dunia maya ini tidak berbeda dan justru terkadang dunia nyata mulai ditinggalkan manusia, untuk mulai masuk dalam dunia mayanya, inilah yang menjadi sisi negatif dari kehadiran teknologi bila kita tidak bijak dalam menggunakan dan memanfaatkan secara tepat guna.

Dakwah sebagai sarana penyampaian pesan kepada umat sekarang sudah banyak dilakukan melalui teknologi informasi sehingga bisa dinikmati berulang-ulang kali dengan kemasan visualisasi yang lebih modern. Namun begitu tidak sedikit pula yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi ini dalam sebuah komunitas masyarakat dunia maya yang menyampaikan dakwah dengan membandingkan satu hal dengan hal lainnya, sehingga menjadi seperti menumbuhkan permusuhan antar saudara, inilah yang harus dicermati secara benar agar tidak menjadi sarang/ladang saling mencaci antar kelompok.

Isu-isu kekinian yang terjadi dalam lingkup community banyak membawa pesan dengan berbagai sarana, metode, strategi yang berbeda-beda, materi penyampaiannya pun disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat sehingga pesan dari dakwah yang disampaikan dapat langsung dirasakan manfaatnya oleh masyarakat dan memberi dampak yang positif, sekalipun tidak menutup kemungkinan pesan dari dakwah ini sekarang banyak yang bermuatan negatif sehingga mudah menyulut kemarahan masyarakat dan memberi pengaruh yang tidak sehat dalam kehidupan berbangsa secara luas. Masyarakat modern sebagai pengguna dari teknologi informasi harus pandai mencermati keadaan yang selalu berkembang pesat baik itu penggunaan maupun pemanfaatan teknologi, yang mana dengan kehadiran

³ Hamdi Zaquq Mahmud, *Reposisi Islam di Era Globalisasi* (Yogyakarta, LkiS. 2004), h. 11

dunia maya ini telah dapat menciptakan ruang yang sama menjadi rumah baru bagi pengguna dunia maya dari segala aspek kehidupan.

Cyberculture

Budaya siber atau cyberculture beranjak dari fenomena yang muncul di ruang siber serta media siber. Budaya pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar individu, dalam konteks ini yaitu pengalaman individu dan atau antar individu dalam menggunakan serta terkait dengan media. Nilai-nilai ini diakui, baik secara langsung maupun tidak, seiring dengan waktu yang dilalui dalam interaksi tersebut (Nasrullah, 2014)⁴. Karakteristik dunia virtual dapat menghasilkan efek dalam kehidupan ketika berhubungan dengan cyberspace. Konsep yang dilontarkan oleh Christine Hine (2000)⁵ menyatakan bahwa cyberspace atau ruang siber bisa didekati dalam 'culture' dan 'cultural artefact'. Sebagai suatu budaya, pada mulanya internet adalah model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau face to face. Hal ini terjadi karena generasi internet digunakan untuk pesan-pesan menggunakan teks atau simbol dalam bentuk tulisan atau emotikon dan secara langsung dapat dipahami oleh kedua belah pihak.

Dunia maya (*cyber*) membuat sebuah budaya (*cyberculture*) di masyarakat modern. Kemajuan sebuah teknologi dimanfaatkan membantu interaksi antara manusia dengan manusia yang lain. Menurut Levy⁶ 2001, dalam buku *Cyberculture, Electronic Mediations, cyberculture is "that set of technologies (material and intellectual), practices, attitudes, modes of thought, and values that develop along with the growth of cyberspace."* Budaya *cyber*, dimaknai sebagai budaya yang lahir dalam praktek interaksi manusia dengan internet yang didalamnya mengembangkan teknologi maya, seperti forum, newsgroup dan chats. Dunia maya (*cyber*) memiliki karakteristik tersendiri, yang menampilkan cara interaksi di dalam masyarakat modern. Cara hidup yang berbeda, namun tetap pada tataran interaksi antara

⁴Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)* (Jakarta: Kencana, 2014), h.139

⁵Christine Hine, *Virtual Ethnography*, (London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 2000), h. 27-38

⁶Pierre Levy, *Cyberculture, Electronic Mediations, V. 4, Minneapolis*, (Minn: London University of Minnesota Press, 2001), h.

manusia dan manusia. Menurut Kendall 2007⁷ dalam Pramod *Cyberculture: "Culture formed in or associated with on line social space"*. Budaya dunia maya (cyberculture) terbentuk dalam hubungan dengan ruang social secara on line. *Cyberculture* adalah segala budaya yang telah atau sedang muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan, dan bisnis⁸. Menurut Jenkins (2006)⁹ dalam Pramod menegaskan bahwa *cyberculture* adalah penyatuan kultur dimana Personal Computer, telepon, internet, dan multimedia menyediakan integrasi komunikasi. Penyatuan tidak sebatas penyatuan platform (desain dasar) perangkat teknologi, namun juga variasi fungsi dimana hiburan dan informasi menyatu menjadi "*infotainment*" dan hiburan serta pendidikan menyatu menjadi "*edutainment*".

Cyberculture atau budaya internet adalah budaya yang telah muncul, atau muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan dan bisnis. Budaya internet atau *cyberculture* merupakan studi tentang fenomena sosial yang terkait dengan internet dan bentuk-bentuk lain dari komunikasi jaringan, seperti komunitas *online*, *game multi-player online*, jejaring sosial, pemanfaatan komputer dan aplikasi mobile internet. Mencakup masalah-masalah yang berkaitan dengan identitas, privasi dan pembentukan jaringan.¹⁰ *Cyberculture* menyangkut hubungan antar manusia, komputer dan kepribadian yang dilakukan di dunia maya. *Cyberculture* merupakan gerakan sosial dan budaya yang terkait erat dengan teknologi informasi dan telekomunikasi.¹¹ *Cyberculture* mulai berkembang antara tahun 1960 dan 1990. Perkembangan *cyberculture* dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi komunikasi berbasis internet atau lebih dikenal dengan *information, communication, and technology (ICT)*. ICT telah menjadi bagian penting dari perkembangan *cyberculture*. Oleh karena itu seluruh elemen masyarakat di belahan dunia manapun banyak

⁷Nayar K Pramod, *The New Media and Cybercultures Anthology*, (London, John Wiley and Sons, Incorporated, 2010), h. 534

⁸ Alice Tomic, Laura Lengel, and Crispin Thurlow, *Computer Mediated Communication Social Interaction And The Internet*, (California: Sage Publications, 2004), h. 30

⁹ Nayar K. Pramod, *op.cit.*, h. 540

¹⁰Lev Manovich, "New Media From Borges to HTML" *The New Media Reader*, Ed. Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort, (Cambridge, Massachusetts, 2003), h. 13-25

¹¹J. Ryan, *A History of the Internet and The Digital Future*, (London: Reaction Books, 2010), h. 65

melakukan upaya untuk melakukan pengembangan komunitas berbasis inklusivitas terhadap dunia digital, yang dikenal dengan *community literacy* dan *digital literacy*.

Dakwah Kontemporer

Secara sederhana pengertian dakwah dapat dirumuskan sebagai proses penyampaian ajaran Islam kepada para umat manusia. Dari pengertian ini, paling tidak ada empat komponen yang terlibat dalam aktifitas dakwah, yaitu pesan yang disampaikan (ajaran), penyampai ajaran (juru dakwah), penerima pesan dakwah (umat manusia), dan media yang dipakai untuk melakukan dakwah Islam. Al-Quran menyebutkan bahwa dakwah diartikan sebagai perintah menyeru manusia ke jalan Tuhan dengan cara hikmah dan pelajaran yang baik dengan berbagai metode dan pendekatan, seperti ditegaskan Allah dalam Al-Quran.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Dari ayat tersebut dapat difahami prinsip umum tentang metode dakwah¹² Islam yang menekankan ada tiga prinsip umum metode dakwah yaitu; Metode hikmah, metode mau'izah khasanah, metode mujaadalah billati hia ahsan, banyak penafsiran para ulama terhadap tiga Prinsip metode tersebut antara lain: (a) Metode hikmah menurut Syeh Mustafa Al-Maroghi dalam tafsirnya mengatakan bahwa hikmah yaitu; Perkataan yang jelas dan tegas disertai dengan dalil yang dapat mempertegas kebenaran, dan dapat menghilangkan keraguan; (b) Metode mau'izah khasanah menurut Ibnu Syayyidiqi adalah memberi ingatkan kepada orang lain dengan fahala dan siksa yang dapat menaklukkan hati; dan (c) Metode

¹²Ahmad Anas, *Paradigma Dakwah*, (Semarang IAIN Walisongso Press, 2006), h. 25

mujadalah dengan sebaikbaiknya berdakwah. Menurut Imam Ghazali dalam kitabnya Ikhya Ulumuddin menegaskan agar orang-orang yang melakukan tukar pikiran itu tidak beranggapan bahwa yang satu sebagai lawan bagi yang lainnya, tetapi mereka harus menganggap bahwa para peserta mujadalah atau diskusi itu sebagai kawan yang saling tolong menolong dalam mencapai kebenaran.

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ

الْمُفْلِحُونَ ﴿١٤٤﴾

Terjemahnya:

“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'rif dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.”

Dari pengertian dakwah dalam Al-Quran tersebut, secara singkat dapat dirumuskan bahwa tujuan akhir dakwah adalah tercapainya kebahagiaan manusia di dunia dan akhirat, sebagaimana firman Allah:

وَمِنْهُمْ مَّنْ يَقُولُ رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿٢١٤﴾

Terjemahnya:

“Dan di antara mereka ada orang yang berdoa: "Ya Tuhan Kami, berilah Kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah Kami dari siksa neraka". Proses untuk mengajak seseorang ataupun segolongan manusia menuju arahan perilaku yang lebih baik dan menjauhi keburukan tentu saja tidak semudah membalik telapak tangan.”

Dakwah kontemporer (1924 M-sekarang) diawali dengan jatuhnya kekhalifahan Turki Utsmani sampai masa sekarang. Pembatasan pase ini memang ada beberapa pendapat, di antaranya ada yang mengawali pase modern sejak abad 20 artinya tahun 1900an sesuai dengan pembagian pase sejarah pada umumnya. Sejalan dengan kesinambungan kekhalifahan dalam sejarah islam, maka pase modern dalam hal ini diawali dengan berakhirnya kesultanan Turki. Ada juga yang menyebut pase modern dalam khazanah islam adalah abad 20 dan pase kontemporer dimulai sejak akhir abad 20 sekitar tahun 1990an. Hal ini disebabkan perkembangan kemajuan umat manusia dalam pengetahuan dan teknologi. Tradisi ilmiah modern yang sangat marak di abad 20 dan melahirkan berbagai macam aliran

dan ilmu pengetahuan, kemudian pada fase akhir abad 20 memasuki era digitalisasi terutama setelah penggunaan jaringan internet menjadi sangat menyeluruh pada tahun 1997an, sehingga disebut fase ke-kinian atau kontemporer.¹³

Dakwah kultural dilakukan dengan cara menyesuaikan budaya masyarakat setempat dan dakwah kontemporer dilakukan dengan cara menggunakan teknologi modern yang sedang berkembang. Dakwah kontemporer ini cocok dilakukan di lingkungan masyarakat yang memiliki latar belakang pendidikan menengah ke atas. Adapun materi dakwah yang tepat untuk menghadapi masyarakat modern ini adalah materi kajian yang bersifat tematik. Artinya Islam harus di kaji dengan cara mengambil tema-tema tertentu yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam pandangan agama yang di sandingkan dengan globalisasi maka bisa kita telaah secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis yakni agama dapat dikembangkan melalui ilmu pengetahuan dan secara praktis globalisasi adalah bentuk prakteknya. Keduanya saling berkesinambungan maka ilmu pengetahuan yang diperoleh dari agama akan kita transformasikan dalam pengalaman praktek dalam kehidupan kita. Pengalaman praktek agama merupakan realitas nyata yang dapat dipakai sebagai pembaharuan wawasan keilmuan suatu agama.

Pada akhirnya aqidah Islam dihadapkan pada suatu tekanan dengan berbagai pendapat yang dapat melemahkan ghirah keberagamaan. Dari berbagai media juga para da'i lewat lisan maupun tulisan mengajak kembali ke ajaran tauhid (dakwah) dengan berpegang teguh kepada

aqidah yang telah diwariskan oleh para nabi dan rasul Allah. Namun demikian aktivitas dakwah itu belum dapat mencapai sasaran secara tepat, belum mampu merealisasikan tujuannya dan belum kuasa *mentahkikkan* apa yang dicita-citakannya. Sebabnya karena seruan dakwah itu belum mempunyai suatu pendukung yang dapat memuaskan, berkekuatan teguh dan alat-alat yang cukup sempurna untuk menjangkau wilayah dakwah yang sangat luas¹⁴.

¹³ M. Tata Taufik, *Dakwah Era Digital*, (Pustaka Al-Ikhlash Pondok Modern Kuningan Jabar, 2013), h. 46

¹⁴ Metode audio-visual; seperti televisi, teater, sinema, sepatutnyalah sarana-sarana tersebut dimanfaatkan untuk memperjelas materi dasar dengan cara-cara modern. Misalnya dengan cara bercerita,

Untuk dapat menjaga tegaknya aqidah Islam itu maka umat Islam harus kembali kepada petunjuk dari kitab suci al-Qur'an dan sunnah Rasulullah Saw. Hanya saja untuk memperkuat akidah Islam sangat dibutuhkan tenaga da'i yang profesional, yang penuh kesungguhan dalam menyebarkan syiar Islam. Tenaga da'i yang memiliki pendirian yang kokoh berdiri di medan dakwah mutlak diperlukan, sehingga mempunyai tempat dalam kalbu dan alam pikiran umat juga dapat menguasai pengaruh kehidupan masyarakat ramai. Kesadaran keagamaan secara perlahan dikikis dengan konsep pemikiran dari Barat yang dapat membawa pada degradasi keberimanan¹⁵.

Di era globalisasi, nilai-nilai antar agama dan budaya akan terjadi pertemuan, pergeseran yang kompetitif. Dengan tetap berlandaskan pada agama (Al-Qur'an dan Hadist) dimana agama juga menerapkan nilai dasar yang mendasari kegiatan ajaran agama secara teoretis dan praktis sekalipun berhadapan dengan era globalisasi dan informasi, maka agama (Islam) di era globalisasi ini tetap menjadi acuan budaya, artinya mempertahankan yang mapan yang masih tetap baik dan mengambil nilai-nilai baru yang ternyata lebih baik dan relevan. Ilmu agama harus mampu menciptakan agama dalam era globalisasi sekarang sebagai motivator dan dinamisator pengembangan keilmuan, kerja keras sebagai amal shaleh,

legenda (dongeng), drama di panggung. Metode-metode ini merupakan cara yang cukup menyentuh dan memberi pengaruh kepada pribadi lebih baik daripada sekedar metode auditorial saja, termasuk juga akan lebih membumi di setiap rumah dan sudut ruangan dan di seluruh tempat yang memungkinkan benda-benda tersebut dibawanya, agar orang lebih mudah menyaksikan. Everett M. Rogger dalam bukunya *communication Technology; The New Media and in Society* mengatakan bahwa dalam hubungan komunikasi di masyarakat, dikenal empat era komunikasi yaitu: era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi, dan era media komunikasi interaktif. Sementara itu Sayling Wen dalam bukunya *Future of Media* melihat media dalam konteks yang lebih luas, tidak saja melihat media dalam konsep komunikasi pribadi, namun juga melihat media sebagai medium penyimpanan, selain ia melihat media sebagai medium informasi. Enam media hubungan antarpribadi yang dimaksud Wen adalah suara, grafik, teks, musik, animasi dan video. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 111-112.

¹⁵ Tentunya tidak semua yang datang dari Barat itu tidak baik. Banyak bukti bahwa peradaban Barat dalam segi-segi tertentu umat Islam harus berkiblat kesana, seperti budaya bersih, budaya antri bersikap jujur dan sebagainya. Lebih lanjut Komaruddin Hidayat mengatakan, sebaiknya para mubaligh yang seringkali mengkritik begitu keras terhadap negara Barat perlu memperoleh kesempatan jalan-jalan ke sana. Barangkali akan banyak memperoleh masukan baru. Bahwa tidak semua perilaku masyarakat Barat itu jelek, dan tidak semua orang Timur, sekalipun beragama Islam, itu baik. Di manapun di dunia, apapun agamanya, selalu saja ada orang baik dan orang jahat, bahkan kalau bicara soal kebersihan, budaya antri, menepati janji, tradisi membaca, kreatif dan perilaku lain yang dianjurkan Islam akan banyak ditemui di masyarakat Barat. Banyak negara yang tingkat korupsiya sangat kecil, yang hal itu tidak mesti dikaitkan dengan agama, melainkan karena komitmennya yang kuat pada etika sosial serta administrasi yang transparan. Komaruddin Hidayat, *Wahyu di Langit Wahyu di Bumi Doktrin dan Peradaban Islam di Panggung Sejarah* (Jakarta: Paramadina, 2003), h. 206

kribadian yang luhur, mempertahankan nilai-nilai moralitas dimana agama mampu menciptakan manusia yang berkualitas sebagai dasar tujuan.

Metode Penelitian

Telaah tulisan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif¹⁶ dengan jenis telaah kepustakaan yaitu telaah yang digunakan untuk memecahkan masalah yang tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Dengan data yang digunakan adalah literer yaitu bahan-bahan pustaka yang relevan. Adapun analisis data dalam kajian pustaka adalah analisis content (isi) yaitu pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa.

Pembahasan

David Bell¹⁷ (2007) menyatakan era informasi itu melahirkan apa yang mereka sebut dengan “*cyberculture*” (Budaya Cyber) dan *internet-culture* (Porter). Budaya cyber dan budaya internet, adalah budaya yang lahir karena interaksi masyarakat dengan internet, Bell menyatakan bahwa budaya-cyber itu adalah paradigma berpikir dan berintegrasi masyarakat melalui teknologi informasi. Era jaringan, era informasi telah menyingkirkan “budaya lama” dan melahirkan “*cyberculture*” dengan berbagai bentuk budaya dan konsep yang disebut dengan realitas *online* atau realitas virtual (Tim Jordan, 2003)¹⁸ dan sastra *cyber*.

Sebagaimana dalam teori “*Internet Society*” yang ditulis oleh Bakardjieva untuk melihat penggunaan internet di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Melalui teori Internet Society melihat realitas yang ada bagaimana individu berproses dan beraktivitas melalui experience story dimana teknologi tidak hanya digunakan sebagai proses konsumsi,

¹⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 60-61

¹⁷David Bell, *Cyberculture Theories: Manuel Castells and Donna Haraway*, (Routledge: London – New York, 2007), h. 36

¹⁸Tim Jordan, *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*, (Routledge, London: New York, 1999), h. 5

tetapi juga dapat digunakan untuk proses produksi dan reproduksi. Hal ini menjadikan masyarakat untuk terlibat aktif dalam memerankan fungsinya dalam proses sosial untuk menciptakan hubungan timbal balik yang berhubungan dengan pengetahuan dan kehidupannya. Menurut Bakardjieva (2005)¹⁹ kegiatan praktek dalam beraktivitas menggunakan teknologi langsung merupakan sumber penting dari tindakan pengguna dalam proses generative teknologi. Pengguna teknologi yang expert adalah seseorang yang mampu menggunakan teknologi berdasarkan pada pengetahuan dan keprofesionalannya, pengguna teknologi yang expert juga seseorang yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang diperoleh dalam sistem dunia teknologi dan mampu beroperasi di dunia lain.

Dari tantangan yang ada ini menjadikan pengguna-pengguna internet harus mampu memanfaatkan teknologi informasi secara bijak dan tidak menjadikan dunia maya sebagai tempat komunitas yang justru akan menimbulkan kegelisahan dalam penyampaian suatu informasi kepada masyarakat luas dengan memanfaatkan internet. Internet yang memberi wadah sekaligus menjadi corong informasi baik yang dilakukan antar individu, antar kelompok sampai pada komunitas-komunitas tertentu dalam berbagai aspek kini dapat dilakukan melalui internet tanpa batas ruang dan waktu, dimana dan kapanpun sehingga dapat memberikan dampak secara internal maupun eksternal bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Hasil penelitian tentang “Indoktrinasi Paham Agama Melalui Cyberspace Dalam Pemahaman Mahasiswa”²⁰, menggambarkan bahwa cyberspace memberi dampak luar biasa bagi tersalurkannya suatu informasi tertentu yang dapat menjaring kalangan secara luas dan pada segmen yang heterogen mulai dari tingkat usia, latarbelakang, tingkat pendidikan sampai status sosial. Cyberspace yang kemudian menjadi cyberculture dengan segala kemudahan fasilitas dunia maya yang complete memberi ruang pada tiap individu, kelompok dan masyarakat untuk memperkenalkan identitas dirinya secara transparan dan massif menggunakan internet/intranet. Banyak dijumpai pemanfaatan cyberspace telah menjadi ajang pergumulan pemikiran-pemikiran atas isu kontemporer agama yang semakin kental

¹⁹Maria Bakardjieva, *Internet Society: The Internet In Every Day Life*, (SAGE Publications Ltd; 1 edition, 2005), h.103

²⁰ Ambar Sri Lestari, *Penelitian Mandiri LPPM IAIN Kendari*, (Kendari: IAIN Kendari, 2016), h. 40

diwarnai unsur-unsur kekerasan baik secara tatanan nilai ideologi hingga pada unsur kekerasan fisik yang telah banyak menimbulkan kerugian material dan nonmaterial dikarenakan paham-paham yang bertolak belakang sangat ekstrim dan akhirnya terjadi ketidakharmonisan dalam segi ketatanegaraan dalam berbangsa dan bernegara. Cyberculture digunakan dan diikuti suatu komunitas dengan berbagai macam bentuk variasinya mulai dari sisi hiburan, bisnis, edukasi, yang memungkinkan seseorang menjadi dikenal secara luas dalam dunia maya melalui cyberculture community.

Pandangan dari ilmuwan psikologi yaitu Geert Hofstede (1984) dalam Nasrullah (2012)²¹ yang menyebutkan budaya diartikan tidak sekedar sebagai respon yang sudah memasuki ke pemikiran manusia, melainkan juga sebagai jawaban atas respon tersebut dari proses interaksi manusia yang melibatkan pola manusia untuk merespon lingkungan dimana manusia itu berada. Dalam dunia maya itu terdapat kebudayaan pascaruang yang merupakan penjelmaan dari cyberculture dimana hal tersebut dapat memberi ancaman pada kehancuran atau kematian sosial. Dimana para pelaku kebudayaan tersebut tidak lagi hidup di ruang-ruang sosial yang nyata tetapi di ruang-ruang maya internet. Kebudayaan pascaruang adalah metafor yang diberikan Mark Soluka (2000)²² tentang cyberspace dan cyberculture. Mark Soluka berpendapat bahwa cyberspace tidak hanya melahirkan cyberculture sebagai sebuah kebudayaan yang digerakkan struktur-struktur fundamental bit dalam lautan informasi. Ia lebih jauh melahirkan “kesadaran pascaruang” yang akan membawa umat manusia untuk bertransformasi menuju kebudayaan pascaruang. “Kesadaran pascaruang” ini adalah ketika manusia tidak lagi hanya memiliki kesadaran yang berada dalam wilayah-wilayah yang terdistorsi dan terbatas ruang, tetapi berpetualang jauh di dalam ruang tanpa batas, ruang tanpa ruang (cyberspace). “Kesadaran pascaruang” ini memiliki efek signifikan terhadap kehidupan nyata di ruang yang nyata. Efek signifikan yang ditimbulkan “kesadaran pascaruang” ini adalah hilangnya kesadaran-kesadaran ruang dan kesadaran sosial. Sebab, manusia akan bergerak menuju kesadaran yang memosisikan dirinya sebagai bagian dari dunia cyber dan “merasa lebih hidup” di dalamnya ketimbang dalam ruang-ruang nyata.

²¹ Rulli Nasrullah, *Komunikasi Antar Budaya*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2012), h.16

²² Mark Soluka, *Ruang yang Hilang: Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, (Bandung: Mizan, 2000), h. 56

Cyberculture di tengah masyarakat identik dengan budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis, yang akhirnya akan menciptakan culture universal, seperti yang dimiliki oleh masyarakat nyata²³, yaitu: (a) Peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat maya adalah teknologi informasi yang umumnya dikenal dengan mesin-mesin komputer dan mesin-mesin elektronik lain yang membantu kerja atau dibantu oleh mesin komputer; (b) Masyarakat maya memiliki mata pencaharian yang sangat menonjol dan spesifik dalam bentuk menjual jasa dengan sistem ekonomi substitusi; dan (c) Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem kelompok jaringan baik intra maupun antarjaringan yang ada dalam masyarakat maya.

Adapun yang menjadi perbedaan antara masyarakat dunia nyata dengan masyarakat dunia maya seperti yang juga di kutip dari Bungin²⁴ (2006:160). Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana sebuah kehidupan nyata di mana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat di bangun melalui penginderaan (dapat diraba, dilihat, dicium, didengar dan dirasakan, oleh panca indera) sedangkan masyarakat maya, adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

Dalam kegiatan dakwah perlu direformulasi ulang, artinya umat Islam perlu merancang ulang pemahaman atas dakwah yang dijalankan, mesti mengetahui makna dan tujuan dakwah yang mereka lakukan. Mestinya dakwah merupakan kegiatan yang mendorong pencapaian kemajuan dunia namun berlandaskan agama, jadi dakwah itu bukan hanya mengaji, ceramah atau tabligh²⁵. Masyarakat hari ini memerlukan dakwah yang sifatnya mampu memberikan kontribusi dalam era globalisasi yang semakin masif dengan

²³ Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), h. 296

²⁴ *Ibid.*, 160

²⁵ Selama ini dakwah sering dipahami secara sempit oleh sebagian masyarakat. Pemahaman yang sempit itu jelas keliru serta mempersempit arti dan pengertian dakwah itu sendiri, sebab mengaji, ceramah atau tabligh hanyalah bahagian kecil dari aktivitas dakwah. Untuk memahami dakwah diperlukan dua pendekatan yaitu: *pertama*, memahami dakwah sebagai ilmu pengetahuan. *Kedua*, memahami dakwah secara praktis sebagai suatu tindakan dan aksi untuk dikembangkan. Syamsul Munir Amin, *Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam*, (Jakarta: Amzah, 2008), h. 9-10

segala problematikanya agar bisa menghadapi tantangan zaman. Beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan suatu dakwah, diantaranya: terjadinya proses transfer nilai yang intensif dan ekstensif, terjadinya transfer teknologi yang masif dengan berbagai akibatnya, terjadinya mobilitas dan kegiatan umat manusia yang tinggi dan padat, terjadinya kecenderungan budaya global kontemporer yaitu kehidupan yang materialistis, hedonistik, maupun pengingkaran terhadap nilai-nilai agama, dan krisis sosok keteladanan bagi bangsa. Hal ini lah yang perlu mendapat perhatian serius karena tidak sedikit sosok yang muncul saat ini sulit memberikan tauladan dan kurang amanah, terutama sebagai figur untuk generasi penerus.

Holmes (2012) dalam bukunya “Media, Teknologi, dan Masyarakat”, menyatakan bahwa orang yang hidup dalam information society tidak hanya bertemu dan menggunakan teknologi-teknologi informasi dan komunikasi, melainkan cara tindakan mereka semakin dibingkai oleh teknologi tersebut, hal ini menimbulkan pergeseran budaya komunikasi pada era konvensional menuju era media baru²⁶. Kemudahan yang diberikan oleh internet membawa kehidupan manusia menjadi begitu sibuk dalam ruang maya, dikarenakan ruang itu sudah menginternalisasi pemikiran dan tindakan manusia sama seperti dalam ruang dunia nyata, yang kemudian berpindah sarana melalui teknologi informasi. Pengaruh teknologi yang begitu besar dapat saja mempengaruhi tujuan penyampaian yang dilakukan melalui media internet, karena kecepatan dan keluasan jangkauan internet dapat memberikan efek yang besar terhadap yang menerima dan membacanya, kita seolah bisa ikut terhipnotis dengan informasi-informasi yang disampaikan melalui internet, karena itu kita harus dapat menyaring informasi tersebut dengan bijaksana dan berhati-hati untuk memahami makna informasi yang disampaikan. Saat ini internet bukan sekedar menjadi pertukaran dunia saja bagi manusia, namun internet juga sudah menjadi ladang bagi orang-orang/kelompok tertentu untuk melakukan kejahatan (*cybercrime*), kekerasan, penipuan hingga pencucian otak untuk merekrut orang-orang agar mengikuti suatu kelompok tertentu yang membawa misi perpecahan antar umat dan ketidaknyamanan dalam berkehidupan.

²⁶David Holmes, *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, t.tp), h. 23

Dakwah merupakan sebuah ajakan, seruan, panggilan, bujukan yang muaranya dalam agama Islam adalah mengacu pada Alquran Hadist, namun dakwah hari ini bisa dibingkai oleh cyberculture dikarenakan masyarakat memang sudah menciptakan dunia pada ruang maya tersebut. Karena dalam ruang maya itu interaksi tak terbatas dan bisa melewati batas-batas wilayah suatu negara, inilah yang menjadikan daya tarik tersendiri dari kemajuan informasi digital. Kelebihan dan kekurangan teknologi informasi sebaiknya dapat disaring sehingga sesuai dengan maksud dan tujuan yang memberi kemaslahatan bagi masyarakat dan umat secara luas, bukan untuk dijadikan sarana mencaci apalagi sampai merusak tatanan kehidupan bernegara, hal inilah yang menuntut bahwa dakwah yang sekarang dilakukan harus mengikuti perkembangan dan kebutuhan masyarakat serta tidak mendikte suatu kebenaran harus dipatuhi oleh oranglain yang berbeda pandangan, bila hal ini dapat dijaga maka keharmonisan itu bukan saja harus terjadi dan ada di dunia nyata namun juga dalam dunia maya yang mana masyarakat sudah hidup diruang maya tersebut. Hidup dalam arti masyarakat memiliki aktivitas diruang maya yang sama dengan ruang nyatanya, namun tetap dalam koridor hukum yang sama, artinya mempunyai perlakuan yang sama bila terjadi pelanggaran maka ada pasal-pasal yang mengikat sehingga orang tidak semauanya menggunakan dan memanfaatkan internet tanpa memperhatikan dampak sosial yang ditimbulkan karena suatu keteledoran apalagi perusakan sosial.

Sementara itu pula kemajuan di bidang materi sudah jauh masuk kesegenap penjuru wilayah kehidupan, sehingga kesannya sangat terasa dalam akal dan jiwa seseorang atau masyarakat²⁷. Problematika umat Islam hari ini menjadi semakin kompleks dengan berbagai kepentingan didalamnya yang semakin rumit untuk direduksi, justru semakin hari semakin bervariasi masalah yang muncul dan mengikat tatanan kemasyarakatan yang membawa pada dampak semakin meluasnya tokoh-tokoh imajinasi yang disembah oleh umat.

Di antara banyak ciri modernitas, terdapat dua ciri yang sangat menonjol yaitu individualisme dan materialisme. Sikap mental individualis dan materialis adalah dua ciri

²⁷ Dalam kehidupan manusia selalu dipengaruhi oleh lingkungan hidupnya yang merupakan realitas kehidupan yang terdiri dari lingkungan biofisik yaitu alam fisik dan alam biologis yang ada di sekelilingnya yang membentuk pengalaman hidup, lingkungan sosial kultural berupa keadaan masyarakat dan komunitas di mana manusia itu berperan sebagai warga. Syamsul Munir Amin, *Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam* (Jakarta: Amzah, 2008), h. 59.

utama mentalitas peradaban modern. Demikian juga dengan sikap materialistik. Kapitalisme yang merupakan anak kembar modernisme mengajarkan sikap hidup dan sikap mental yang sangat materialistik. Rasionalitas, bagi manusia modern adalah rasionalitas kalkulatif-materialistik; rasionalitas yang dipenuhi oleh pertimbangan atau perhitungan untung rugi secara materialistik²⁸. Penyampaian dakwah haruslah dapat mengeliminir sifat individualisme dan materialisme pada masyarakat modern khususnya, agar masyarakat menyadari bahwa kebahagiaan hidup bukanlah karena material semata namun jauh lebih hakiki adalah kesadaran dalam mensyukuri apa yang didapat dan menjadikan sebagai way of life dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dengan dasar inilah masyarakat dapat memahami dan memaknai hidup dengan bijaksana serta menjaga toleransi antar umat agama.

Untuk itu masalah yang kita hadapi begitu kompleks dan terus berkembang, maka tingkat kualitas manusia muslim juga kualitas institusi atau lembaga keislaman, maupun kualitas pelayanan komunitas masyarakat muslim harus ditata kembali. Inilah sebenarnya yang mendorong adanya wawasan pembaharuan atau perkembangan zaman dalam dunia Islam sekarang²⁹. Melalui sarana penyampaian informasi dengan dakwah Islamiyah seharusnya lebih banyak diarahkan pada pendalaman serta pengembangan wawasan keislaman demi siarnya Islam. Mengingat dalam setiap kehidupan bermasyarakat yang majemuk, maka sifat kosmopolitan ini tetap harus dibingkai dengan berkepribadian yang baik dan melalui dakwah Islamiyah maka perlu dimiliki adanya kepekaan teologis serta memiliki kepekaan sosial.

Dakwah kontemporer saat ini sarat dengan problem globalisasi atau yang dikenal dengan istilah problem modernisasi yang banyak dialami umat khususnya Islam sekarang ini

²⁸ Ekonomi kapitalistik masa sekarang adalah suatu kosmos raksasa tempat manusia dilahirkan dan menghadapkan dirinya kepada manusia, setidak-tidaknya sebagai individu, sebagai suatu tatanan segala hal yang tidak berubah yang didalamnya dia harus hidup. Hal ini memaksa setiap individu, sejauh dia terlibat dalam sistem hubungan pasar untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan tindakan kapitalistik. Pengusaha pabrik yang pada jangka panjang bertindak berlawanan dengan norma-norma ini akan lenyap dari dunia ekonomi, seperti seorang pekerja yang tidak dapat atau tidak mau menyesuaikan diri dengan norma-norma kapitalisme pasti akan terlempar ke jalan tanpa memiliki pekerjaan. Kapitalisme sekarang yang telah mendominasi kehidupan perekonomian, mendidik dan memilih insan-insan ekonomi yang dibutuhkannya melalui proses "*survival of the fittest*" dalam bidang ekonomi. Max Weber, *The Protestant Ethic Spirit of Capitalism* diterjemahkan oleh TW Utomo dan Yusup Priya Sudiarja dengan judul *Etika Protestan dan Spirit Kapitalisme* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), h. 29.

²⁹ Muhammad Tholhah Hasan, *op.cit.*, h. 51

yaitu bagaimana agar dapat mengatasi kesenjangan antara mempertahankan Islam dengan menyakini kebenarannya dengan realitas kehidupan yang menuntut penyesuaian seiring dampak perubahan zaman. Kemajemukan tatanan masyarakat kita dalam sistem sosial umat Islam yang beraneka ragam, ras, bahasa dan ekologiannya seharusnya mampu bersatu dalam kebhinekaan namun realitas dilapangan keanekaragaman ini sekarang begitu sensitif dalam memaknai suatu problema dalam memecahkan masalah.

Untuk mencari jawaban yang dilematis tersebut, maka dilihat dari empat pola pemikiran yang mempengaruhi gerakan-gerakan modern Islam pada masa sekarang ini, diantaranya³⁰: Pertama: *Pola pemikiran liberalis*, maksudnya yang ingin membuka seluas-luasnya kebebasan pemikiran, dalam rangka menerapkan Islam dalam suatu tatanan kehidupan social kontemporer, tanpa ada kerikuhan menggusur tatanan lama yang sudah mapan. Sekularisme dan humanisme merupakan pemecahan pragmatis yang perlu dilakukan. Kedua: *Pola pemikiran nasional*, maksudnya yang ingin mempribumikan Islam dengan suatu asumsi, bahwa Islam yang *Rahmatan lil 'alamin* itu dapat diterapkan dalam nasionalitas yang berbeda-beda, tanpa menggusur kebudayaan setempat yang tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip keyakinan akidah dan syari'ah Islam secara definitif. Ketiga: *Pola pemikiran apologis*, maksudnya yang ingin mempertahankan Islam dalam kebenarannya yang normatif. Idealisasi Islam harus mengkiblatkan kepada hal-hal yang sudah baku, dan setiap penyimpangan dari hal tersebut merupakan bentuk penyelewengan yang harus diakhiri. Fundamentalis banyak menggunakan pola pemikiran apologis ini dalam kadar yang berbeda-beda. Keempat: *Pola pemikiran dinamis*, maksudnya yang ingin membuat pijakan yang kuat dalam gerakan Islam dengan pemahaman yang benar tentang Islam dan ketaatan yang tinggi dalam kehidupan spiritual, namun dalam pemecahan masalah-masalah cultural mampu melakukan daya adaptasi yang tinggi.

Dari keempat pola diatas, dapat menjadi kategorisasi dalam penyampaian dakwah yang melihat bahwa masyarakat merupakan pengikut sukarela ditinjau dari gerakan yang menasar pada jenis-jenis pemikiran yang berkembang pada masyarakat sekarang.

³⁰ Tholhah Hasan, *Prospek Islam Dalam Menghadapi Tantangan Zaman* (Jakarta: Lantabora Press, 2005), h. 56

Karenanya kita harus memegang prinsip kehati-hatian dalam menyerukan suatu ajakan, sehingga tidak akan menjadi boomerang pada umat yang akhirnya menimbulkan perselisihan antar berbagai pandangan yang berkembang sebagai isu kontemporer Islam.

Penutup

Tansformasi global dapat menjadi pijakan bahwa sesungguhnya masyarakat modern dapat menjalani perubahan zaman dengan sarana teknologi yang semakin pesat dalam kehidupan dengan cara mensikapi perubahan dan globalisasi itu dengan bijaksana dan masyarakat juga dapat menyeimbangkan antara keilmuan, keimanan dan berfikir yang sehat. Pola pemikiran yang melingkupi sarana dakwah masyarakat dapat dikategorikan dalam empat macam yaitu: pola pemikiran liberalis, pola pemikiran nasionalis, pola pemikiran apologis dan pola pemikiran dinamis. Kesemua pola ini dalam ruang maya membentuk suatu budaya yang dikenal dengan istilah *cyberculture* dimana masyarakat modern telah hidup dalam komunitas-komunitas cyber yang semakin masif dilakukan sekaligus menjadi tantangan yang harus disikapi dengan bijaksana dalam menyampaikan suatu ajakan, seruan melalui perangkat teknologi yang semakin canggih. Dengan demikian maka *cyberculture* dalam membingkai dakwah masyarakat modern dapat diterima secara konsep dan aplikatifnya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizy, Qodri. *Melawan Globalisasi. Reinterpretasi Ajaran Agama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Alice, Tomic. Lengel, Laura: Thurlow, Crispin. *Computer Mediated Communication Social Interaction And The Internet*. California: Sage Publications.2004.
- Amin, Syamsul Munir. *Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam* . Jakarta: Amzah, 2008.
- Basit, Abdul. *Wacana Dakwah Kontemporer* . Yogyakarta: STAIN Purwokerto dan Pustaka Pelajar, 2006.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* . Jakarta: Kencana, 2006.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2007.

- Bell, David. *Cyberculture Theories: Manuel Castells and Donna Haraway*, Routledge: London – New York.
- Bakardjieva, Maria. *Internet Society: The Internet In Every Day Life*. SAGE Publications Ltd; 1 edition May 20, 2005.
- Christine, Hine. *Virtual Ethnography*. London, Thousand Oaks, New Delhi : SAGE Publications. 2000.
- David, Holmes. *Teori Komunikasi : Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2012.
- Hidayat, Komaruddin. *Wahyu di Langit Wahyu di Bumi Doktrin dan Peradaban Islam di Panggung Sejarah*. Jakarta: Paramadina, 2003.
- Hasan, Muhammad Tholhah. *Prospek Islam Dalam Menghadapi Tantangan Zaman*. Jakarta: Lantabora Press, 2005.
- Jordan, Tim. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*, Routledge, London: New York. 1999.
- Manovich, Lev. *New Media From Borges to HTML*. "The New Media Reader. Ed. Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort. Cambridge, Massachusetts, 2003.
- Pierre, Levy. *Cyberculture, Electronic Mediations*, V. 4, Minneapolis, Minn: London University of Minnesota Press. 2001.
- Pramod, Nayar K. *The New Media and Cybercultures Anthology*, London, John Wiley and Sons, Incorporated. 2010.
- Rulli, Nasrullah. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta : Kencana. 2014.
- Rulli, Nasrullah. *Komunikasi Antar Budaya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group. 2012.
- Ryan, J. *A History of the Internet and The Digital Future*. London: Reaction Books. 2010.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- Soluka, Mark. *Ruang yang Hilang: Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, Bandung, Mizan. 2000.
- Syamsul Munir Amin, *Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam*. Jakarta: Amzah, 2008.
- Taufik, M. Tata. *Dakwah Era Digital*. Pustaka Al-Ikhlâs Pondok Modern Kuningan. Kuningan Jabar. 2013.
- Utomo, TW dan Yusup Priya Sudiarja dengan judul *Etika Protestan dan Spirit Kapitalisme* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006.
- Zaqzuq, Hamdi. Mahmud. *Reposisi Islam Di Era Globalisasi*. Yogyakarta, LkiS. 2004.
- Lestari, Ambar Sri. *Penelitian Mandiri LPPM IAIN Kendari*. 2016