

# **METAVERSE DAN PERUBAHAN TEOLOGI SOSIAL ERA SOCIATY 5.0**

## **TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi  
Aqidah dan Filsafat Islam



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**Oleh :  
KHOLIDUN  
02040220007**

**PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kholidun

NIM : 02040220007

Program Studi : Aqidah dan Filsafat Islam

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 8 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem at the top, the text 'PASCASARJANA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA' in the middle, and the alphanumeric code '8BAJX871800056' at the bottom.

Kholidun

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

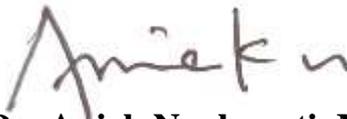
*Tesis berjudul Metaverse Dan Perubahan Teologi Sosial Era Society 5.0 yang  
ditulis oleh Kholidun ini telah disetujui pada Tanggal ..... Agustus 2022*

**Oleh :  
Pembimbing 1**



**Prof. Dr. Syamsul Huda, M.Fil.I.**  
**197203291997031006**

**Pembimbing 2**

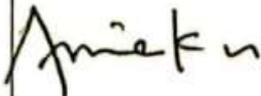


**Dr. Aniek Nurhayati, M.Si.**  
**196909071994032001**

## LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI TESIS

Tesis dengan judul METAVERSE DAN PERUBAHAN TEOLOGI SOSIAL ERA SOCIATY 5.0 yang ditulis oleh Kholidun dengan NIM 02040220007 telah diujikan dalam sidang Ujian Tesis Program Studi Magister Aqidah dan Filsafat Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tanggal 11 Agustus 2022. Tesis ini telah diperbaiki sesuai dengan saran-saran penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Agama Islam pada Program Studi Magister (S2) Aqidah dan Filsafat Islam.

Surabaya, 15 Agustus 2022

No	Nama	Tanggal	Tanda Tangan
1	Pembimbing 1 Prof. Dr. Syamsul Huda, M.Fil.I. 197203291997031006	.....	
2	Pembimbing 2 Dr. Aniek Nurhayati, M.Si. 196909071994032001	.....	
3	Penguji 1 Dr. Suhermanto, M.Hum 196708201995031001	.....	
4	Penguji 2 M. Anis Bachtiar, M.Fil.I 196912192009011002	.....	

Direktur Pascasarjana

UN Sunan Ampel Surabaya



Prof. Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D.

197103021996031002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : KHOLIDUN  
NIM : 02040220007  
Fakultas/Jurusan : Pasca Aqidah dan Filsafat Islam  
E-mail address : [hholi88@gmail.com](mailto:hholi88@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  
 Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**METaverse dan Perubahan Teologi Sosial Era Society 5.0**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Desember 2022

Penulis

( KHOLIDUN )  
*nama terang dan tanda tangan*

## ABSTRAK

### **KHOLIDUN NIM 02040220007 METAVERSE DAN PERUBAHAN TEOLOGI SOSIAL ERA SOCIATY 5.0**

*Metaverse* adalah dunia nyata yang diciptakan oleh konvergensi virtualitas dan realitas. Dunia virtual ini berinteraksi dengan dunia nyata pada tingkat yang sepenuhnya baru. *Metaverse* adalah langkah evolusioner berikutnya setelah munculnya internet dan media sosial. *Metaverse* tidak hanya mengubah cara kita terhubung ke internet, tetapi juga apa yang kita sambungkan ke internet

*Metaverse* merupakan ruang virtual yang mereplikasi kegiatan dan aktivitas manusia di dunia nyata untuk dilakukan di dunia virtual. Seolah kita memiliki dua “tubuh” dalam dua dunia di mana dunia virtual memiliki kesempatan-kesempatan baru untuk avatar kita. Nantinya, apa yang ada di dunia nyata pun bisa terjadi di sana. Termasuk tren-tren baru yang mungkin hanya akan ada di *Metaverse* saja. Jadi, tidak heran di masa depan dunia marketing juga akan menuju ke dalam *Metaverse*.

Hal ini menimbulkan polemik karena belum memiliki landasan teologis yang memadai, sehingga penelitian ini dilakukan untuk menganalisa dan menggali prinsip teologi Islam khususnya merespon dasar teologis dari metaverse. Metode penelitian yang digunakan adalah metode tinjauan literatur guna mendapatkan tulisan yang bersifat teologis. sekaligus menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## ABSTRAC

### **KHOLIDUN NIM 02040220007 METAVERSE AND SOCIAL THEOLOGY CHANGES IN THE SOCIETY ERA 5.0**

*The metaverse is the real world created by the convergence of virtuality and reality. This virtual world interacts with the real world on a whole new level. The metaverse is the next evolutionary step after the advent of the internet and social media. Metaverse is changing not only how we connect to the internet, but also what we connect to the internet*

*Metaverse is a virtual space that replicates human activities and activities in the real world to be carried out in the virtual world. It's as if we have two "bodies" in two worlds where the virtual world has new opportunities for our avatars. Later, what is in the real world can happen there. Including new trends that may only exist in the Metaverse. So, it is not surprising that in the future the world of marketing will also enter the Metaverse.*

*This raises a polemic because it does not yet have an adequate theological basis, so this research was conducted to analyze and explore the principles of Islamic theology, especially responding to the theological basis of the metaverse. The research method used is the literature review method in order to obtain theological writings. while at the same time using a qualitative approach to the method of content analysis.*

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI TESIS</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penelitian Terdahulu.....	9
F. Kerangka Teoritik.....	13
1. Metaverse dalam pandangan umum.....	13
2. Teori Nihilisme oleh Nietzsche.....	15
G. Metode Penelitian.....	22
H. Sistematika Penulisan.....	32
<b>BAB II REFLEKSI TEOLOGI DALAM RUANG DIGITAL DI ERA SOCIATY 5.0</b> .....	34
A. Teologi Digital dan Revolusi Industri.....	34
B. Problem Keagamaan di Dunia Digital.....	37
1. Aqidah.....	39
2. Kemunculan Aliran Teologi Islam.....	42
3. Penyebaran Islam (Dakwah Digital).....	45
4. Munculnya Aliran Sesat Keislaman.....	52
C. Era Sociaty.....	53
<b>BAB III METAVERSE</b> .....	59
A. Metaverse di Era Sociaty 5.0.....	59
B. Sibernetika.....	62
C. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelegency).....	64
D. Transhumanisme.....	69

E. Posthumanism.....	73
F. Relasi Manusia dengan Teknologi.....	75
G. Bentuk-Bentuk Relasi Manusia dengan Teknologi .....	76
1. Relasi Kebertubuhan ( <i>Embodiment Relations</i> ).....	77
2. Relasi Hermeneutis ( <i>Hermeneutic Relations</i> ). .....	79
3. Relasi Keberlainan ( <i>Alterity Relations</i> ). .....	80
4. Relasi Latar Belakang ( <i>Background Relations</i> ). .....	81
H. Kecenderungan Arah Yang Tidak Disadari Pada Alat (Latent Telic) .....	82
I. Etika di Era Metaverse.....	84
<b>BAB IV METAVERSE DAN PERUBAHAN TEOLOGI SOSIAL .....</b>	<b>87</b>
A. Perubahan Kultur di Era Metaverse.....	87
B. Metaverse Mendorong Perubahan Teologi dan Transformasi Sosial.....	91
1. Ekspresi di Ruang Digital.....	93
2. Perubahan disektor Industri Bisnis dan Game.....	93
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan teknologi Metaverse dimasa mendatang. Sebelum lebih jauh berbicara tentang Metaverse ada baiknya kita membahas sejenak tentang Internet. Karena *Metaverse* sendiri adalah dunia internet dimasa depan. Jadi sejarah dan perkembangannya tidak bisa lepas dari internet. Internet (akron bahasa Inggris dari *interconnected network*; arti harfiah: "jaringan yang saling berhubungan") adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jaringan privat, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal ke lingkup global, dihubungkan oleh beragam teknologi elektronik, nirkabel, dan jaringan optik. Internet membawa beragam sumber daya dan layanan informasi, seperti dokumen hiperteks yang saling terkait dan aplikasi *World Wide Web* (WWW), surat elektronik, telepon, dan berbagi berkas.<sup>1</sup>

Konvergensi teknologi, juga dikenal sebagai konvergensi digital, adalah kecenderungan berbagai teknologi yang pada mulanya tidak terkait menjadi terintegrasi lebih dekat dan bahkan menyatu di saat teknologi tersebut berkembang. Sebagai contoh, jam tangan, telepon, televisi, komputer, dan media sosial bermula sebagai teknologi yang terpisah dan sebagian besarnya tidak terkait satu sama lain, tetapi telah menyatu dalam berbagai cara menjadi bagian-bagian

---

1 'Internet - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>> [accessed 2 March 2022].

dari industri telekomunikasi dan media yang saling terhubung, memiliki elemen-elemen elektronika digital dan perangkat lunak yang sama<sup>2</sup>

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek lembaga ARPA yang mengembangkan jaringan yang dinamakan ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan hardware dan software komputer yang berbasis UNIX. Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (US Department of Defense) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan. Pada mulanya ARPANET hanya menghubungkan 4 situs saja yaitu Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah, di mana mereka membentuk satu jaringan terpadu pada tahun 1969, dan secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. Tidak lama kemudian proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah, dan semua universitas di negara tersebut ingin bergabung, sehingga membuat ARPANET kesulitan untuk mengaturnya<sup>3</sup>

Pada tahun 1960, J. C. R. Licklider memperkenalkan istilah "*Man-Computer Symbiosis*" (Simbiosis Komputer-Manusia) dalam karya ilmiahnya. Istilah tersebut ia definisikan sebagai "jaringan komputer yang terkoneksi satu sama lain melalui pita komunikasi lebar yang berfungsi sebagai perpustakaan, dilengkapi dengan teknologi penyimpanan dan pencarian informasi." Licklider bersama seorang ilmuwan lain bernama Welden Clark juga menerbitkan karya lainnya berjudul "*On-Line Man-Computer Communication*" (Komunikasi Manusia-Mesin

---

2 'Konvergensi Teknologi - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<[https://id.wikipedia.org/wiki/Konvergensi\\_teknologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Konvergensi_teknologi)> [accessed 13 April 2022].

3 'Sejarah Internet - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<[https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah\\_Internet](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet)> [accessed 10 February 2022].

Dalam-Jaringan). Dalam karya tersebut, ia menjelaskan tentang bagaimana kehidupan manusia berubah dengan adanya jaringan komputer yang saling terhubung. Dua tahun kemudian, Licklider mendapatkan tawaran dari Jack Runia untuk bekerja sebagai direktur Information Processing Techniques Office (IPTO), sebuah divisi baru di dalam DARPA. Tujuan dari tim ini adalah untuk membuat jaringan yang menghubungkan tiga komputer utama Departemen Pertahanan Amerika Serikat di Pegunungan Cheyenne, Pentagon, dan SAC HQ. Ia menyetujuinya dan segera membentuk tim yang ia sebut sebagai "Members and Affiliates of the Intergalactic Computer Network" ("Anggota dan Afiliasi Jaringan Komputer Antargalaksi"). Meski akhirnya Licklider keluar dari IPTO pada tahun 1964, visi tentang jaringan universal yang diajukan olehnya berujung pada terciptanya ARPANET lima tahun kemudian, pada tahun 1969. Pada tahun 1973 Licklider kembali memimpin selama dua tahun.<sup>4</sup>

IRC diciptakan oleh Jarkko Oikarinen (nickname "WiZ") pada akhir Agustus 1988 untuk menggantikan program di BBS yang disebut MUT (MultiUser Talk), di Finlandia di sebut OuluBOX. Oikarinen menemukan inspirasi Bitnet Relay Chat yang beroperasi di dalam Jaringan Bitnet. Dia membuat IRC client dan IRC server di Universitas Oulu, Finlandia (Pada saat dia bekerja di Departemen Informasi Ilmu Pengetahuan). Sekarang IRC sudah digunakan di lebih dari 60 negara di seluruh dunia. Pada tahun 1992 Internet Relay Chat kemudian disempurnakan tepatnya pada saat perang gurun. Antara periode ini, informasi diterima dan disalurkan ke seluruh dunia sehingga karena dengan IRC manusia dapat berkomunikasi dengan jarak beribu-ribu mil. IRC adalah sebuah tempat pertemuan untuk siapa saja yang membutuhkan informasi langsung up to date dan dapat dipergunakan.<sup>5</sup> Sejak saat itu pertumbuhan pengguna internet meroket.

---

4 'Sejarah Internet - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'.

5 'IRC - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas' <<https://id.wikipedia.org/wiki/IRC>> [accessed 21 February 2022].

Internet sebagai media baru. Media baru (bahasa Inggris: *new media*) merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. Contoh dari media yang sangat merepresentasikan media baru adalah Internet. Program televisi, film, majalah, buku, surat kabar.

Marshall McLuhan merupakan salah satu akademisi yang memperkenalkan istilah new media, tetapi new media yang dimaksud McLuhan tidak sama dengan new media yang dikenal sekarang. New media yang dimaksud adalah perkembangan teknologi komunikasi yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia. Bagi McLuhan perkembangan tersebut berpuncak pada era media massa modern. Disisi lain McLuhan menggunakan istilah new media untuk mengartikan sesuatu yang sangat mirip dengan yang dimaksud new media dewasa ini. Teknologi komunikasi baru yang menghasilkan efek budaya yang luas, sulit di prediksi, dan mengganggu serta mengubah dinamika hubungan manusia. Sejak masa McLuhan, istilah new media muncul dan bertahan, serta memiliki berbagai definisi sesuai dengan konteks penggunaannya. Seperti yang tercantum pada buku *Eyclopedia of New media*, tidak ada satupun jawaban pasti mengenai definisi new media. Bahkan apa yang disebut media lama dan media tradisional pernah disebut sebagai new media. New media secara konsisten terus berubah dan berkembang<sup>6</sup>.

Saat ini, media baru dipahami sebagai istilah yang memayungi penjelasan mengenai kondisi teknologi digital dan internet teraktual, dan dampaknya terhadap budaya di sekitarnya (dapat disebut revolusi digital)

Istilah media baru sudah diperkenalkan sejak tahun 1969 dan Marshall McLuhan menjadi salah satu tokoh yang berperan dalam memperkenalkan istilah tersebut. Menurut McLuhan, media baru merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang berperan dalam memperluas jangkauan komunikasi manusia,

---

6 Derry.. Mayendra, 2013 '*Pengaruh Kredibilitas Berita Politik Dalam Media Online Okezone.Com Terhadap Preferensi Pengguna. Penulisan Ilmiah : Universitas Gunadarma*' <Online Okezone.com>.

sehingga dapat disimpulkan bahwa istilah media baru tidak berujuk pada suatu teknologi yang spesifik. McLuhan juga menyatakan terkait media baru bahwa teknologi komunikasi yang baru dapat menghasilkan efek budaya yang luas, sulit diprediksi, mengganggu, dan mengubah dinamika hubungan manusia.

Media baru berguna untuk menjelaskan kemunculan media yang bersifat digital, berjaringan, dan terkomputerisasi yang merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah media baru dapat digunakan untuk menjelaskan penjelasan terkait kondisi teknologi dan internet teraktual serta dampaknya terhadap budaya. Jaringan dari media baru pun mampu memungkinkan penggunaannya untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Para pengguna pun dapat berinteraksi dengan media ataupun pengguna lain dengan umpan balik (feedback) yang diberikan. Konten-konten informasi yang dapat dibuat tidak hanya oleh media, tetapi para pengguna pun dapat dijelaskan dengan media baru, di mana media baru bersifat bebas. Tidak lagi hanya media yang memegang kendali penuh atas informasi yang tersebar, tetapi khalayak pun turut memegang kendali atas distribusi dan konsumsi konten dalam media baru.<sup>7</sup>

Istilah *metaverse* pertama kali digunakan dalam *Snow Crash*, novel ber-genre *cyberpunk* yang diterbitkan pada 1992. Dalam novel tersebut, *metaverse* digambarkan sebagai dunia virtual yang bisa dikunjungi oleh orang-orang melalui perangkat VR. Namun, *Snow Crash* tidak menggambarkan *metaverse* sebagai utopia sempurna yang membuat semua orang yang masuk ke dalamnya menjadi bahagia. Sebaliknya, *metaverse* menciptakan masalah tersendiri, mulai dari kecanduan teknologi, diskriminasi, dan juga kekerasan. Sebagian dari masalah itu bahkan sampai terbawa ke dunia nyata. Saat ini, ada banyak perusahaan yang tertarik untuk mengembangkan *metaverse*, mulai dari perusahaan game seperti Epic Games dan Tencent, sampai perusahaan

---

7 'Media Baru - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<[https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_baru](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_baru)> [accessed 9 April 2022].

teknologi raksasa seperti Microsoft dan Facebook. Begitu banyaknya perusahaan yang tertarik dengan *metaverse* sehingga definisi dari *metaverse* itu sendiri pun masih belum seragam. Masing-masing perusahaan seolah-olah punya konsep akan *metaverse* yang ideal.<sup>8</sup>

Pengguna *Metaverse* mendapatkan akses ke sana melalui terminal pribadi yang memproyeksikan tampilan realitas virtual berkualitas tinggi ke kacamata yang dikenakan oleh pengguna, atau dari terminal umum hitam putih kasar di bilik. Stephenson menjelaskan sub-budaya orang yang memilih untuk tetap terhubung secara terus-menerus dengan *Metaverse*; mereka diberi julukan "gargoyle" karena penampilannya yang aneh. Pengguna *Metaverse* mengalaminya dari sudut pandang orang pertama .

*The Matrix* adalah serangkaian film yang menggambarkan masa depan distopia di mana umat manusia tanpa sadar terperangkap di dalam dunia virtual yang disebut Matrix, yang diciptakan oleh mesin intelejen untuk mengalihkan perhatian manusia saat menggunakan tubuh mereka sebagai sumber energi.<sup>9</sup>

*Ready Player One*, novel fiksi ilmiah 2011 karya *Ernest Cline*, menggambarkan dunia tahun 2045 yang dicengkeram oleh krisis energi dan pemanasan global, yang menyebabkan masalah sosial dan kestabilan ekonomi yang meluas. Pelarian utama bagi kebanyakan orang adalah *metaverse* yang disebut OASIS, yang diakses dengan headset VR dan sarung tangan kabel . Ini berfungsi baik sebagai MMORPG dan sebagai masyarakat virtual. Sekuel berjudul *Ready Player Two* dirilis pada tahun 2020. Sebuah film adaptasi yang disutradarai oleh Steven Spielberg dirilis pada tahun 2018.

Fenomena lain dari layanan berbasis teknologi tersebut adalah hadirnya transformasi (perubahan yang berangsur-angsur) terjadinya interaksi antara

---

8 'Metaverse - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/Metaverse>> [accessed 21 February 2022].

9 Jamie Allen, '*The Matrix and Postmodernism*', *Prezi.Com*, 2012  
<<https://prezi.com/ybxwvr21r9lz/the-matrix-and-postmodernism/>> [accessed 21 February 2022].

manusia dengan computer. Era internet telah mengubah cara pembuatan, pendistribusian serta penggunaan informasi dengan dampak yang signifikan dalam sistem komunikasi global.<sup>10</sup> Munculnya teknologi baru seperti tablet dan hand phone cerdas menyebabkan perubahan cara pengguna dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan dengan memanfaatkan fasilitas tersebut.

Adapun karakter dasar manusia adalah berfikir (*thinking*), bekerja (*working*), dan bermain (*playing*) atau dalam istilah disebut *Homo Sapien*, *Homo Faber* dan *Homo Ludens*. Dibalik sisi manusia sejati selalu tersembunyi sifat anak-anak yang suka bermain. Permainan dalam diri manusia itu muncul karena surplus energi dan dalam rangka rileksasi. Didalam permainan itu ada bakat dan talenta yang bisa kita latih dan asah untuk masa depan.

Permainan adalah upaya pelepasan energi yang tersimpan dalam diri manusia. Dengan bermain bisa merefleksikan pikiran sehingga otak menjadi cair dan bisa kembali segar. Dengan bermain pula hidup tidak menjadi tegang, bahkan gejala depresi, stress, tekanan batin itu disebabkan salah satunya yaitu kurang bermain. Bermain akan menjadikan tubuh lebih sehat dengan kadar proporsi yang seimbang. Permainan itu menyesuaikan perkembangan usia (kognitif). Karena sifat dari permainan itu sendiri mengikuti perkembangan zaman.

Dewasa ini kemajuan melalui inovasi dalam sains dan teknologi sangat luar biasa, seperti peningkatan dramatis dalam daya komputasi. Hal ini berkontribusi pada peningkatan bisnis dan masyarakat. Pada saat yang sama, dunia menghadapi tantangan berskala global seperti berkurangnya sumber daya alam, pemanasan global, tumbuhnya kesenjangan ekonomi, dan terorisme. Kita hidup di zaman yang penuh ketidakpastian, dengan kompleksitas tumbuh di semua tingkatan. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk memanfaatkan TIK semaksimal mungkin guna mendapatkan pengetahuan baru dan menciptakan nilai-nilai baru untuk membuat hubungan antara “manusia dan benda” dan antara “dunia nyata

---

10 Eka Wuryanta.. Wenats, 2004 ‘*Digitalisasi Masyarakat Menilik Kekuatan Dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital Dan Masyarakat Informasi.*’, Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 1, 1829–6564.

dan dunia maya” secara efektif dan efisien demi menyelesaikan masalah di masyarakat, menciptakan hidup lebih baik untuk rakyat, dan mempertahankan pertumbuhan ekonomi yang sehat.

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya teknologi telah menghasilkan berbagai inovasi dalam mempermudah kegiatan manusia seperti smartphone, laptop, kendaraan, dan lain sebagainya. Dewasa ini, perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan global. Hal ini dikarenakan perkembangan pada revolusi industri 4.0 dan revolusi sosial 5.0 yang membantu segala aspek kehidupan manusia pada era modern.. Hal ini senada dengan tujuan dari Revolusi Sosial 5.0 dimana untuk membuat kehidupan bermasyarakat berfokus pada manusia dimana antara pengembangan teknologi dan resolusi dari bermasyarakat sudah dapat diraih dan masyarakat dapat menikmati sebuah kehidupan yang memiliki kualitas hidup yang terbaik dimana sangat aktif dan nyaman<sup>11</sup>.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era revolusi industri 4.0 dan sosial 5.0 mengalami perubahan yang sangat drastis, sementara agama sendiri mengalami perubahan yang relatif lambat. Hal tersebut terjadi dikarenakan adanya ketidakharmonisan antara ilmu pengetahuan dan agama. Padahal, hakikat ilmu sebenarnya ialah segala ilmu di dunia ini tidak boleh terpisah daripada nilai Islam dan ilmu tersebut baik merupakan ilmu yang terpuji atau ilmu yang terkeji.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang di atas, maka masalah dalam thesis ini adalah bagaimana konsep umum *Metaverse* di dunia virtual, dan interaksi sosial secara virtual dan dunia nyata. Dari masalah utama tersebut, peneliti mengembangkan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana perubahan kultur di era *Metaverse*?

---

11 Fukuyama Mayumi 2018., “*Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society.*” Japan SPOTLIGHT 27 (August): 47–50.  
<<http://www8.cao.go.jp/cstp/%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=108487927&site=ehost-live.>>.

2. Apakah *Metaverse* bisa mendorong perubahan pada konsep teologi sosial?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sebagaimana rumusan masalah tersebut, mak penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan beberapa hal berikut :

1. Untuk mengetahui perubahan kultur di era *Metavers*.
2. Untuk mengetahui faktor pendorong perubahan konsep teologi sosial.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan kontribusi yang bermanfaat baik bagi dunia akademisi maupun bagi praktisi. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **1 Manfaat Akademis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai sumbangsih pemikiran dan bahan kajian dan perkembangan dalam ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan perkembangan teknologi digital didunia virtual.
- b. Dapat memberikan tambahan wawasan dan pemahaman bagi peneliti dalam rangka mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari.

#### **2 Manfaat Praktis**

Dengan ditemukannya pola tentang interaksi sosial yang berkembang kearah virtual dan dunia nyata. Maka metaverse sebagai hasil dari riset teknologi dapat memberikan manfaat yang optimal dalam peradaban kehidupan manusia dan meningkatkan pelayanan interaksi sosial yang berbasis virtual.

### **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu memberikan gambaran referensi untuk pemetaan posisi peneliti dalam kajian ini. Sehingga dapat melakukan identifikasi dan batasan masalah dengan sistematis dan mudah. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan tema kajian dalam tesis ini.

Peneliti telah berusaha melakukan identifikasi terhadap penelitian terdahulu dan peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut :

No	Judul Jurnal	Hasil Review
1	<i>All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda,</i> <sup>12</sup>	Artikel ini menyajikan upaya pertama untuk menawarkan kerangka kerja yang meneliti perkembangan metaverse terbaru di bawah dimensi teknologi canggih dan ekosistem metaverse, dan menggambarkan kemungkinan digital 'Sekala Global'. Pertama, teknologi adalah enabler yang mendorong transisi dari Internet saat ini ke metaverse. Kami dengan demikian memeriksa delapan teknologi yang memungkinkan secara ketat - Realitas yang Diperluas, Interaktivitas Pengguna (Interaksi Manusia-Komputer), Kecerdasan Buatan, Blockchain, Visi Komputer, IoT dan Robotika, Komputasi Edge dan Cloud, dan Jaringan Seluler Masa Depan. Di dalam hal aplikasi, ekosistem metaverse memungkinkan manusia pengguna untuk hidup dan bermain dalam lingkungan yang mandiri, gigih, dan ranah bersama. Oleh karena itu, kami membahas enam faktor yang berpusat pada pengguna – Avatar, Pembuatan Konten, Ekonomi Virtual, Penerimaan Sosial, Keamanan dan Privasi, serta Kepercayaan dan Akuntabilitas.
2	<i>A Content Analysis of the Metaverse Articles,</i> <sup>13</sup>	Artikel yang berfokus pada konsep metaverse secara umum dan memperkenalkan fitur dan teknologi yang diperlukan untuk merancang metaverse diklasifikasikan di bawah judul definisi dan karakteristik metaverse. Metaverse, yang pertama kali didefinisikan sebagai fiksi sekitar 20 tahun

12 Lik-Hang Lee and others, 'All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda', October, 2021 <<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11200.05124/8>>.

13 Nida Gökçe Narin, 'A Content Analysis of the Metaverse Articles', 2021, 17–24.

		<p>yang lalu, mengacu pada alam semesta virtual di mana orang merasa sepenuhnya secara mental dengan perangkat augmented reality virtual yang terlibat saat ini. Aplikasi pertama dari metaverse adalah permainan komputer yang terdiri dari dunia virtual. Perusahaan game berlomba untuk menawarkan pengalaman yang lebih unik kepada penggunanya. Dengan media sosial raksasa dan perusahaan teknologi besar mengumumkan metaverse sebagai masa depan internet, itu mulai menarik perhatian massa yang lebih luas. Konsep metaverse telah menjadi subjek studi akademis di berbagai bidang, dari sastra hingga seni, dari musik hingga pendidikan selama bertahun-tahun.</p>
3	<p><i>The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialis.</i><sup>14</sup></p>	<p>Teknologi dan media sosial bermunculan tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan aksesibilitas masyarakat modern sekaligus menjadi sebuah sarana media penyebaran berita dan provokasi yang masif. Ketika masyarakat dan teknologi hidup berdampingan, teknologi mampu mendorong masyarakat untuk memiliki aksesibilitas tanpa batas waktu. Fokus dari artikel ini adalah untuk mengetahui gambaran Era Society 5.0 yang dilihat dari sudut pandang aliran materialisme dan eksistensialisme dalam ilmu sosial.</p>
4	<p><i>Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective.</i><sup>15</sup></p>	<p>Kajian ini menjabarkan industri konten digital melalui dua aspek besar dalam konsep Society 5.0, yaitu aspek pengembangan ekonomi dan aspek keberlanjutan. Co-creation menjadi konsep sentral dalam keberlanjutan industri</p>

14 Melinda Rahmawati, Ahmad Ruslan, and Desvian Bandarsyah, 'The Era of Society 5.0 as the Unification of Humans and Technology: A Literature Review on Materialism and Existentialism', *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16.2 (2021), 151 <<https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>>.

15 Shiddiq Sugiono, 'Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective', *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22.2 (2020), 175–91 <<http://dx.doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>>.

		konten digital, khususnya jika ditinjau dari keberlanjutan ekonomi dan sosial. Melalui co-creation, konsumen akan mendapatkan konten yang sesuai dengan kebutuhannya dan dinilai mampu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya sehingga aspek pemenuhan kualitas hidup bisa terpenuhi secara berkelanjutan.
5	<i>Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality foreducation, socialisation and work</i> <sup>16</sup>	Multiverse awalnya merupakan teknologi yang diciptakan dengan fokus membuat lingkungan virtual di mana setiap penggunaanya bisa terkoneksi satu sama lain dengan virtualexperience yang berbeda. Penyerapan realitas virtual baru ini menghadirkan peluang yang sangat fleksibel dan luas untuk diterapkan pada banyak aspek kehidupan. Seperti pada game, rapat organisasi, hingga dunia pendidikan.
6	<i>The Metaverse: An Urban Revolution Effect of the Metaverse on the Perceptions of Urban Audience</i> <sup>17</sup>	Metaverse merupakan revolusi teknologi yang dapat mengubah peradaban. Perpindahan teknologi fisik kepada teknologi digital semakin berkembang dengan hadirnya Metaverse. Reconstruct the world merupakan istilah yang hadir dengan fenomena Metaverse ini. Dunia virtual melalui teknologi lanjutan dari AR dan VR merupakan dunia baru yang akan diciptakan oleh teknologi Metaverse.
7	<i>Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game online Roblox Secara Garis Besar</i> <sup>18</sup>	Jurnal ini membahas tentang implementasi teknologi multiverse di dalam dunia game. Pada jurnal tersebut dikatakan bahwa terdapat banyak kelebihan yang

16 P. 'Asher.' Rospigliosi, 'Metaverse Or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta And The Turn To Virtual Reality For Education, Socialisation And Work. Interactive Learning Environments, 30(1), 1-3.', 2022 <<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>>.

17 M. Hemmati, 'The Metaverse: An Urban Revolution. Researchgate.Net, January.', 2022 <<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>>.

18 D. Sopiandi, I., & Susanti, 'Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi), 3(1), 1-4.', 2022 <<https://doi.org/10.36232/0AJurnalpetisi.V3i1.2021>>.

		didapatkan dengan mengaplikasikan Metaverse pada game online, khususnya Roblox. Penggunaan multiverse akan menambah virtual experience baru bagi penggunanya, di mana teknologi AR dan VR yang dimanfaatkan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya merasakan sensasi bermain yang lebih nyata.
8	<i>A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges</i> <sup>19</sup>	Penelitian ini membedah Metaverse menjadi beberapa seksi. Berdasarkan penjelasan tersebut, artikel ini mengatakan bahwa konsep yang diusung oleh Metaverse ini disebut sebagai extended reality. Yaitu teknologi virtual di mana Augmented Reality, Virtual Reality dan Mixed Reality diintegrasikan di dalam satu dimensi virtual baru, sehingga menghadirkan pengalaman virtual yang lebih nyata dan realistis. Berdasarkan Taksonomi Metaverse yang dibahas pada artikel ini

Berdasarkan informasi dan data penelitian terdahulu yang telah peneliti identifikasi, maka tema kajian dalam tesis ini masih ada peluang melakukan kajian secara akademik. Sebab kajian yang berfokus terhadap Metaverse dan perubahan teologi sosial di era society 5.0 dengan pendekatan konsep nihilisme, yang mana teori ini digagas oleh Friedrich Wilhelm Nietzsche masih belum ditemukan.

## F. Kerangka Teoritik

### 1. Metaverse dalam pandangan umum

Wujud nyata *Metaverse* belum final ternyata hampir seluruh dunia membicarakannya, sangat banyak kanal-kanal youtube dan media sosial dipenuhi tayangan yang membahas masalah *Metaverse* sekalipun belum ada

19 Y. G. Park, S. M., & Kim, 'A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, And Open Challenges. Ieee Access, 10, 4209–4251.' <<https://doi.org/10.1109/Access.2021.3140175>>.

kepastian benar salahnya. Sedangkan ‘bahaya dunia virtual’ sekarang sudah di depan mata. Terlebih sejak adanya virus Corona melanda, kita makin asyik masuk berselancar di dunia maya dan nyaris lupa waktu, lupa diri, lupa kuota tergerogoti yang berarti uang belanja makin meningkat. Tak berlebihan jika kita simpulkan bahwa semakin banyak anak muda maupun dewasa berkubang dalam zona nyamannya hingga lupa untuk bersosialisasi secara nyata walau mesti repot mengenakan masker dan mematuhi protokol kesehatan. Padahal manusia sejatinya adalah makhluk sosial yang perlu silaturahmi dan bertemu secara nyata, agar mampu mengasah dan membangkitkan gairah rasa peduli, empati, yang jelas tak mungkin diperoleh secara virtual belaka.

David John Chalmers adalah seorang filsuf<sup>20</sup> yang berani melawan arus besar pemikiran terkait dunia virtual dengan menyatakan bahwa dia akan mempertahankan pandangan yang berlawanan dengan pemahaman umum bahwa: realitas virtual adalah semacam realitas asli, objek virtual adalah benda nyata, dan apa yang terjadi di dunia maya adalah benar-benar nyata.<sup>21</sup>

Bahkan Chalmers mempertanyakan : seberapa nyata realitas virtual itu? Pandangan yang paling umum dianut bahwa realitas virtual adalah semacam fiksi atau realitas ilusi, dan bahwa apa yang terjadi dalam realitas virtual tidak benar-benar nyata. Dalam *Neuromancer*, William Gibson sebagaimana dikutip dalam karya Chalmers, mengatakan bahwa dunia maya (dengan kata lain yang dimaksudkan adalah realitas virtual) adalah "halusinasi konsensual". Kita sepakati bersama sesuatu maka jadilah ia nyata, sebaliknya pun demikian bila kita sepakati sesuatu sebagai maya maka jadilah dia maya, semua semata halusinasi konsensual.<sup>22</sup>

---

20 ‘David Chalmers | P2K.UTN.AC.ID | *Buku Ensiklopedi Online*’ <[https://p2k.utn.ac.id/ind/2-3077-2966/David-Chalmers\\_100195\\_utn\\_p2k-utn.html](https://p2k.utn.ac.id/ind/2-3077-2966/David-Chalmers_100195_utn_p2k-utn.html)> [accessed 14 April 2022].

21 David J. Chalme Chalmers, David J., ‘*The Virtual and the Real*’, *Disputatio*, 9.46 (2017), 309–52 <<https://doi.org/10.1515/DISP-2017-0009>>rs, ‘*The Virtual and the Real*’, *Disputatio*, 9.46 (2017), 309–52 <<https://doi.org/10.1515/DISP-2017-0009>>.

22 Chalme Chalmers, David J., ‘*The Virtual and the Real*’, *Disputatio*, 9.46 (2017), 309–52 <<https://doi.org/10.1515/DISP-2017-0009>>rs.

Suatu keniscayaan bahwa khalayak umum mendiskusikan dunia virtual untuk membedakan objek virtual dengan objek nyata, seolah-olah benda maya tidak benar-benar nyata. Chalmers mengajak kita mendekati masalah nan membingungkan ini melalui sejumlah pertanyaan. (1) Apakah objek virtual, seperti avatar dan alat yang ditemukan di dunia maya yang khas, nyata atau fiksi? (2) Bila kita melakukan suatu kegiatan acara virtual, seperti perjalanan melalui dunia maya, apakah hal itu benar-benar terjadi? (3) Ketika kita merasakan dunia virtual dengan memiliki pengalaman mendalam tentang dunia di sekitar kita, apakah pengalaman kita hanya ilusi belaka? dan (4) Apakah pengalaman dalam dunia maya sama berharganya (valuable) dengan pengalaman di dunia non-virtual?.<sup>23</sup>

## 2. Teori Nihilisme oleh Nietzsche

Nihilisme (dari bahasa Latin nihil, berarti "tidak ada") adalah pandangan filosofi, aliran, atau mazhab dalam filsafat, yang menolak aspek umum dan fundamental dari eksistensi manusia, seperti kebenaran objektif, pengetahuan, moralitas, nilai, atau makna kehidupan. Para nihilis memiliki pemahaman yang berbeda dalam mengungkapkan pandangan mereka, tetapi pada intinya tetap serupa, yaitu bahwa nilai-nilai manusia tidak berdasar, bahwa hidup tidak bermakna, bahwa pengetahuan adalah kemustahilan. Mereka juga percaya bahwa beberapa entitas tidak ada, tidak berarti, atau tidak ada gunanya.

Para penganut nihilisme mungkin menganggap nihilisme hanya sebagai label yang diterapkan pada beberapa pandangan filsafat. Ada juga yang menganggapnya sebagai konsep sejarah berbeda yang berkembang dari nominalisme, skeptisisme, pesimisme filosofis, atau berkembang dari agama Kristen itu sendiri. Pemahaman kontemporer tentang gagasan tersebut sebagian besar berasal dari 'krisis nihilisme' Nietzschean, yang darinya muncul dua konsep sentral nihilisme: penghancuran nilai-nilai yang lebih

---

23 *Ibid.* 309

tinggi dan penentangan terhadap afirmasi hidup. Bentuk-bentuk awal nihilisme sebelum Nietzsche, mungkin lebih selektif dalam meniadakan hegemoni tertentu dari pemikiran sosial, moral, politik dan estetika.<sup>24</sup>

Peneliti menggunakan konsep nihilisme sebagai media analisisnya dalam penelitian ini, yang mana teori ini digagas oleh Friedrich Wilhelm Nietzsche, seorang berkebangsaan Jerman, hidup pada rentang waktu dari 1844 hingga 1900. Dia adalah putra dari Friedrich August Nietzsche (1756 – 1862) yang merupakan pejabat tinggi Gereja Lutheran sedangkan ibunya, Fransisca Oehler (1826 – 1897) juga merupakan pengikut Lutheran yang sangat taat. Artinya, Nietzsche hidup di lingkungan beragama yang sangat baik sekali. Nietzsche lahir di Röcken, 15 Oktober 1844. Sang ayah wafat pada saat Nietzsche berusia 4 tahun. Selang satu tahun kemudian, adik laki-laki Nietzsche, yaitu Joseph, juga meninggal sehingga tersisa Nietzsche saja yang laki-laki karena selain ibu, ada juga adik perempuannya yang bernama Elizabeth Förster, kedua tante dan juga neneknya. Hampir masuk umur 6 tahun, Nietzsche dimasukkan ke sekolah gymnasium. Nietzsche anak yang pandai karena sudah bisa membaca dan menulis.<sup>25</sup>

Umur 14 tahun ia sekolah asrama di Pforta.<sup>26</sup> Di sana ia belajar bahasa Yunani dan Latin dengan baik sehingga menjadi bekal baginya untuk menempuh filologi.<sup>27</sup> Di sana juga ia berdiskusi dengan kawan-kawannya dan mulai tertarik mengungkapkan gagasan melalui puisi-puisi. Nietzsche melanjutkan studi di Universitas Bonn untuk belajar filologi dan theologi namun ia lebih tertarik filologi dan meninggalkan theologi. Di sini ia mulai mengalami keputaran kepercayaan. Ia ingin menjadi bebas, bebas berpikir. Kemudian pindah ke Universitas Leipzig guna studi filologi dan bertemu

---

24 'Nihilisme - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/Nihilisme>> [accessed 14 April 2022].

25 Sunardi St. 1996, *Nietzsche* (Yogyakarta: LKIS). Hal. 4

26 Asrama seperti seminari dengan segala peraturan dan intensitas ibadah yang tinggi.

27 Filologi merupakan studi tentang teks bahasa kuno.

Friedrich Ritschl. Saat ia membaca buku Schopenhauer, adalah saat terpenting dalam hidupnya. Ia bertemu Wagner dan menjadikan Wagner serta Schopenhauer sebagai panutan. Sempat mengikuti wajib militer namun terhenti karena terjatuh. 1869 ia menjadi professor di Basel. Selama mengajar 10 tahun, ia sering menderita sakit disentri dan difteri. Di sela sakitnya, ia menulis karya-karya. Ada fase akhir di mana ini adalah fase akhir hidup Nietzsche adalah fase pengembaraan dan kesepian. ia sering berpindah tempat ke Swiss sesuai dengan musim. Ia juga pernah mengalami putus cinta dengan novelis perempuan Lou Salome. Terjebak pada cinta segitiga dengan kawannya, Paul Ree, ditambah dengan sakit serta dorongan dari adik juga ibunya, ia akhirnya lebih memilih untuk menyendiri.<sup>28</sup> Dari sekilas cerita tersebut dapat dikatakan bahwa gaya berfilsafat Nietzsche muncul dari kesunyian dan kesepian. Bahkan gagasan nihilisme juga berangkat dari kesepiannya yang memberikan sumbangan bahwa nihilisme adalah keadaan chaos dalam diri individu, juga ia berusaha mengangkat individu atau diri dalam konsep nihilisme itu sendiri.

Kemunculan nihilisme juga dimulai dari Nietzsche yang memandang bahwa masyarakat Jerman pada saat itu sangat terdogma oleh Agama Kristen. Di sisi lain, ada penurunan dalam praktek ritual keagamaannya. Gereja yang seharusnya ramai justru semakin sepi. Akhirnya, memaklumi hal tersebut, Nietzsche mengambil kesempatan dan mengumumkan bahwa manusia telah memasuki nihilisme atau keadaan di mana manusia kehilangan kepastian dalam hidup dan meneriakkan bahwa “tuhan telah mati” seraya mengucapkan “semoga tuhan beristirahat dalam kedamaian abadi”.

Bisa dikatakan bahwa kemunculan nihilisme berangkat dari realitas masyarakat pada saat itu yang melupakan keabsolutan Tuhan dengan meninggalkan gereja dan lebih menghabiskan waktu untuk mencukupi kebutuhan ekonominya serta berangkat dari pemikiran Nietzsche sendiri

---

28 Sunardi St. *Ibid.* h 5-15

tentang terkungkungnya masyarakat pada saat itu oleh dogmatisme gereja yang dipandang sangat fatal dan menjadikan manusia semakin lemah sehingga tak mampu menciptakan sesuatu yang baru lantaran sangat tergantung dengan dogmatisme tersebut<sup>29</sup> juga mengenai moralitas Apollonian dan Dionisian seperti yang tertulis dalam buku pertamanya *Die Geburt der Tragodie*. Maka dari itu, wajar jika Nietzsche mengambil peluang ini untuk meneriakan terjadinya nihilisme sebagai momen untuk mempercepat nihilisme itu sendiri.

Pemikiran Nietzsche tak lepas pengaruh dari pemikiran Arthur Schopenhauer pada buku *The World as Will and Representation* atau *The World as Will and Idea*.<sup>30</sup> Ketertarikannya pada Intelektual Yunani juga memengaruhi pemikirannya. Tokoh lain yang memengaruhi Nietzsche adalah Richard Wagner, seorang musisi Jerman dengan semangat kebudayaan Yunani.<sup>31</sup> Buku pertamanya adalah usaha penyelidikan nilai-nilai moral yang bertolak dengan Nilai Seni sehingga muncullah pemikiran mengenai semangat moralitas Apollonian dan Dionisian. Diambil dari Apollo melambangkan moral yang berisi aspek kejeniusan, kekuatan untuk menciptakan keharmonisan, prinsip individuasi, daya pembentuk simbol cahaya, ukuran serta hambatan,<sup>32</sup> Dewata dari segala daya yang luwes, dewa peramal, yang terang dan bersinar, kebenaran yang lebih tinggi,<sup>33</sup> sedangkan Dionisius merupakan Dewa Mabuk yang melambangkan kegilaan dan arus

29 Agustinus Setyo Wibowo, 2013. 'Permasalahan Iman : Kritik Atas Iman Dalam Filsafat Barat Dan Tawaran Jawaban.', *Jurnal Kanz Philosophia*, 3 No. 1 , hal. 15.

30 Terdapat perbedaan dalam mengartikan Buku Schopenhauer. Dalam Terjemahan Buku Pertama Nietzsche yaitu *Lahirnya Tragedi (Die Geburt der Tragodie / The Birth of Tragedy)* dikatakan bahwa judul Buku Schopenhauer adalah *The World as Will and Representation*. Sedangkan dalam Buku St. Sunardi berjudul *Nietzsche*, dikatakan bahwa judul buku Schopenhauer adalah *The World as Will and Idea*. Pada Intinya, maknanya adalah Dunia sebagai kehendak dan Ide. Judul aslinya adalah *Die Welt als Wille und Vorstellung*.

31 Sunardi St. h 11

32 Sunardi St. *Ibid.* h 25

33 Nietzsche, *Lahirnya Tragedi. Diterjemahkan Oleh : Saut Pasaribu*. (Yogyakarta: Penerbit Narasi, 2015). h 25.

hidup itu sendiri yang mengancam untuk merusak semua bentuk dan norma, nafsu tak terbatas, sikap menyerah, kemabukan dan kegilaan, alam yang terasing, dimusuhi dan ditaklukkan,<sup>34</sup> segala hal tentang hidup duniawi yang harus dihadapi dan segala kenyataannya.

Penyelidikan ini menghasilkan kesimpulan bahwa orang-orang Yunani adalah orang yang dapat mengatasi rasa pesimisnya akan hidup karena mampu mengubah kengerian menjadi sebuah seni.<sup>35</sup> Dan ini sangat menjurus pada Dyonisian sehingga Nietzsche menganjurkan untuk menjadi “Orang yang Mengatakan Ya / Ja-Sagender” pada hidup. Maka dari itu Nietzsche menginginkan untuk menyegerakan Nihilisme karena kritik terhadap manusia yang tak mengatakan Ya pada hidup yaitu mereka yang Apollonian atau terdogmatis dengan agama. Perpaduan Apollonian dan Dyonisian memang sama-sama mengarah pada Nihilisme karena pada dasarnya pemikiran Nietzsche mengarah ke sana. Hanya saja ia lebih menekankan pada Dyonisian tersebut dan berlanjut pada Nihilisme untuk segera membuka jalan menuju kreativitas manusia tanpa batas untuk berkembang sepenuhnya tanpa halangan.

Nihilisme terjadi dengan kelanjutan bahwa manusia benar-benar bebas dari segala makna absolut yang menjamin dirinya dan dunianya, harus menciptakan dunia dan memberinya nilai tanpa harus menciptakan Tuhan-tuhan baru. Keadaan ini semakin menyempurnakan Nihilisme sehingga manusia akan dihadapkan dengan dua Pilihan, antara mengatasi Nihilismenya dengan berkata “Ya” pada hidup dan membongkar seluruh nilai-nilai absolut pada dirinya, atau berdiri pada bayang-bayang ketuhanan padahal ia sudah mati dan menjadi sangat lembek karena kadang tidak berani berkata Ya tapi kadang takut pada nilai absolut yang telah mati itu. Akhirnya Nietzsche menawarkan adanya dua cara mengatasi Nihilisme, yaitu dengan berperilaku

---

34 Nietzsche.. h 28

35 Sunardi St.. h 26

Nihilisme Pasif dan Nihilisme Aktif. Nihilisme Pasif berarti sikap diam dan membiarkan diri didikte dengan nihilistik atau krisis secara terus menerus. Sikap yang tak berani berkata “Ya” pada hidup. Diwarnai dengan lembeknya dan pesimisnya manusia karena tak bisa berbuat apa-apa selain menyembah pada Tuhan padahal mereka sadar bahwa Tuhan telah mati. Sedangkan Nihilisme Aktif adalah sikap tidak tinggal diam, yaitu mengatasi nihilisme tanpa harus menolaknya. Menolak semua model Tuhan dan tak mencari penggantinya karena tak ada satupun yang benar sebab semua diperbolehkan.<sup>36</sup>

Nihilisme yang dimaksud Nietzsche memang menjelaskan pada kenyataan bahwa telah gugurnya suatu nilai absolut yang menjadi pegangan manusia dengan segala kemungkinannya untuk lahir nilai absolut baru seperti Matinya Nilai “Tuhan” dan lahirnya Tuhan baru seperti “Uang”, “Kekuasaan” dan lain sebagainya. Namun, Nihilisme Nietzsche berlanjut pada pengguguran keseluruhan nilai absolut yang menjadi pegangan manusia. Artinya, menggugurkan seluruh bentuk Tuhan dan membuat sebuah keyakinan baru bahwa manusia memiliki potensinya sendiri yang berujung pada munculnya konsep *Übermensch* atau adimanusia. *Übermensch* atau adimanusia sendiri adalah cara manusia memberikan nilai pada dirinya tanpa harus melihat dan menoleh pada dunia transenden sehingga melegitimasi kekuatan adikodrati manusia dan dunia. *Übermensch* merupakan bentuk manusia yang menganggap dirinya sebagai sumber nilai. Yang bisa mencapai *Übermensch* adalah orang yang mau untuk berkata “Ya” pada hidupnya / *Ja-Sagender*, punya sikap selalu mengafirmasikan hidupnya.<sup>37</sup>

Beberapa ilmuwan Nietzschean<sup>38</sup> mengatakan bahwa mereka tak sepakat dengan Nihilisme namun ada pula yang terinspirasi bahkan

---

36 Sunardi St. 46-48

37 Ricardo F. Nanuru, 2014. ‘*Übermensch : Konsep Manusia Super Menurut Nietzsche*’, *Jurnal Universitas Halmahera*.

38 Sebenarnya sangat dilematis untuk menulis Nietzschean karena Nietzsche sendiri tak ingin ada

mendekati untuk menjadi Nihilisme. Karl Jaspers, tak menolak filsafat Nietzsche yang memang berujung pada menunjung tinggi eksistensi manusia, namun ia menolak pemikiran Nietzsche yang membunuh Tuhan.<sup>39</sup> Martin Heidegger, kagum dengan pemikiran Nietzsche tentang kembalinya segala sesuatu dan *Übermensch*.<sup>40</sup> Dan Heidegger merupakan ilmuwan yang mendukung eksistensi manusia tanpa menolak seluruh pemikiran Nietzsche namun justru merigidkannya seperti halnya Jean-Paul Sartre yang mengatakan dengan segala pengembangan pemikirannya bahwa manusia adalah hasrat untuk menjadi Tuhan.<sup>41</sup> Michel Foucault, terpengaruh dengan metode kritik Nietzsche yang tak pandang bulu. Foucault melanjutkan kritik Nietzsche tentang kebudayaan yang tak bisa memberikan solusi pada kegelisahan-kegelisahan.<sup>42</sup> Jacques Derrida juga mendapat pengaruh dari Nietzsche untuk pemikiran dekonstruksinya yang memiliki dasar pemikiran tentang kecurigaan pada nilai “kebenaran” dan “makna” serta kritik atas metafisika.<sup>43</sup> Begitu pula dengan Muhammad Iqbal yang terinspirasi dari Nietzsche karena sama-sama merasa kesepian dalam hidup. Baginya, Keadaan dasar jiwa manusia adalah kesepian. Bedanya, Iqbal mengobati kesepian dan kegelisahan lewat jalan agamanya. Sedangkan Nietzsche justru membongkar secara keseluruhan.<sup>44</sup>

Istilah ini kadang-kadang digunakan dalam kaitannya dengan anomie untuk menggambarkan suasana umum keputusan pada ketidakberartian eksistensi atau menggambarkan kesewenang-wenangan dalam prinsip-prinsip yang dipegang manusia dan lembaga-lembaga

---

orang yang menjadi pengikutnya, namun realita sesungguhnya, pemikiran Nietzsche menjadi titik awal lahirnya pemikiran postmodern.

39 Sunardi St. h 178-179

40 Sunardi St. *Ibid.* h 187

41 Agustinus Setyo Wibowo dkk, 2009. *Para Pembunuh Tuhan* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius). h 11

42 Sunardi St.. h 192.

43 Sunardi St. *Ibid.* h 206

44 Sunardi St. *Ibid.* h 226

sosialnya. Nihilisme juga telah digambarkan sebagai ciri dari periode sejarah tertentu. Misalnya, Jean Baudrillard telah mencirikan postmodernitas sebagai zaman atau cara berpikir nihilistik. Demikian pula beberapa teolog dan tokoh agama telah menyatakan bahwa postmodernitas dan banyak aspek modernitas mewakili nihilisme dengan menentang prinsip-prinsip agama. Meskipun demikian, nihilisme secara luas dianggap berasal dari sudut pandang religius maupun non-religius.

Dalam budaya populer, istilah ini umumnya mengacu pada bentuk-bentuk nihilisme eksistensial, yang menganggap kehidupan tak memiliki nilai intrinsik, makna, atau tujuan. Pandangan utama lainnya dalam nihilisme termasuk penolakan terhadap semua pandangan normatif dan etis (nihilisme moral), penolakan terhadap semua institusi sosial dan politik (nihilisme politik), pandangan bahwa pengetahuan itu tidak ada (nihilisme epistemologis), dan sejumlah pandangan metafisik yang menegaskan bahwa objek non-abstrak itu tidak ada (nihilisme metafisik), bahwa objek komposit tidak ada (nihilisme mereologis), atau bahkan kehidupan itu sendiri tidak ada.

## **G. Metode Penelitian**

### **Penelitian Library Research**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menjelaskan bagaimana orang atau individu menangkap makna dari sebuah peristiwa dan belajar melihat sebuah peristiwa dari berbagai perspektif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan dengan pendapat, persepsi, ide dan kepercayaan orang yang akan diteliti dan keseluruhannya tidak dapat diukur dengan angka.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu

landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan; sedangkan dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan berakhir dengan suatu “teori”.<sup>45</sup>

Pendekatan penelitian kualitatif lahir sebagai reaksi terhadap metode penelitian kuantitatif yang jauh lebih dulu ada dan dianggap bersifat mekanistik, tidak mampu membongkar masalah secara mendalam, kurang menempatkan manusia sebagai makhluk berkesadaran dan intensional dalam bertindak, memandang segala persoalan kehidupan dalam hubungan kausalitas dan saling terkait, bertumpu hanya pada realitas yang tampak (empirik) dan tidak melihat sesuatu di balik yang tampak. Pendekatan penelitian kuantitatif ukuran ilmiah adalah sesuatu yang tampak. Apa saja yang tidak empirik tidak bisa dikategorikan sebagai ilmiah. Padahal, dalam kehidupan ini ada realitas yang tampak dan ada yang tidak tampak malah jumlahnya jauh lebih banyak. Lebih dari itu, metode penelitian kuantitatif dipandang tidak mampu menjawab persoalan yang memerlukan pemahaman secara mendalam, melainkan penjelasan yang bersifat umum.<sup>46</sup>

Pada penelitian kualitatif, teori diartikan sebagai paradigma. Seorang peneliti dalam kegiatan penelitiannya, baik dinyatakan secara eksplisit atau tidak, menerapkan paradigma tertentu sehingga penelitian menjadi terarah. Dasar teoritis dalam pendekatan kualitatif penelitian ini menggunakan pendekatan Interaksi Sosial.

---

45 ‘Penelitian Kualitatif - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’  
<[https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian\\_kualitatif](https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif)> [accessed 14 April 2022].

46 Sirajuddin Saleh, S Pd, M Pd, 2017. *Analisis Data Kualitatif Editor: Hamzah Upu* (Bandung: Pustaka Ramadhan.).

Sedangkan data data yang menggunakan wawancara dan dokumentasi, peneliti menyatakan bahwa data diperoleh dari wawancara atau dokumentasi. Dengan penyebutan tersebut, maka peneliti dapat mengategorikan masing-masing data sesuai dengan sumber datanya.

## **1. Jenis dan Sifat Penelitian**

### **a. Jenis penelitian.**

Dilihat dari jenis penelitiannya, adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan atau library research, yakni penelitian yang dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan.

Sebelum melakukan telaah bahan pustaka, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu secara pasti tentang dari sumber mana informasi ilmiah itu akan diperoleh. Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain; buku-buku teks, jurnal ilmiah, referensi statistik, hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, tesis, disertasi, dan internet, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.<sup>47</sup>

### **b. Sifat penelitian**

Dilihat dari sifatnya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, penelitian deskriptif berfokus pada penjelasan sistematis tentang fakta yang diperoleh saat penelitian dilakukan.<sup>48</sup>

Instrumen dalam penelitian kualitatif sedikit berbeda dengan instrumen dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, biasanya instrumen

---

47 Anwar Sanusi, 2016. *Metodologi Penelitian Bisnis* (Jakarta: Salemba Empat). h 32

48 Anwar Sanusi, *Ibid*, h 13

utama pengumpulan data adalah angket sedangkan dalam penelitian kualitatif instrument utama dalam proses pengumpulan data di lapangan adalah peneliti itu sendiri. Dengan kata lain peneliti sebagai alat (instrumen) penelitian dengan harus peka terhadap stimulus dari lingkungannya yang harus diperkirakan bermakna atau tidak bagi penelitian. Selain itu peneliti sebagai alat (instrumen) pengumpulan data harus dapat menyesuaikan diri dengan segala keadaan dan dapat mengumpulkan berbagai jenis data sekaligus.<sup>49</sup> Peneliti telah mendapatkan data yang jelas dan spesifik. Peneliti telah menemukan informasi yang mengarah pada topik penelitian ini. Dalam penggunaan metode kualitatif ini, peneliti telah berperan sebagai human instrument atau sebagai alat dalam mengumpulkan data.

## 2. Sumber Data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data, sedangkan isi catatan subjek penelitian atau variable penelitian.<sup>50</sup>

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

### a. Sumber primer

Sumber primer adalah sumber-sumber yang memberikan data secara langsung dari tangan pertama atau merupakan sumber asli.<sup>51</sup>

Data primer merupakan sumber data yang didapat dari dari sumber pertama yang mengalami kejadian langsung. Sugiyono (2011) menyatakan bahwa data yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Dalam hal ini

---

49 Sirajuddin Saleh, S Pd, h 50

50 Suharsimi Arikuntoro, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rieneka Cipta). h 129.

51 Nasution, 2001. *Metode Reseach Penelitian Ilmiah, Edisi I*, (Jakarta: Bumi Aksara). Cet IV, h 150

peneliti memperoleh data langsung dari informan di lapangan.

#### **b. Sumber sekunder**

Sumber sekunder adalah sumber-sumber yang diambil dari sumber yang lain yang tidak diperoleh dari sumber primer. Dalam skripsi ini sumber-sumber sekunder yang dimaksud adalah buku-buku lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan thesis ini.<sup>52</sup>

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua yang digunakan peneliti untuk menunjang data primer. Data sekunder merupakan data dalam bentuk yang sudah jadi (tersedia) melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan oleh lembaga. Peneliti telah memperoleh literature baik dalam format tercetak maupun dalam format digital untuk memperoleh dan melengkapi data yang diperlukan. Selain data tersebut, peneliti juga menggunakan data yang berasal dari bahan kepustakaan. Sumber ini berupa sumber tertulis seperti foto, buku, majalah, arsip, catatan transaksi, dokumen standar operasional prosedur, dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data, dalam hal ini penulis melakukan identifikasi wacana dari buku-buku, makalah atau artikel, majalah, jurnal, web (internet), atau informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penulisan untuk mencari hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya yang berkaitan dengan kajian pada tesis ini. Maka langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan data-data yang ada, baik melalui buku-buku, dokumen, majalah internet (web).
- b. Menganalisa data-data tersebut sehingga peneliti bisa menyimpulkan

---

<sup>52</sup> Syaifuddin Anwar, 1998. *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pelajar Offset). h 91,

tentang masalah yang dikaji.<sup>53</sup>

#### 4. Teknik Analisa Data

Setelah keseluruhan data terkumpul maka langkah selanjutnya penulis menganalisa data tersebut sehingga ditarik suatu kesimpulan. Untuk memperoleh hasil yang benar dan tepat dalam menganalisa data, penulis menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi (*Content Analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak di media massa.

Analisis isi dapat digunakan untuk menganalisa semua bentuk komunikasi, baik surat kabar, berita radio, iklan televisi maupun semua bahan dokumentasi yang lainnya<sup>54</sup>. Adapun langkah- langkah strategis dalam penelitian analisis isi, sebagai berikut :

Pertama, Penetapan desain atau model penelitian. Disini ditetapkan beberapa media, analisis perbandingan atau korelasi, objeknya banyak atau sedikit dan sebagainya.

Kedua, pencarian data pokok atau data primer, yaitu teks sendiri. Sebagai analisis isi, teks merupakan objek yang pokok, bahkan terpokok. Pencarian dapat dilakukan dengan menggunakan lembar formulir pengamatan tertentu yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut.

Ketiga, pencarian pengetahuan konstektual agar penelitian yang dilakukan tidak berada diruang hampa, tetapi terlihat kait-mengait dengan faktor- faktor lain.<sup>55</sup>

#### 5. Pendekatan Studi

Adapun pendekatan pada studi ini adalah dengan menggunakan pendekatan filsafat sosiologi.

---

53 M. Iqbal Hasan, 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Penerbit Ghalia Indonesia : Jakarta,.

54 Et.al Afifudin, 2012. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia). h 165.

55 *Ibid*. h 168.

#### a. Pengertian Filosofis

Secara harfiah, kata filsafat berasal dari kata *philos* yang berarti cinta kepada kebenaran, ilmu dan hikmah. Selain itu, filsafat dapat berarti pula mencari hakikat sesuatu, berusaha mautkan sebab dan akibat serta berusaha menafsirkan pengalaman-pengalaman manusia. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Poer Wadarminta mengartikan filsafat sebagai pengetahuan dan penyelidikan dengan akal udi mengenai sebab-sebab, asas-asas, dan sebagainya terhadap segala yang ada dialam semesta ataupun mengenai kebenaran dan arti adanya sesuatu. Pengertian filsafat yang umumnya digunakan adalah pendapat yang dikemukakan oleh Sidi Gazalba. Menurutnya filsafat adalah berfikir secara mendalam, sitemik, radikal dan universal dalam mencari kebenaran, inti, fitnah serta hakikat yang ada. Filsafat mencari mendasar, asas dan inti yag ada disifat lahiriyah.

Memahami agama dengan pendekatan filosofis dikenal dengan *philosophy of reigion* dimana dalam hal ini berupaya untuk membahas pertanyaan mengenai sifat agama secara keseluruhan, bukan meneliti masalah yang dibawa oleh sistem keyakinan tertentu sebagaimana cara kerja dari *philosophy of religion*.

#### b. Pendekatan filosofis

Dalam pendekatan filosofinya, secara tradisional agama dipahami sebagai sesuatu yang sakral, suci dan agung. Menempatkan hal-hal nilai yang memiliki nilai semacam itu, akan dianggap merediksi, melecehkan, atau bahkan merusak nilai tradisional agama. Keterlibatan para pengikut agama secara bertingkat memunculkan rasa pengabdian dan kesediaan untuk berkorban bagi keyainannya.

John Hick menyatakan bahwa pemikiran filosofis mengenai agama bukan merupakan cabang teologi, atau studi-studi keagamaan, melainkan

cabang ilmu filsafat dimana secara umum pendekatan filosofis memiliki 4 cabang yaitu:

- 1) Logika, yang secara literasi logika berarti ‘pemikiran’ atau akal. Logika adalah seni argumen rasional dan koheren. Salah satu premis dalam filsafat agama yang ditemukan Anselm ; Tuhan adalah sesuatu yang tidak ada hal lebih besar yang dapat dipikirkan selain Dia.
- 2) Metafisika, terkait dengan hal yang paling dasar, pertanyaan-pertanyaan fundamental tentang kehidupan, eksistensi, dan watak itu sendiri, secara literal metafisika berarti kehidupan, alam, dan segala hal. Metafisika menanyakan eksistensi : apakah aku ada? Bagaimana aku ada? Apakah Tuhan ada? Dalam pertanyaan bagaimana Tuhan ada? Asoek aktifitas filosofis ini menunjukkan concern pada komperhensif. Tidak ada sesuatu pun yang berada di luar wilayah perhatian filsafat, bagi filsuf segala sesuatu adalah penting. Ini digunakan dari melindungi digunakannyapandangan menutup sebelah mata atau berat sebelah dalam hal tertentu. Dan hal ini diterapkan pada pendekatan filosofis terhadap agama.
- 3) Epistemologi, menitikberatkan pada apa yang kita ketahui, dan bagaimana kita mengetahui. Tugas epistemologi adalah menemukan bagaimana pengetahuan berbeda dengan keyakinan dan pendapat. Misalnya, “saya meyakini Tuhan ada” dengan pertanyaan “saya tau Tuhan ada”, tapak merupakan dua pernyataan yang berbeda. Apa yang menjadikan sesuatu sebagai keyakinan berbea dengan apa yaang menjadikan sesuatu sebagai pengetahuan. Beberapa umat beragama menyatakan “mengetahui” bahwa Tuhan ada, namun apa yang mereka ketahui? Dengan kata lain kapan kita menyatakan kita dapat mengetahui sesuatu dan dimana persoalan kebenaran mengenai apa yang kita tahu itu muncul?

- 4) Etika, yang berarti perilaku atau studi dan penyelidikan tentang nilai-nilai yang dengannya kita hidup, yang mengatur cara kita hidup dengan lainnya, dalam suatu komunitas lokal maupun global. Dalam kaitannya terhadap studi agama, etika terlihat jelas dalam kehidupan keagamaan, aturan-aturan dan prinsip yang menerangkan tentang kehidupan yang religius. Apa yang menjadi sumber dan dari mana asal-usul ajaran itu? Apa sumber dan moralitas?

Dalam pendekatan filosofis, setidaknya ada dua jenis model pendekatan yaitu pendekatan hermeneutik (penafsiran), pendekatan teologi-filosofis, dan pendekatan tafsir falsafi.<sup>56</sup>

#### c. Pengertian Sosiologis

Secara etimologi kata sosiologi berasal dari bahasa Latin yang terdiri dari kata "*socius*" yang berarti teman, dan *logos* yang berarti berkata atau berbicara tentang manusia yang berteman atau bermasyarakat. Sedangkan secara terminologi, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial termasuk perubahan-perubahan sosial. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sosiologi adalah kajian ilmiah tentang kehidupan sosial manusia yang berusaha mencari tahu tentang hakikat dan sebab-sebab dari berbagai pola pikir dan tindakan manusia yang teratur dan dapat berulang.<sup>57</sup>

Sosiologi mencoba untuk mengerti sifat dan maksud hidup bersama, cara terbentuk dan tumbuh serta berubahnya perserikatan-perserikatan hidup itu serta pula kepercayaannya, keyakinan yang memberi sifat tersendiri kepada cara hidup bersama itu dalam tiap persekutuan tiap hidup manusia. Sosiologi tidak menetapkan ke arah mana sesuatu berkembang dalam arti memberi petunjuk-petunjuk yang menyangkut kebijaksanaan, kemasyarakatan dari proses kehidupan bersama tersebut.

<sup>56</sup> Benny Kurniawan, *Studi Islam dalam Pendekatan Filosofis*, Jurnal Saintifika Islamica vol.2 no.2 periode juli-desember 2015, diunduh pada oktober 2018, h. 54-58

<sup>57</sup> Suparman Syukur, 2015. *Studi Islam Transformatif*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar , h.241.

Didalam ini juga dibahas tentang proses-proses sosial, mengingat bahwa pengetahuan perihal struktur masyarakat saja belum cukup untuk memperoleh gambaran yang nyata mengenai kehidupan bersama dari manusia.

Selanjutnya, sosiologi dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam memahami agama. Hal demikian dapat dimengerti, karena banyak bidang kajian agama yang baru dapat dipahami secara proporsional dan tepat apabila menggunakan jasa bantuan dari ilmu sosiologi.<sup>58</sup>

#### d. Pendekatan Sosiologis

Ada beberapa pendekatan lain terhadap gejala-gejala sosial yaitu: pendekatan struktural fungsional, pendekatan marxian (pendekatan konflik) dan pendekatan interaksionalisme simbolis.

Pendekatan *struktural fungsional* dikembangkan oleh para sosiolog Eropa seperti Max Weber, Emille Durkheim, Filpredo Pareto dan beberapa antropolog sosial Inggris. Pendekatan ini memandang pada dua asumsi. Pertama, masyarakat terbentuk atas struktur-struktur dalam fungsi mereka masing-masing saling bergantung sehingga perubahan yang terjadi dalam fungsi satu struktur akan tercermin pada perubahan struktur yang lain yang saling mempengaruhi. Kedua, berfungsi sebagai penopang aktivitas-aktivitas atau struktur lainnya dalam suatu sistem sosial.

Selanjutnya pendekatan Marxian atau pendekatan konflik didasarkan pada dua asumsi yaitu pertama, ia memandang kegiatan ekonomi sebagai faktor penentu utama semua kegiatan masyarakat. Kedua, ia melihat masyarakat manusia dari sudut konflik disepanjang sejarah. Pendekatan interaksionalisme-simbolis, disebut dengan

---

<sup>58</sup>Achmad Slamet, 2016. *Metodologi Studi Islam*, Yogyakarta : Deepublish, h. 107-171.

pendekatan mikro karena pendekatan ini melihat manusia pada hubungan yang sederhana.<sup>59</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Penulisan buku tugas akhir ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran pengerjaan thesis dan diharapkan dapat berguna untuk pembaca yang tertarik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Secara garis besar, buku tugas akhir terdiri atas beberapa bagian seperti berikut ini:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, tujuan, dan manfaat dari pembuatan tugas akhir. Selain itu, permasalahan, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan juga merupakan bagian dari bab ini.

### BAB II REFLEKSI TEOLOGI DALAM RUANG DIGITAL DI ERA SOCIATY 5.0

Bab ini membahas tentang refleksi teologi dalam ruang digital era society 5.0, Teologi digital dan reovolusi industri, Problem keagamaan (Aqidah, Kemunculan aliran teologi Islam, Penyebaran Islam, munculnya aliran sesat), Era Society.

### BAB III METAVERSE DI ERA SOCIATY 5.0

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik. Yaitu membahas tentang Metaverse di era society 5.0., sibernetika, kecerdasan buatan, trnashumanisme, posthumanisme, relasi manusia dengan teknologi, bentuk-bentuk relasi manusia dengan teknologi, kecenderungan arah yang tidak disadari pada alat, dan juga etika di era metaverse.

---

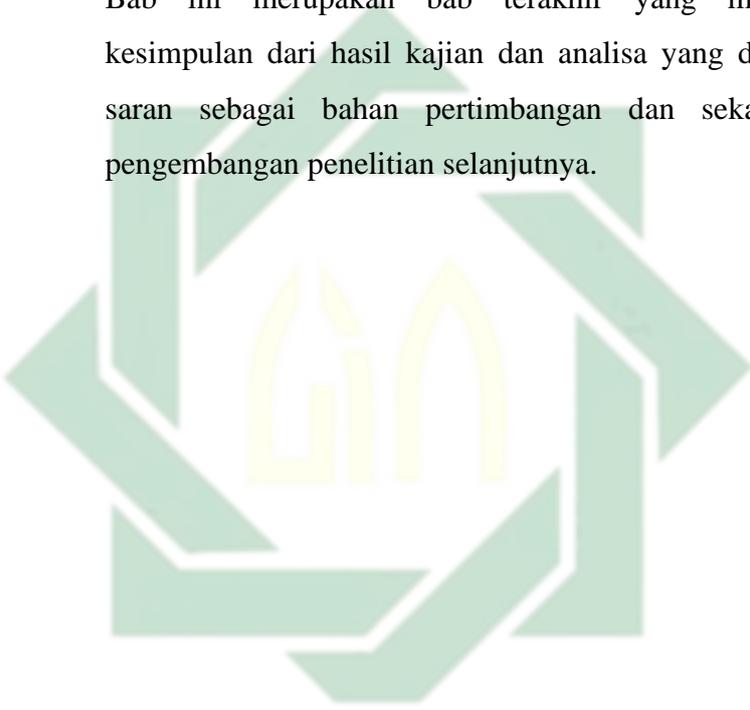
<sup>59</sup>Faisar Aanda Arfa, *metodologi Studi Islam* jalan tengah memahai Islam, Jakarta, Raja Grafindo persada, 2015, h. 155-156.

#### BAB IV METAVERSE DAN PERUBAHAN TEOLOGI SOSIAL

Menjabarkan hasil temuan serta melakukan analisis terhadap perubahan kultur di era metaverse dan metaverse mendorong perubahan teologi dan transformasi sosial.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang menyampaikan kesimpulan dari hasil kajian dan analisa yang dilakukan dan saran sebagai bahan pertimbangan dan sekaligus bahan pengembangan penelitian selanjutnya.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II REFLEKSI TEOLOGI DALAM RUANG DIGITAL DI ERA SOCIATY 5.0

### A. Teologi Digital dan Revolusi Industri

Percepatan teknologi dan peran manusia dalam perkembangan ini tak terlepas dari istilah revolusi industri. Revolusi industri adalah istilah perubahan secara besar-besaran atau perubahan total pada segala bidang mulai dari pertanian, manufaktur, pendidikan, transportasi, industri, teknologi dan lain sebagainya. Pola revolusi industri pertama (*Hunting Society*) kali diketahui pada peradaban manusia yang mulai mengenal istilah food gathering atau zaman yang hidup dengan memanfaatkan apa yang mereka temukan. Kedua, pengembangan teknik irigasi dan pemukiman manusia (*Agrarian Society*). Ketiga, penemuan lokomotif uap dan awal produksi massal (*Industrial Society*). Dan terakhir yang keempat sering dipropagandakan, penemuan komputer dan teknologi informasi (*Information Societ*)<sup>60</sup>

Dalam era revolusi industri 4.0, konsep teknologi tidak hanya membantu manusia pada pekerjaan manusia dengan mesin. Tetapi integrated system, dimana konsep Internet of Things (IoT), Cloud Computing, Big Data, AR/VR, Sharing on Demand, Cryptocurrency dan Artificial Intelligence menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan. Artificial Intelligence adalah kemampuan sistem dalam menafsirkan data dengan benar untuk belajar dan menggunakan pembelajaran tersebut guna untuk tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi sistem.<sup>61</sup>

Perkembangan inipun tak luput dari akademisi, peneliti dan para ahli yang lahir dari sebuah pemikiran brilian manusia. Manusia sebagai hiposentrum dari sains dan teknologi yang berkembang saat ini merupakan salah satu alasan kuat

---

60 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com' <<https://kumparan.com/bahrul-bangsawan/society-5-0-dan-transhumanisme-1u9g6Wcm9Vw/full>> [accessed 9 August 2022].

61 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com'.

akan pembuktian entitas manusia sebagai pusat revolusi peradaban. Konteks dari manusia disini tidak hanya terfokus pada manusia terdidik yang mengenyam pendidikan di perguruan tinggi tapi lebih daripada itu, manusia adalah seorang terpelajar yang adil sejak dalam pikiran maupun perbuatan walaupun dalam konsep keadilannya tersebut terdapat kelabilan pada setiap tindakan yang diambilnya.<sup>62</sup>

Seiring dengan perkembangan sains maupun teknologi, manusia semakin membuat inovasi yang bahkan kebanyakan dari kita tidak sadar akan suatu saat terciptanya teknologi yang mampu mengatasi keterbatasan manusia. Teknologi tidak hanya diciptakan untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas yang berulang maupun membantu meringankan beban manusia dalam mengerjakan tugas kesehariannya. Tapi lebih daripada itu, di masa depan teknologi akan mampu menutupi bahkan menghilangkan keterbatasan manusia sehingga saat ini ketika kita membayangkan akan hal tersebut, akan timbul pertanyaan. Di masa depan apakah manusia akan semakin manusiawi atau manusia akan mengalami disrupsi kemanusiaan sehingga slogan memanusiaikan manusia hanya tinggal slogan?<sup>63</sup>

Perkembangan teknologi melalui revolusi industri mengalami peningkatan menjadi 5.0. Banyak yang berpendapat bahwa revolusi industri 5.0 ini lebih berfokus pada perkembangan peradaban manusia bukan pada perkembangan teknologi, revolusi industri yang dirumuskan oleh pemerintah jepang ini menyalahi milestone perkembangan teknologi yang dimana dalam konsep perkembangan teknologi, seharusnya ada pembaharuan teknologi menjadi lebih meningkat atau lebih baik dari sebelumnya. Tetapi hal ini beda dari yang dirumuskan oleh pemerintah jepang, konsep ini lebih dikenal sebagai Society 5.0 yang diartikan sebagai konsep masyarakat cerdas yang berpusat pada manusia (*Human Centered*) dan berbasis teknologi (*Techonology Based*)

---

62 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com'.

63 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com'.

dimana Big Data dan IoT dikonversikan menjadi artificial intelligence yang akan menjangkau setiap sudut masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh Perdana Menteri Jepang pada hari senin, 21 Januari 2019 bahwa “Melalui Society 5.0, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) akan mentransformasi big data pada segala sendi kehidupan serta the internet of things akan menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan. Transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna”. Konsep yang dijelaskan Perdana Menteri Jepang ini merupakan transformasi pemahaman manusia bahwa kebutuhan teknologi akan manusia dapat bermakna lebih untuk menjalani kehidupan yang baik. Ini menjelaskan juga bahwa konsepsi transhuman akan semakin dekat. Selanjutnya, bagaimana kita sebagai seorang manusia menanggapi percepatan ini yang memiliki dampak positif dan negatif? Tentunya sangat sulit untuk membayangkan hal tersebut. Peradaban yang tidak dapat dihindari tapi kita hanya dapat meminimalisir kemungkinan buruk yang terjadi dimasa depan dengan melakukan inovasi-inovasi yang memanusiakan manusia dan berdampak baik bagi perjalanan kehidupan manusia.<sup>64</sup>

Dengan adanya transformasi Society 5.0, teknologi akan sangat memudahkan untuk membantu mewujudkan *Sustainable Development Goals* yaitu program dari United Nations untuk mengurangi ketimpangan sosial mulai dari memberantas kemiskinan, mengakhiri kelaparan, hidup sehat dan sejahtera, pendidikan yang bermutu, kesetaraan gender, air bersih dan sanitasi, energi bersih dan terjangkau, perkembangan yang layak dan pertumbuhan ekonomi, industri, inovasi dan infrastruktur, mengurangi ketimpangan, kota dan komunitas berkelanjutan, produksi dan konsumsi yang bertanggung jawab, penanganan iklim, menjaga ekosistem laut, menjaga ekosistem darat, perdamaian, keadilan dan institusi yang kuat dan yang terakhir kemitraan untuk mencapai tujuan. di dunia sehingga tidak ada ketimpangan sosial yang akan

---

64 ‘Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com’.

terjadi dimasa depan.<sup>65</sup>

Teknologi tentunya memiliki banyak dampak positif maupun negatif, jika kita membayangkan masa depan peradaban manusia seperti yang tergambarkan pada film-film, tentunya akan banyak ketimpangan kemanusiaan ketika hal itu terjadi jika teknologi digunakan atas dasar monopoli serta kapitalisasi segelintir orang-orang elit. Teknologi yang seharusnya dapat diakses dengan mudah oleh siapapun itu dan oleh apapun akan berdampak buruk jika teknologi digunakan sebagai alat monopoli oleh kekuasaan atau segelintir orang-orang yang berwenang. Pengetahuan dan teknologi adalah hak umat manusia tanpa ada monopoli atau hak kepemilikan individu sehingga terjadi peradaban yang berpengetahuan dan memiliki kemandirian atas kehidupan yang bermartabat. Teknologi tidaklah berbahaya jika digunakan dengan baik dan tujuan agar manusia akan semakin manusiawi dengan berbasis teknologi.<sup>66</sup>

## **B. Problem Keagamaan di Dunia Digital**

Perkembangan teknologi informasi telah banyak mempengaruhi pelbagai lini kehidupan umat manusia. Semua aspek pada akhirnya harus mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut agar dapat terus eksis dan berkembang sesuai dengan zaman. Kehadiran internet misalnya saja, menjadi jembatan bagi banyak kalangan untuk mencari pengetahuan, pertemanan, hingga mencari penghasilan. Oleh sebab itu, baik individu, hingga perusahaan sudah mampu menggunakan internet dan menghasilkan produk yang bisa terkoneksi dengan internet. Jika tidak, maka akan terjadi kesulitan untuk memasarkan produk-produk mereka, sehingga apa saja sudah menggunakan teknologi digital.<sup>67</sup>

Perkembangan teknologi tidak hanya melahirkan banyak inovasi dan

---

65 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com'.

66 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com'.

67 Egi Sukma Baihaki, 'Islam Dalam Merespons Era Digital: Tantangan Menjaga Komunikasi Umat Beragama Di Indonesia', *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 3, No (2020), 185–208 <doi: 10.20414/sangkep.v2i2.>.

produk di bidang teknologi. Akan tetapi, pada saat yang sama, ia juga menyebabkan banyak aspek kehidupan manusia berubah baik itu dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Dunia dibuat seakan tidak memiliki batasan (*borderless*) dan tidak ada kerahasiaan yang bisa ditutupi. Perkembangan teknologi membuat seseorang bisa dengan mudah mengetahui aktivitas orang lain melalui media sosial, padahal orang tersebut tidak saling mengenal dan tidak pernah berjumpa sebelumnya.<sup>68</sup>

Kehadiran media sosial melalui pelbagai platformnya telah banyak berdampak pada perubahan sosial masyarakat. Komunikasi lebih banyak dilakukan di dunia maya bahkan aktivitas ini tidak pernah berhenti meski di waktu istirahat dan malam sekalipun. Media sosial sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan setiap orang. Media sosial pada dasarnya merupakan media dan wadah untuk mencari pertemanan, pengetahuan, tapi juga menjadi wadah untuk eksis, bertukar pikiran dan gagasan hingga mempengaruhi massa. Teknologi digital termasuk media sosial kerap disalahgunakan untuk melakukan penyebaran berita bohong, hoax, dan ujaran kebencian yang bisa berdampak buruk bagi banyak pihak karena itu bisa menjadi propaganda seseorang untuk memperkeruh suasana hingga mengadu domba dan merusak tatanan sosial masyarakat termasuk hubungan umat beragama.<sup>69</sup>

Komunikasi antar manusia melalui postingan media sosial seolah tanpa batas sehingga setiap orang bisa menyampaikan apa saja secepat mungkin. Kenyataannya, kebebasan itu kerap kali disalahgunakan untuk menyampaikan sesuatu yang bisa jadi berdampak buruk bagi hubungan antar umat agama. Ada beberapa kasus komunikasi media sosial yang pada mulanya berawal dari saling ejek kemudian beralih saling menghina kepercayaan atau agama satu sama

---

68 A. D. Mulawarman, M., & Nurfitri, 2017. *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36 – 44.,  
69 Egi Sukma Baihaki.

lain<sup>70</sup>. Jika pola ini terus ada maka mata rantai kebencian tidak akan pernah terputus dan menimbulkan keretakan dalam kehidupan. Jika pihak pertama melakukan ujaran kebencian atau penghinaan terhadap agama lain di media sosial, bisa membuat orang lain juga akan melakukan hal yang sama sebagai bentuk rasa tidak terima atau dendam<sup>71</sup>.

### 1. Aqidah

Secara etimologis kata „aqidah berasal dari bahasa Arab. „Aqidah berakar dari kata *aqada-ya"qidu-aqdan-aqidatan*. Aqdan berarti simpul, ikatan, perjanjian dan kokoh. Setelah terbentuk menjadi *Aqidah* berarti keyakinan<sup>72</sup>. Relevansi antara arti kata *aqdan* dan *aqidah* adalah keyakinan itu tersimpul dengan kokoh didalan hati, bersifat mengikat dan mengandung perjanjian<sup>73</sup>. Senada dengan hal ini Mahrus mengatakan bahwa Kata *aqidah* ini sering juga disebut *aqo'id* yaitu kata plural (jama') dari „aqidah yang artinya simpulan. Kata lain yang serupa adalah *I'tiqod* yang mempunyai arti kepercayaan. Dari ketiga kata ini, secara sederhana dapat dipahami bahwa „aqidah adalah sesuatu yang dipegang teguh dan terhunjam kuat didalam lubuk jiwa<sup>74</sup>.

Secara terminologis terdapat beberapa definisi tentang „Aqidah , antara lain Hasan al-Banna mengatakan „aqidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati manusia, mendatangkan ketenteraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan<sup>75</sup>. Sedangkan menurut Abu Bakar Jabir al-Jazairy sebagaimana dikutip Yunahar Ilyas mengatakan „aqidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara

70 Wahyono D., 'Kasus Penistaan Agama Di Bangka Berawal Dari Saling Ejek Di Medsos. Detiknews.', 2019 <<https://news.detik.com/berita/d-%0A4503797/kasus-penistaan-agama-di-bangka-berawal-dari-salingejek-%0Adi-medsos>>.

71 M Mandailing, 'Polisi Amankan Pelaku Penistaan Agama Lewat Media Sosial. Antara News.', 2018 <<https://www.antaranews.com/berita/697181/polisi-amankan-pelaku-penistaan-agama-lewat-media-sosial>>.

72 Munawwir, 1997. *Kamus Al-Munawwir, Cet. XIV* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), h. 953,.

73 Yunahar Ilyas, 2011. *Kuliah Aqidah Islam, Cet. XIV* (Yogyakarta: LPPI (Lembaga Pengkajiandan Pengamalan Islam), 2011), h. 1.

74 Mahrus, 2009. *Aqidah (Jakarta: Sirektorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 4.*

75 Hasan al-Banna, *Majmu"atu Ar-Rasail* (Beirut:Muassasah Ar-Risalah, Tt), h. 465.

umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fithrah. Kebenaran itu dipatrikan (oleh manusia) di dalam hati serta diyakini kesahihannya secara pasti dan ditolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu<sup>76</sup>.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam pengertian umum „aqidah adalah ilmu yang mengkaji persoalan–persoalan dan eksistensi Allah berikut seluruh unsur yang tercakup didalamnya, suatu kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa beserta ajaranNya. Selanjutnya dikemukakan bahwa „Aqidah Islam adalah suatu sistem kepercayaan Islam yang mencakup di dalamnya keyakinan kepada Allah Swt dengan jalan memahami nama-nama dan sifat-sifatnya, keyakinan terhadap Malaikat, Nabi-nabi, Kitab-kitab suci, serta hal-hal eskatologis<sup>77</sup> atau kehidupan di akhirat.

Kata aqidah berasal dari “aqada-ya’qidu-aqdan yang berarti simpul, ikatan, dan perjanjian yang kokoh dan kuat. Setelah terbentuk aqidatan (aqidah) berarti kepercayaan atau keyakinan. Kaitan antara aqdan dengan aqidatan adalah bahwa keyakinan itu tersimpul dan tertambat dengan kokoh dalam hati, bersifat mengikat dan mengandung perjanjian. Secara etimologis makna aqidah akan lebih jelas apabila dikaitkan dengan pengertian terminologisnya, seperti diungkapkan oleh Syekh Hasan al-Banna dalam Majmu’ ar Rasaail: “Aqid (bentuk jamak dari aqidah) adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak tercampur sedikit pun dengan keragu-raguan”. Dalam konteks aqidah terdapat beberapa contoh, misalnya Mengidolakan Rasulullah SAW, jujur dan bertanggung jawab.

Dunia maya mulai dipenuhi oleh informasi yang bertebaran ada kalanya sumbernya memang jelas tapi tidak sedikit di antaranya yang belum jelas asal-usulnya. Kadang karena afiliasi tertentu atau kekaguman dan emosional kita akan mudah menerima informasi yang kita terima dan informasi tersebut tidak

---

76 Yunahar Ilyas.

77 Yunahar Ilyas.

kita simpan sendiri tapi kita beritahu kepada orang lain<sup>78</sup>.

Hubungan persaudaraan juga mulai merenggang karena ujaran kebencian. Ujaran kebencian mudah mencaci orang lain dan menghasut orang lain agar membenci atau bahkan merusak dan tega melukai orang lain. Semua orang saat masuk ke dunia maya sudah merasa bebas mengekspresikan dirinya dan pada saat yang sama dia lupa bahwa dia adalah bagian dari masyarakat nyata. Kadang orang saling beradu argumen di media sosial bahkan saling mencaci karena tidak ada kekhawatiran bahwa orang yang menjadi lawan itu adalah orang yang di kenal di dunia nyata sehingga bebas melakukan apapun yang menurutnya benar. Ada yang saling mencaci maki di media sosial tetapi di dunia nyata tetap berbaikan entah untuk alasan apa mereka tampil di media sosial saling berdebat untuk mendapatkan masa dan perhatian publik barang kali, tetapi tidak sedikit orang yang berkonflik di dunia maya dan berdampak juga terhadap hubungan mereka di dunia nyata menjadi merenggang<sup>79</sup>.

Kebijaksanaan dalam menerima dan menyampaikan informasi perlu kembali ditanamkan dalam diri setiap orang agar sebelum memberikan informasi kepada orang banyak terlebih dahulu mempertimbangkan dampak yang akan ditimbulkan dari informasi tersebut. Sehingga sebelum menyebarkan informasi yang diterima akan muncul kesadaran untuk melakukan verifikasi kebenaran sumber informasi baik asal-muasal informan maupun fakta dari informasi tersebut<sup>80</sup>.

Konflik bisa muncul bukan dari gejala di kehidupan nyata. Akan tetapi konflik bisa muncul juga dan berawal dari konflik di dunia maya. Dunia maya mampu menggerakkan masa dan karena kekhawatiran mobilisasi masa melalui media sosial maka beberapa negara pernah melarang penggunaan media sosial tertentu di Negara mereka. Dunia maya memperlihatkan informasi yang sangat luas, apapun bahkan bisa diikuti dan didukung oleh banyak pihak dan mudah

---

78 Egi Sukma Baihaki.

79 Egi Sukma Baihaki.

80 Egi Sukma Baihaki.

tersebar secara cepat. Bahkan konflik nyata yang terjadi di masyarakat bisa semakin keruh jika sudah masuk di media sosial kemudian semakin dipanaskan dengan isu-isu tertentu sehingga kondisi yang terjadi semakin memanas dan tidak pernah selesai<sup>81</sup>.

Pengguna media sosial terus bertambah karena media sosial sudah dianggap sebagai kebutuhan untuk mempermudah segala urusan manusia. Al-Qur'an sendiri sudah mengisyaratkan agar ketika kita menerima informasi untuk melakukan klarifikasi sebaik mungkin, sehingga kita tidak mudah terjebak dan menelan mentah-mentah informasi yang kita dapatkan apalagi jika sampai mudah terprovokasi. Bukankah dalam menyampaikan informasi juga sang pemberi informasi harus mampu menyesuaikan dan melihat kondisi lawan bicaranya. Sehingga informasi yang disampaikan tidak disalahpahami oleh orang yang mendengarkan. Sikap ini tidak hanya untuk masyarakat biasa tapi juga sepatutnya dimiliki oleh para agamawan yang selalu menyampaikan pesan-pesan kepada umatnya sehingga mereka tidak memprovokasi, juga para elit politik yang mudah berkomentar atas segala sesuatu. Perkembangan teknologi tidak bisa dihindari, ia akan tetap datang dan terus berkembang.

## **2. Kemunculan Aliran Teologi Islam**

Menjelang wafatnya, Nabi Muhammad SAW telah memberi petunjuk kepada para pengikutnya tentang cara untuk melestarikan kelompok sosial yang telah dibangun ini. Petunjuknya berisi ketentuan agar berpegang pada Al-Qur'an dan Sunnah yang telah ditinggalkan. Kenyataan yang harus dipertimbangkan adalah wujud sumber ajaran yang sekarang bukan lagi dalam bentuk norma, melainkan sudah dalam bentuk praktek kehidupan sosial yaitu masyarakat Islam yang Madinah. Setelah Rasulullah SAW sendiri wafat, persoalan yang pokok justru menjadi permasalahan yang pelestarian dari bentuk masyarakat Madinah dan kualitas pencapaian tujuan risalah yang telah

---

81 Egi Sukma Baihaki.

dicapai<sup>82</sup>.

Awal mulanya konflik adalah terpilihnya Abu Bakar menjadi khalifah pertama dilanjutkan terbunuhnya Umar, Usman, terjadinya perang Jamal, perang Shiffin dan terbunuhnya Ali sampai munculnya aliran Teologi. Konflik yang muncul lahir dari sejumlah pemikiran mengenai kondisi kepemimpinan sejumlah Khalifah tersebut<sup>83</sup>.

Teologi adalah ilmu yang membahas tentang tauhid sedangkan tauhid sama dengan aqidah itu sendiri. Ilmu ini tumbuh di dalam Islam, sebagaimana agama-agama yang lain sebelumnya, karena beberapa faktor yang menyebabkan pertumbuhannya, kemudian berkembang dari waktu ke waktu dalam sejarah Islam. Ilmu ini tidak tumbuh langsung menjadi sempurna, melainkan keadaannya seperti keadaan ilmu-ilmu Islam yang lain, yang pada mulanya terbatas ruang lingkup pembahasannya, kemudian meluas dan berkembang sedikit demi sedikit. Dalam hal ini, ia mengikuti hukum pertumbuhan dan perkembangan dan terpengaruh oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya sehingga menjadi sempurna seperti apa yang diketahui dewasa ini<sup>84</sup>.

Di antara faktor-faktor itu ada yang berkaitan dengan Al-Qur'an dan Hadist-hadist Rasulullah SAW, ada yang berkaitan dengan orang-orang yang masuk Islam yang berasal dari bangsa-bangsa yang berbeda intelektualitas, kebudayaan serta ada pula yang berkaitan dengan filsafat Yunani dan lain-lainnya yang ditransfer ke dalam Islam. Al-Qur'an yang merupakan kitab suci agama Islam mengajak untuk berfikir, melakukan penalaran dan memperhatikan dengan indra, dicerna dengan akal pikiran agar orang-orang melakukannya,

---

82 Muhammad Sabli, *Aliran-Aliran Teologi Dalam Islam (Perang Shiffin Dan Implikasinya Bagi Kemunculan Kelompok Khawarij Dan Murjiah)*  
<<https://media.neliti.com/media/publications/226415-aliran-aliran-teologi-dalam-islam-perang-3369cd4a.pdf>>.

83 Muhammad Sabli.

84 Muhammad Sabli.

khususnya dalam akidah-akidah keagamaan.<sup>85</sup> Karena itu, orang-orang Islam harus menggunakan akalinya untuk memahami Al-Qur'an, Sunnah dan Hadist Nabi yang datang untuk menetapkan dan menjelaskan kitab suci ini. Mereka bertanya kepada Rasulullah tentang apa yang tidak mereka pahami, tidak ketahui, kemudian beliau menjelaskannya.

Ketika Beliau meninggal, muncullah masalah jabatan khalifah dan siapa yang berhak memangkunya sesudah beliau, dalam pro kontra kekhalifahan tersebut, kemudian terjadi pembunuhan terhadap Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib. Hal ini menjadi salah satu sebab yang menimbulkan perbedaan pendapat dan perdebatan, sehingga akhirnya menjadi jelas kebenaran tentang masalah yang mereka perselisihkan itu.

Pertama-tama mereka berpendapat tentang pemimpin, pemerintah dan syaratsyaratnya. Siapakah yang berhak menjadi pemimpin kaum Muslimin seluruhnya?. Syi'ah berpendapat bahwa hak itu hanya khusus untuk Sayidina Ali dan anak keturunannya. Khawarij sama dengan Mu'tazilah berpendapat bahwa pemerintah merupakan hak bagi orang Islam yang paling pantas untuk mendudukinya, walaupun ia seorang hamba sahaya ia berkebangsaan non Arab, sedangkan orang-orang moderat, mereka merupakan mayoritas ummat, berpendapat bahwa pemimpin pemerintahan merupakan hak bagi orang dari suku Quraisy yang paling pantas untuk mendudukinya, karena Rasulullah telah bersabda : Artinya : "Pemimpin-pemimpin ummat ini harus dari suku Quraisy". Setelah terjadinya perang saudara dengan terbunuhnya Usman bin 'Affan, kaum muslimin berbeda pendapat tentang dosa besar. Apakah dosa besar itu?, dan tentang orang yang melakukannya. Apakah ia mukmin atau kafir?, perbedaan ini secara otomatis disusul dengan perbedaan pendapat tentang "Iman", defenisi dan penjelasannya. Berangkat dari perbedaan pendapat tentang hal itu, muncul

---

85 Muslim A. Kadir, 2003. *Ilmu Islam Terapan (Menggagas Paradigma Amali Dalam Agama Islam)*, (Jakarta : Pustaka Pelajar), h. 29.

golongan Khawarij, Murji'ah kemudian Mu'tazilah.<sup>86</sup>

### 3. Penyebaran Islam (Dakwah Digital)

Kemajuan teknologi komunikasi telah melunturkan batas-batas teritorial dan kontak fisik yang digantikan dengan tautan digital. Kemajuan teknologi juga memberikan kemudahan bagi manusia dalam menjalani kehidupan<sup>87</sup>. Namun tidak menutup kemungkinan, dibalik kemudahan-kemudahan tersebut juga mengakibatkan dampak serius bagi manusia khususnya pada generasi muda, misalnya keseringan menggunakan media sosial berakibat pada munculnya sifat malas belajar, kurangnya sosialisasi dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar<sup>88</sup>, intoleran, individualistis, dan kurang sopan dalam tutur kata, hal ini dikarenakan kurangnya adab serta wawasan dalam ber sosial media yang baik. Disamping itu media sosial juga mampu mengganggu pandangan kita dalam moderasi beragama dengan beredarnya konten-konten propaganda dan ujaran kebencian.

Untuk mengatasi problematika generasi muda yang melingkupi kehidupannya, maka diperlukan suatu metode dakwah untuk meminimalisir problematika, agar tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan yang akan merusak dirinya maupun orang lain. Untuk itu dakwah haruslah dikemas dengan cara dan metode yang tepat dan pas. Dakwah harus tampil secara actual, faktual, dan kontekstual<sup>89</sup>.

Melihat dampak serius yang terjadi diatas mensyaratkan bahwa para da'i dituntut memiliki kemampuan teknis penggunaan internet yang mumpuni untuk

---

86 Said Agil Al-Munawar dan Husni Rahim, *Teologi Islam Regional (Aplikasi Terhadap Wacana Dan Praktis Harun Nasution)*, Cet. I, (Jakarta : Ciputat Press, Tt) h. 19.

87 S. H. G. Gandur, F., Tola, D., & Ma, (2020), *Pengaruh Kemajuan Teknologi Internet Terhadap Rendahnya Minat Belajar Siswa SMP Negeri 4 Ruteng Manggarai Barat*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 6(1), 40–46.

88 U. Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., Tendiyanto, T., Hukum, F., & Kuningan, '(2021). *Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Sosial.*, *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(01), 78–84.

89 Sukardi, (2014). *Metode Dakwah Dalam Mengatasi Problematika Remaja*. Bandung: Alfabeta. Hlm.24.

menyajikan materi dakwah yang menarik melalui perangkat digital<sup>90</sup>, khususnya di kalangan pemuda. Terlebih banyak pihak yang berdakwah mengatasnamakan Islam tetapi kenyataannya menyebarkan informasi hoax berujung pada rusaknya generasi muda dan pecahnya umat Islam melalui penanaman ideologi liberal, sekularisme dan semacamnya<sup>91</sup>.

Keakraban generasi muda dengan Gadget dan media sosial<sup>92</sup> membuka peluang yang besar bagi para da'i dalam berdakwah dan mengembangkan konten-konten dakwah yang sesuai masa kini. Di era modern dakwah diartikan sebagai bentuk dakwah yang pelaksanaan, materi, strategi dan metodenya sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern singkatnya dahulu dakwah dilakukan secara konvensional sekarang juga dapat dilakukan secara digital<sup>93</sup>. Merespon akan pentingnya pemahaman beragama, maka sebagai generasi penerus harus dididik, dan diberikan pemahaman akan agama dan selanjutnya diajarkan bagaimana menyebarkannya dan memberikan edukasi kepada sesama pemuda dan masyarakat pada umumnya.

Bentuk upaya tersebut adalah dengan diadakannya pelatihan pembuatan konten dakwah digital. Bentuk upaya tersebut salah satunya adalah dengan diadakannya pelatihan pembuatan konten dakwah berbasis digital. Mengapa memilih pelatihan konten dakwah berbasis digital? tentunya dikarenakan mudahnya akses dalam menyampaikan dan mendapatkan informasi serta komunikasi yang menjadi alasan mengapa memilih berdakwah melalui digital, namun harus tetap memperhatikan rambu-rambu dakwah dalam dunia digital.

Uraian di atas menjadi dasar bahwa pelatihan dakwah digital adalah sesuatu yang penting. Maka diharapkan kalangan pemuda bisa menjadi pelopor

---

90 E. Muhaemin, '(2017). *Dakwah Digital Akademisi Dakwah. Ilmu Dakwah*’, *Academic Journal for Homiletic Studies*, 11(2), 341–356. <<https://doi.org/10.15575/idajhs.v12i.1906>>.

91 P. P. Lestari, '(2020). *Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial*. Jurnal', *Dakwah*, 21(1), 41–58. <<https://doi.org/10.14421/jd.2112020.1>>.

92 R. Mardiana, '(2020). *Daya Tarik Dakwah Digital Sebagai Media*’, *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10, 148–158. <<https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2.>>.

93 A. H. Ummah, '(2020). *Dakwah Digital Dan Generasi Milenial*’, *Tasâmuh*, 18, 54–78.

sejak dini kemudian di masa depan, menghasilkan pelajar yang memiliki kompetensi dan menjiwai ajaran Islam dalam kehidupannya serta memahami komunikasi dakwah agar dakwahnya berjalan dengan efektif<sup>94</sup>.

Menurut Qardhawani esensi dakwah adalah bermakna membangun gerakan yang akan membawa manusia ke jalan Islam meliputi aqidah dan syariah, dunia dan negara, mental dan kekuatan fisik, peradaban dan umat, kebudayaan dan politik serta jihad menegakkannya di kalangan umat Islam sendiri, agar terjadi sinkronisasi antara realitas kehidupan muslim dengan aqidahnya. Di dalam dakwah terdapat jalan atau cara yang dipakai untuk menyampaikan ajaran materi dakwah (Islam). Saat menyampaikan pesan dakwah, metode sangat berperan penting, misalnya walaupun baik tetapi disampaikan lewat metode yang tidak benar pesan itu bisa saja ditolak oleh si penerima pesan<sup>95</sup>.

Macam-macam metode dakwah jika dikelompokkan, metode berpijak pada dua aktivitas yaitu tulisan dan badan atau lisan. Aktivitas lisan dalam menyampaikan pesan dapat berupa: pertama, metode ceramah. Metode yang dilakukan untuk menyampaikan keterangan, petunjuk, pengertian, penjelasan, tentang sesuatu masalah dihadapan orang banyak. Kedua, metode diskusi. Metode dalam arti mempelajari atau menyampaikan bahan dengan jalan mendiskusikan sehingga menimbulkan pengertian serta perubahan kepada masing-masing pihak sebagai penerima dakwah. Ketiga, metode tanya jawab. Metode yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab untuk mengetahui sampai sejauh mana ingatan atau pikiran seseorang dalam memahami atau menguasai sesuai materi dakwah. Keempat, metode konseling yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang terdiri dari konselor sebagai pendakwah dan

---

94 V. Silvia, M., Effendi, R., & Sukmayadi, '(2019). *Strategi Content Creator Ppada Dakwah Di Media Sosial ( Studi Kasus Pada Akun Instagram @ Pejuang . Mahar )* Bandung , Indonesia Abstrak Seiring Dengan Perkembangan Zaman , Media Dakwah Saat Ini Ikut Langsung Atau Melalui Media Digital .' <<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30224.76804>>.

95 Sukardi.

jamaah sebagai mitra dakwah. Kelima, metode propaganda yang bertujuan untuk menyiarkan Islam dengan cara mempengaruhi dan membujuk, tetapi bukan bersifat otoritatif (paksaan). Selain itu juga bisa dalam bentuk petuah, nasehat, wasiat, ta'lim, peringatan, dan lain-lain<sup>96</sup>.

Aktivitas tulisan berupa penyampaian pesan dakwah melalui berbagai media massa cetak (buku, majalah, koran, pamflet, dan lain-lain). Aktivitas badan dapat berupa berbagai aksi amal sholeh, contohnya tolong menolong melalui materi, lingkungan, penataan, organisasi atau lembaga-lembaga keislaman<sup>97</sup>. Media dalam penyampaian pesan dakwah di era global identik dengan keterlibatan teknologi maka dari itu, penerimaan teknologi sebagai media dakwah sangat berperan penting.

Penerimaan teknologi menunjukkan bahwa penerimaan teknologi dapat diperkirakan dengan kemudahan penggunaan dan kegunaan. Teknologi memfasilitasi kondisi yang mengarah pada kepercayaan individu terhadap lingkungan atau informasi sebagai sumber daya yang baik untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik. Salah satunya adalah norma subjektif pengaruh sosial. Ini berarti persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berpikir dia harus atau tidak harus melakukan perilaku yang bersangkutan. 2 faktor yang akan memperkirakan penerimaan teknologi (dengan kemudahan penggunaan dan kegunaan) ditentukan persepsi yang mengarah pada niat untuk mengadopsi sistem baru<sup>98</sup>.

Teknologi informasi berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu. Karakteristik masyarakat saat ini, dekat dengan teknologi, termasuk internet. Banyak aplikasi yang dikembangkan untuk memudahkan kehidupan manusia. Berbagai aplikasi dikembangkan oleh perusahaan untuk meningkatkan kualitas

---

96 Sukardi.

97 M. L. H. Rukmana, '(2018). *Metode Dakwah KH. Abdurrahman Navis Dalam Program Fajar Syiar Di Radio El-Victor Surabaya (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).*'

98 D. S. Ferdiansyah, '(2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Kegiatan Dakwah Terhadap Transformasi Sosial Di Desa Montong Gamang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah-NTB. Komunike, XII(1), 121.*'

pelayanan kepada masyarakat. Orang-orang dapat mengunduh aplikasi secara gratis dan menggunakannya di perangkat mereka masing-masing<sup>99</sup>.

Kemajuan teknologi diharapkan tidak mengakibatkan masyarakat terpecah belah dan tidak setara karena telah banyak penindasan baik dalam bidang politik, ekonomi, dan sosial keagamaan. Teknologi informasi juga mendorong kelompok garis keras untuk memperluas jaringan untuk memobilisasi individu-individu melakukan kejahatan baik online maupun offline.

Selain itu, metode penyampaian materi dengan memasuki psikologi seseorang juga diperlukan. Misalnya mereduksi kata kata dari sebuah film yang sedang viral. Karena dakwah berkembang dengan cepat, yang selama ini dilakukan dengan metode pendekatan ceramah atau tablig atau komunikasi satu arah atau pengajian taklim menjadi komunikasi dua arah.

Tidak hanya ceramah, konten dakwah generasi muda harus banyak unsur virtualnya. Misalnya, quote, meme, komik skrip, infografis, dan video seiring dengan tren vlog. Kini media sosial digunakan oleh sebagian besar pengguna muda untuk menonton video dibandingkan untuk bersosialisasi. Dengan begitu, peluang bagi portal media Islam harus menyajikan dakwah dalam bentuk yang menarik. Konten-konten dakwah kreatif dan kekinian yang disampaikan melalui media digital dikenal sebagai dakwah digital.

Internet menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat saat ini. Perkembangan teknologi, membuat perubahan pada aspek sosial meningkat. Tak terkecuali dengan proses dakwah digital sebagai bentuk dakwah yang dilakukan melalui platform digital yang memuat pesan verbal atau nonverbal. Sifat pesan dapat dibedakan jadi tiga yaitu informatif, persuasif, dan koersif. Pesan bersifat informatif karena hanya memberikan informasi. Persuasif memuat bujukan untuk menggugah pengertian dan kesadaran seseorang,

---

99 Gandur, F., Tola, D., & Ma.

sedangkan koersif berisikan perintah, aturan, anjuran, instruksi dan lain-lain.<sup>100</sup> Agar pesan mudah diterima dan dimengerti seorang pendakwah harus mampu mengelola komunikasi dakwah dengan baik.<sup>101</sup>

Dakwah bagi umat Islam, sesungguhnya menjadi kewajiban yang menyeluruh. setidaknya, umat Islam yang dimaksud adalah yang termasuk dalam kategori (*mukallaf*) individu yang sudah bisa dikenai beban tanggung jawab dan (*mumayyiz*) individu yang telah mampu membedakan antara yang benar dan salah, serta antara baik dan buruk. Kewajiban dakwah Islam ini ada yang bersifat individual secara pribadi dan masing-masing ada yang berbentuk kolektif melalui kelompok, jamaah atau organisasi. Dengan demikian menjadi umat Islam pada hakekatnya berkewajiban untuk berdakwah. Menjadi muslim bisa diidentikkan sebagai da'i, atau juru dakwah menurut proporsi dan kapasitas masing-masing.

Namun dalam kehidupan bermasyarakat, kewajiban berdakwah kemudian diperankan oleh para pengemban risalah Nabi Muhammad saw., yakni para ulama, da'i, atau mubaligh. Karena tugas menyampaikan risalah agama itu harus dilakukan secara tertib dan kontinu, sehingga memerlukan keahlian dan pemahaman keagamaan yang lebih baik, disamping ketentuan ketentuan lain, sehingga tidak setiap orang Islam mampu berdakwah. Persoalannya, zaman terus berubah, sehingga pola dan metode berdakwah yang dilaksanakan para juru dakwah juga ikut berubah. Tidak terkecuali pola dan model dakwah yang dikembangkan para da'i di era teknologi komunikasi dan informasi seperti sekarang ini.

Dakwah Islam di era digital tidak bebas dari berbagai kendala dan tantangan yang dihadapinya. Sehingga dakwah Islam akan menghadapi berbagai

---

100 E. Sutrisno, '(2020). *Moderasi Dakwah Di Era Digital Dalam Upaya Membangun Peradaban Baru.*', *Al-INSAN Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 1(1), 56–83.

101 R. D. Helmy, M., & Ayuni, '(2019). *Komunikasi Dakwah Digital : Menyampaikan Konten Islam Lewat Media Sosial Line ( Studi Deskriptif Pada Aku Line 3SAFA )*.' , *MUTAKALLIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).

problem sangat kompleks dan rumit. Dewasa ini, setidaknya tantangan dakwah Islam tersebut berkaitan dengan akses globalisasi dan kenyataan pluralitas agama. Kemajuan pesat iptek telah mentransformasikan peradaban manusia dari kultur pertanian ke industri kemudian ke abad informasi dan komunikasi.

Kosa kata dan sekaligus senjata yang begitu signifikan dan determinan di era globalisasi saat ini adalah kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi, Melalui jaringan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi terus merambah ke segenap penjuru dunia. Sehingga realitas dunia sekarang dengan segala kemajemukan kesenjangan dan ironinya telah menjadi sekat-sekat sosio-kultural bangsa dan mengaburkan batas-batas geografis negara.

Di era digital di mana semua orang bisa mendapatkan dan mengerjakan sesuatu dengan sangat mudah dan cepat. Mungkin di zaman sebelum penemuan media elektronik ada, orang tersebut memerlukan berbagai kitab maupun referensi berupa buku. Sedangkan di era digital ini orang tinggal mencari sesuatu yang diinginkan di salah satu situs internet. Semua informasi yang diperlukan akan muncul dengan berbagai model.

Era digital adalah puncak di mana semuanya yang serba instan (cepat) dapat dinikmati oleh masyarakat. Seorang da'i (mubaligh) bisa berdakwah melalui berbagai media, baik media elektronik maupun cetak seperti televisi, radio, youtube, koran, majalah, buletin, dan lain-lain. Terkadang terpikirkan ternyata tidak hanya artis saja yang ingin tampil di televisi, tapi para da'i juga bisa. Di era ini mereka mendapatkan perilaku yang nyaman, rasa tentram karena fasilitas yang ada.

Pada umumnya, dakwah yang dilaksanakan dalam sebuah majelis taklim di sebuah surau, masjid atau mushola berlangsung dalam suasana sakral dan khidmat. Kemajuan teknologi dan informasi, memungkinkan seorang da'i untuk berimprovisasi dengan selingan humor dan hal-hal lain, agar materi ceramahnya tetap menarik untuk disimak.

Mengingat tantangan dakwah di era teknologi dan informasi, khususnya media memang tidak bisa dilepaskan dari wahana hiburan. Dampaknya, orientasi dakwah yang diperankan para da'i, juga semakin berkembang, bahkan cenderung menjadi bias. Semula, dakwah yang lebih banyak bersentuhan dengan ranah ibadah, selalu dilandasi dengan niat dan motivasi untuk beribadah pula, yakni dilaksanakan dengan penuh suka cita, hati yang ikhlas dan hanya mengharap ridha Allah Swt semata.

Namun, dalam perkembangannya pola berdakwah melalui media sebagai wujud kemajuan teknologi menjadi tantangan bagi tersendiri bagi seseorang da'i. Pengaruh media, memungkinkan seorang da'i memperoleh popularitas dimata pemirsanya seperti layaknya seorang selebriti (publik figur) dan tidak menutup kemungkinan pula setiap kegiatan dakwahnya, sering dinilai dengan materi.

#### **4. Munculnya Aliran Sesat Keislaman**

Aliran sesat berasal dari bahasa Yunani yaitu heresy, hairresis yang artinya adalah pilihan keyakinan atau faksi dari pemeluk yang melawan. Kata heresy tersebut, banyak digunakan oleh Ireneus pada risalah-risalahnya terutama pada *Contra Haereses* atau melawan penyesat.

Aliran sesat atau heresi merupakan pandangan atau doktrin dari teologis atau keagamaan yang mengajarkan atau memercayai hal-hal yang dianggap berlawanan serta bertentangan dengan keyakinan, maupun sistem dari keagamaan manapun yang dianggap ortodoks atau secara sah dianggap ajaran yang benar.

Dalam pengertian aliran sesat tersebut, heresi adalah pandangan maupun doktrin pada politik, filsafat, ilmu hingga seni yang berbeda dengan apa yang hadir pada umumnya dan dianggap berwibawa.

Ireneus menggambarkan posisinya sebagai seorang ortodoks serta posisinya yang kemudian berkembang menjadi posisi pada Gereja Kristen perdana, di mana kata ortodoks tersebut berasal.

Sehingga, munculah anggapan dimana ajaran sesat sebenarnya tidak memiliki arti sepenuhnya yang objektif. Kategori tersebut, hanya muncul sebagai kebalik dari posisi sekte tertentu yang sebelumnya telah memiliki definisi sebagai ortodoks itu sendiri.

Oleh karena itu setiap pandang non konformis pada bidang apapun, tidak hanya gama juga dapat dianggap sebagai ajaran sesat, oleh bidang-bidang lainnya yang yakin bahwa pandangannya pada bidang tertentu adalah pandangan yang benar atau ortodoks. Orang-orang yang meyakini ajaran sesat tersebut, biasanya tidak menganggap bahwa keyakinan yang ia anut adalah sesat.

### C. Era Society

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memacu terjadinya transformasi digital yang mengubah tatanan industri<sup>102</sup>. Gelombang transformasi tersebut menjadi salah satu elemen dari terciptanya kerangka berpikir serta kebijakan industri baru, misalnya konsep Revolusi Industri 4.0, Industri Internet, dan Made in China 2025. Kecanggihan teknologi Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI) dan robotik pada sektor industri telah membawa perubahan signifikan kepada masyarakat<sup>103</sup>. Melalui teknologi tersebut, manusia dapat lebih mudah dan cepat dalam menemukan solusi dari masalah-masalah sosial serta menggantikan kerja fisik<sup>104</sup>. Fenomena ini pada akhirnya membangun suatu gagasan tentang teknologi dan manusia yang hidup berdampingan sehingga terciptalah kehidupan yang lebih bernilai<sup>105</sup>.

Berangkat dari konsep berpikir tersebut, Jepang merancang suatu konsep inti dari 5th Science and Technology Basic Plan yang dinamakan Society 5.0.

---

102 Fukuyama Mayumi 2018.

103 Fukuyama Mayumi 2018.

104 and Anthony Cawley. 2009. Preston, Paschal, Aphra Kerr, "Innovation and Knowledge in the Digital Media Sector." *Information, Communication & Society* 12 (7): 994–1014.  
<<https://doi.org/10.1080/13691180802578150>>.

105 Ellitan Lena 2020., "Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0.", *Jurnal Maksipreneur* 10 (1): 1–12.

Tujuan utama dari perancangan konsep Society 5.0 adalah untuk membangun masyarakat yang manusia-sentris ketika perkembangan ekonomi dan solusi atas permasalahan dapat diraih, serta setiap orang dapat menikmati hidup yang berkualitas. Kunci untuk merealisasikan tujuan tersebut adalah melalui penggabungan antara ruang siber dengan dunia nyata untuk menciptakan data yang berkualitas dan memberikan nilai baru maupun solusi untuk menyelesaikan setiap permasalahan. Peluncuran konsep ini dilandasi atas berbagai permasalahan sosial yang dihadapi Jepang seperti menurunnya tingkat pertumbuhan penduduk, menurunnya jumlah penduduk usia produktif, peningkatan efek rumah kaca dan lain-lain<sup>106</sup>.

Society 5.0 merupakan konsep yang mengimplementasikan teknologi pada Revolusi Industri 4.0 dengan mempertimbangkan aspek humaniora sehingga dapat menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dan menciptakan keberlanjutan<sup>107</sup>. Melalui teknologi AI pada Industri 4.0, big data atau mahadata pada seluruh aspek kehidupan dapat dikumpulkan melalui internet dan diubah menjadi pengetahuan baru yang mampu membangun kehidupan manusia yang lebih berarti<sup>108</sup>. Jika Industri 4.0 menempatkan teknologi hanya sebagai mesin atau alat untuk mengakses informasi, maka Society 5.0 menekankan bahwa teknologi dan fungsinya sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia<sup>109</sup>. Selain itu, dengan mengadaptasi teknologi di Revolusi Industri 4.0, aktivitas pemasaran konten (content marketing) akan lebih efektif melalui AI karena mampu menyasar segmen atau target yang tepat<sup>110</sup>.

Dalam perspektif Society 5.0, konten menjadi salah satu elemen yang

---

106 Fukuyama Mayumi 2018.

107 Umar Al. 2019. Faruqi, “*Future Service in Industry 5.0.*” *Jurnal Sistem Cerdas* 2 (1): 67–79. <<https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.21>>.

108 Tuti. 2020. Widiastuti, “*Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension among Basmala Youth Community.*” *Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia* 5 (1): 42–51.

109 Ellitan Lena 2020.

110 Kose Utku and Selcuk Sert 2016., “*Intelligent Content Marketing with Artificial Intelligence.*” *International Conference of Scientific Cooperation for Future*, No. September: 837–43.’

memegang peranan penting dalam teknologi media, khususnya media digital. Platform Over-the-top seperti Youtube, Netflix maupun Spotify hanya akan bertahan melalui ketersediaan konten. GrabFood dalam hal ini menjadi salah satu aplikasi mobile yang membantu penggunaannya untuk memesan makanan melalui penyediaan informasi atau konten penyedia layanan makanan<sup>111</sup>. Saat ini, teknologi media digital telah menjadi bagian dari seluruh kehidupan manusia sehingga tumbuh berbagai peluang dan kebutuhan untuk menjalankan bisnis yang berkaitan dengan penyediaan konten. Kondisi tersebut didukung oleh laporan Deloitte yang menyatakan bahwa konsumsi mobile data secara global mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2019 hingga mencapai 24,3 Exabyte untuk mengakses konten digital, salah satunya adalah konten audio visual<sup>112</sup>.

Dalam konsep Society 5.0, industri adalah salah satu sektor yang dituntut untuk terus melakukan inovasi karena semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi atau digitalisasi<sup>113</sup>. Tidak hanya teknologi, industri konten membutuhkan kreativitas dari content creator untuk menciptakan suatu inovasi. Selain itu, industri konten digital perlu didukung oleh kebijakan nasional yang berbasis sistem inovasi<sup>114</sup>. Inovasi diperlukan agar industri ini mampu menembus pasar global dan memberikan kontribusi pada peningkatan ekonomi<sup>115</sup>. Tingginya peran inovasi dalam industri konten digital memunculkan prediksi bahwa industri tersebut akan terus tumbuh berkelanjutan di era Society 5.0 ketika informasi atau konten menjadi dasar pengambilan

---

111 Susanti Ari 2020, “*Mager (Lazy-Ass) as New Culture in the Society 5.0 Era (Semiotic Analysis by Charles Pierce in the Grab Food Ad ‘Laper Di Kantor’ Version)*” 459 (Jcc): 48–52. <https://doi.org/10.2991/Assehr.k.200818.011>.

112 Deloitte 2018., “*Digital Media: Rise of On-Demand Content*,” 5–7. <[www.deloitte.com/in%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/in/Documents/technology-media-telecommunications/in-tmt-rise-of-on-demand-content.pdf](http://www.deloitte.com/in%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/in/Documents/technology-media-telecommunications/in-tmt-rise-of-on-demand-content.pdf)>.

113 Fukuyama Mayumi 2018.

114 Holroyd Carin 2019, “*Digital Content Promotion in Japan and South Korea: Government Strategies for an Emerging Economic Sector*.” *Asia and the Pacific Policy Studies* 6 (3): 290–307., <https://doi.org/10.1002/App5.277>. <<https://doi.org/10.1002/app5.277>>.

115 Holroyd Carin 2019.

keputusan.

Secara umum, ekosistem industri konten digital dibangun atas tiga komponen, yaitu produksi, distribusi dan konsumsi<sup>116</sup>. Namun, ketiga komponen tersebut perlu ditinjau lebih lanjut karena perkembangan teknologi digital telah merubah model bisnis industri, sehingga memungkinkan terjadinya kolaborasi. Hal ini disebabkan setiap orang dapat menjalankan ketiga komponen tersebut. Ruang siber telah menjadi unsur yang tidak bisa dipisahkan dalam era Society 5.0<sup>117</sup>.

Dalam konteks industri, Society 5.0 merupakan konsep yang menekankan pada kemampuan industri untuk mengembangkan perekonomiannya secara keberlanjutan. Penggunaan teknologi pada Revolusi Industri 4.0 merupakan kunci dari perkembangan ekonomi<sup>118</sup>. Melalui penggunaan teknologi tersebut, suatu model bisnis dapat dibuat menjadi lebih efektif dan efisien. Penciptaan produk industri kreatif turut didukung oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang di era Revolusi Industri 4.0. Isu keberlanjutan menjadi hal yang tidak kalah penting dalam konsep Society 5.0 karena perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak positif terhadap tumbuhnya kolaborasi antar-stakeholder<sup>119</sup>. Melalui kolaborasi yang terus menerus, diharapkan masyarakat dapat menerima manfaat dari layanan atau produk yang selalu terbarukan sehingga kehidupan mereka akan lebih nyaman dan berkelanjutan<sup>120</sup>.

Holroyd (2019) mengungkapkan bahwa pengembangan industri konten digital dinilai akan meningkatkan perekonomian suatu negara. Bahkan, industri konten digital harus terintegrasi dalam sistem inovasi nasional sehingga skala bisnisnya dapat terus dikembangkan hingga level internasional. Melalui media

---

116 Jung Nanji 2007, *"Sources Creativity And Streght In The Digital Content Indutry In Seoul : Place, Social Organization And Public Policy."* Cornell University.

117 Fukuyama Mayumi 2018.

118 Japan Government. 2018., *"Realizing Society 5.0."* Japan Target.

119 Fukuyama Mayumi 2018.

120 Japan Government. 2018.

digital, suatu negara dapat memasarkan produk maupun layanannya tanpa terhalang oleh batasan negara. Industri jugadibantu dengan berbagai teknologi yang hadir di Revolusi Industri 4.0, seperti AI dalam setiap proses produksi maupun distribusinya sehingga industri tersebut sangat relevan dengan konsep Society 5.0<sup>121</sup>.Beberapa argumentasi tersebut menyatakan bahwa ekosistem industri konten digital harus menjadi sebuah prioritas dalam konsep Society 5.0 karena dapat menjanjikan pertumbuhan ekonomi bagi suatu negara.

Konsep Society 5.0 turut dirancang untuk memenuhi tujuh belasaspek dalam Sustainable Development Goals (SDGs), salah satunya adalah komunikasi atau teknologi media<sup>122</sup>. Media memiliki peran penting dalam menginformasikan, mengedukasi, memberikan panggung pada debat maupun diskusi publik, serta membangun agenda settingmengenai isu-isu SDGs<sup>123</sup>. Teknologi Web 2.0 turut memiliki andil dalam membangun awareness pada isu SDGs karena mendukung proses komunikasi dua arah, mampu mencakup khalayak yang lebih luas,dan lebih memiliki daya tarik dibanding media tradisional. Konsep SDGs turut menjelaskan bahwa media harus bersifat inklusif sehingga memungkinkan setiap orang memperoleh kesetaraan dalam mengakses suatu informasi<sup>124</sup>.

Industri konten digital memiliki peran penting dalam membangun ekosistem Society 5.0. Dalam Society 5.0, sektor industri harus mampu mengembangkan aspek ekonomi serta menjawab aspek keberlanjutan. Selain itu, pemanfaatan teknologi pada industri konten digital dinilai memberikan dampak positif terhadap kedua aspek tersebut. Hal ini relevan dengan konsep Society 5.0 yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi harus mampu memberikan dampak positif pada kehidupan manusia. Berangkat dari gagasan-

---

121 Kose Utku and Selcuk Sert 2016.

122 Fukuyama Mayumi 2018.

123 Irwansyah Irwansyah 2018., “*How Indonesia Media Deal with Sustainable Development Goals.*” E3S Web of Conferences 74: 1–6., <https://doi.org/10.1051/E3sconf/20187408014>.

124 UNESCO 2019., “*Sustainable Development Goals for Communication and Information.*” 2019.’ <<https://en.unesco.org/sustainabledevelopmentgoalsforcommunicationinformation>.>.

gagasan tersebut maka kajian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana konsep industri konten digital jika ditinjau melalui aspek ekonomi dan keberlanjutan?



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB III METAVERSE**

### **A. Metaverse di Era Society 5.0**

Mark Zuckerberg mengumumkan pada 29 Oktober 2021 bahwa Facebook akan mengubah namanya menjadi Meta dan juga melakukan investasi yang signifikan dalam pengembangan teknologi Metaverse<sup>125</sup>. Banyak orang melihat Metaverse sebagai kata baru. Namun konsep Metaverse bukanlah istilah baru. Kata Metaverse pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam sebuah fiksi spekulatif berjudul *Snow Crash* oleh Neal Stephenson<sup>126</sup>. Dalam novel ini, Stephenson mendefinisikan metaverse sebagai lingkungan virtual yang besar. Sebuah dunia metaverse juga pernah diperkenalkan dalam novel dan film *Ready Player One*. Naya, V. B., López, R.M. & Hernández, I. L. (2012), mendefinisikan metaverse sebagai lingkungan virtual yang juga dikenal dengan istilah MUVE (*Multi User Virtual Environments*), memiliki format yang berasal dari MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*) yang memungkinkan semua orang dapat bertemu dengan avatar dalam permainan video 3D dengan menggabungkan realitas virtual, augmented reality (AR), *virtual reality* (VR) dan internet. Sehingga dengan adanya Metaverse serta perangkat teknologi pendukungnya, memungkinkan penggunaannya untuk merasakan sensasi berada di lingkungan virtual yang sangat nyata<sup>127</sup>. Hal ini tidak hanya bisa digunakan untuk permainan video ataupun kegiatan hiburan lainnya<sup>128</sup>. Banyak aspek-aspek kehidupan yang bisa menggunakan teknologi Metaverse, salah satunya yang menjadi fokus pembahasan pada artikel ini

---

125 Muhammet Damar. (2021). *Of, 'Metaverse Shape Of Your Life For Future: A Bibliometric Snapshot.'*, *Journal Of Metaverse*, 1(1), 1–8.

126 D. Li, Y., & Xiong, 2022. *The Metaverse Phenomenon In The Teaching Of Digital Media Art Major*. 643(Adii 2021), 348–353.

127 C. A. R. Díaz, J. E. M., Saldaña, C. A. D., & Avila, 2020. 'Virtual World As A Resource For Hybrid Education. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 15(15), 94–109.', 2020 <<https://doi.org/10.3991/ijet.V15i15.13025>>.

128 B.-K. Lee, 2021. 'The Metaverse World And Our Future. *Review Of Korea Contents Association*, 19(1), 13– 17.'

adalah dunia pendidikan.

Pengembangan Metaverse juga mengatasi kelemahan teknologi virtual dimensional yang berkembang saat ini, yang mana masih memiliki keterbatasan pada sensasi dan pengalaman yang dirasakan. Rendahnya self-perception yang diciptakan oleh teknologi virtual 2D membuat penggunanya tidak mendapatkan pengalaman optimal ketika menjelajahi ruang virtual. Meskipun kemudian teknologi virtual 2D tersebut digantikan oleh teknologi 3D yang membuat penggunanya merasakan sensasi lebih real dari segi visual, dikarenakan model yang ditampilkan oleh teknologi 3D tersebut. Teknologi Metaverse ini sebetulnya memiliki perbedaan yang mendasar dengan AR maupun VR<sup>129</sup>, menyatakan terdapat tiga hal yang membedakan Metaverse dengan AR maupun VR, dua teknologi yang muncul sebelum Metaverse. Pertama, jika studi terkait VR difokuskan pada pendekatan fisik dan rendering, maka Metaverse lebih memiliki aspek yang kuat sebagai layanan dengan konten dan makna social yang lebih berkelanjutan. Kedua, Metaverse tidak harus menggunakan teknologi AR dan VR. Sehingga, meskipun sebuah platform tidak mendukung VR dan AR, platform tersebut tetap saja bisa menjadi sebuah aplikasi Metaverse. Terakhir, Metaverse memiliki lingkungan terukur yang dapat menampung banyak orang, ini sangat penting untuk memperkuat makna sosial yang ditekankan oleh teknologi ini<sup>130</sup>.

Berbicara mengenai VR biasanya akan merujuk kepada gambar fiksi ilmiah futuristik dan perangkat keras yang canggih. Namun, penting untuk disadari bahwa VR dikaitkan dengan prosedur di otak manusia yang tidak memerlukan peralatan apa pun. Manusia dapat mengalami realitas alternatif

---

129 Y. G. Park S. M. & Kim, 'A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, And Open Challenges. Ieee Access, 10, 4209–4251.', 2022 <<https://doi.org/10.1109/Access.2021.3140175>>.

130 J. Xi, N., Chen, J., Gama, F., Riar, M., & Hamari, 'The Challenges Of Entering The Metaverse: An Experiment On The Effect Of Extended Reality On Workload. Information Systems Frontiers.', 2022 <<https://doi.org/10.1007/S10796-022-10244-X>>.

melalui imajinasi sebagai pikiran, fantasi atau pikiran yang mengembara<sup>131</sup>. Nyatanya, pembangunan dunia maya adalah bagian penting dari pengalaman manusia dari hari-hari pertama spesies manusia yang primordial dan jauh. Sebagai seorang pegiat teknologi, memiliki pemahaman yang jelas dan lebih luas tentang masa lalu media virtual sangat penting untuk mengartikulasikan visi masa depan yang kreatif dan solusi inovatif untuk masalah kompleks dengan teknologi imersif. Pengetahuan ini sangat penting untuk aplikasi Metaverse di masa depan<sup>132</sup>.

Sedangkan dalam sudut pandang lain, menurut John Hermann dan Kellen Browning (2021) bahwa Metaverse dilihat sebagai ekspresi budaya teknologi yang meresap yang dampaknya akan mendunia. Pertama, melalui pengetahuan, kemudian melalui sosial, dan sekarang melalui geo-spasial, AI (*Artificial Intelligence*) sebagai dasar Metaverse yang secara nyata akan menghubungkan semua entitas di Bumi melalui sarana digital sehingga menciptakan lapisan informasi dan pengalaman tiga dimensi (3D) diseluruh dunia. Metaverse itu setidaknya memiliki empat karakteristik yaitu : *augmented reality, life loggingmirror worlds, dan virtual reality*.<sup>133</sup> Adapun John Smart, Cascio Jamais, dan Jerry Paffendorf didalam karyanya yang berjudul *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D Web. A Cross-Industry Public Foresight Project*, bahwa metaverse dipahami sebagai ruang atau bola transparan tigadimensi yang akan mencakup seluruh Bumi. Manusia akan hi dup didalamnya, ia akan selalu menyal, selalu merasakan kehadiran manusia, selalu siap menjawab pertanyaan apapun, selalu siap berbisnis, bermain, atau mengatur jadwal pertemuan dengan teman. Sehingga di Metaverse, kehidupan sehari-hari akan beralih antara virtual dan augmented reality dengan mulus.

---

131 Hemmati.

132 J. Blascovich, J.; Bailenson, 2011. *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, And The Dawn Of The Virtual Revolution*; Harper Collins: New York, Ny, Usa, Isbn 9780062041692'.

133 'https://www.nytimes.com/2021/07/10/style/metaverse-virtual-worlds.html, Diakses Pada Tanggal 29 Januari 2022'.

## B. Sibernetika

Sibernetika adalah bidang studi yang sangat luas, tetapi tujuan penting dari sibernetika adalah untuk memahami dan menentukan fungsi dan proses dari sistem yang memiliki tujuandan yang berpartisipasi dalam lingkaran rantai sebab akibat yang bergerak dari aksi/tindakan menuju ke penginderaan lalumembandingkan dengan tujuan yang diinginkan, dan kembali lagi kepada tindakan. Mempelajari sibernetika menyediakan sarana untuk memeriksa desain dan fungsi dari sistem apapun, termasuk sistem sosial seperti manajemen bisnis dan pembelajaran organisasi, termasuk tujuan untuk membuat mereka menjadi lebih efisien dan efektif.<sup>134</sup>

Untuk pemahaman lebih lanjut pengertian Sibernetika didefinisikan oleh Norbert Wiener,<sup>135</sup> sebagai suatu studi terhadap kontrol dan komunikasi pada makhluk dan mesin. Stafford Beer menyebutnya sebagai ilmu organisasi efektif dan Gordon Pask memperluasnya dengan mencakup aliran informasi "pada semua media" dari bintang hingga otak. Hal ini termasuk studi tentang loloh balik, kotak hitam dan konsep-konsep turunannya seperti komunikasi dan teori kendali dalam kehidupan organisme, mesin dan organisasi termasuk organisasi mandiri. Sibernetika berfokus kepada bagaimana sesuatu itu (digital, mekanik, atau biologis) memproses informasi, bereaksi terhadap informasi, dan berubah atau dapat diubah agar dapat mencapai dua tugas pertama dengan lebih baik. Definisi yang lebih filosofis, disarankan pada tahun 1956 oleh Louis Couffignal, salah seorang pelopor sibernetika, mengkarakterisasi sibernetika sebagai seni untuk memastikan keberhasilan tindakan. "Definisi terkini disampaikan oleh Louis Kauffman, Presiden dari American Society for Cybernetics," Sibernetika adalah sebuah studi dari sistem dan proses yang berinteraksi dengan diri mereka sendiri dan memproduksi diri

134 'https://id.wikipedia.org/wiki/Sibernetika, Diakses Pada Tanggal 20 Januari 2022'.

135 'Norbert Wiener Lahir Pada 26 November 1894 Di Missouri Dari Keluarga Imigran Yahudi Dari Jerman Dan Meninggal Pada 18 Maret 1964, Yang Dikenal Juga Sebagai Bapak Sibernetika Adalah Seorang Matematikawan Dan Filsuf Asal Amerika Serikat., Ia-Pun Menginspirasi'.

merekadari diri mereka sendiri." Konsep yang dipelajari oleh parasibernetikawan termasuk, tetapi tidak terbatas kepada: belajar, kognisi, adaptasi, kendali sosial, emergence, komunikasi, efisiensi, efficacy dan interkontentivitas. Konsep-konsep tersebut dipelajari pula padabidang studi lain seperti teknik dan biologi, tetapi dalamsibernetika konsep tersebut dihapus dari konteks organisme atauperalatan individual.<sup>136</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Sibernetika diartikan sebagai ilmupengetahuan tentang komunikasi dan pengawasan yang khususnyaberkenaan dengan studi bandingan atas sistem pengawasan otomatis(seperti sistem saraf dan otak). dilain pihak sibernetika juga disebut sebagai adalah ilmu teknik yang menjelaskan tentang transfer dan keseimbangan informasi antara mesin dan manusia, manusia dan manusia, dan mesin dengan mesin. Intinya, si penerima pesan bisa menerima informasi dari pengirim pesan dengan tepat secara otomatis.

Dalam kajian sibernetika bahwa Dunia atau alam semesta kita dapat dilihatsebagai sebuah sistem kehidupan yang besar di mana bagian-bagiannyadapat diperlakukan sebagai sistem-sistem pemrosesan yang lebihkecil yang di dalamnya juga memiliki elemen- elemen yang lebih kecil yang berfungsi sebagai subsistem dan demikian selanjutnya. Semua sistem ini saling berhubungan sehingga perubahan kecil dalam suatusistem atau bagian dari suatu sistem dapat memengaruhi komponensistem lainnya atau sistem tersebut secara keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa suatu sistem beroperasi seperti kumpulan gigi didalam sebuah mesin yang bekerja terus menerus untuk menjaga kinerjamesin tersebut sehingga dapat terus menghasilkan sesuatu. Proses yang sama juga dapat ditemukan dalam kehidupan sosial masyarakat kita. Orang berinteraksi satu sama lain dan mereka saling memengaruhi. Merekasecara konstan bekerja dan membuat berbagai produk, seperti barang,layanan, atau ide, sehingga mereka dapat bertahan hidup dengan caraseperti ini. Dengan kata lain,

---

136 'Ibid'.

untuk bertahan hidup, manusia, yang di sini dipandang sebagai suatu sistem tersendiri atau kumpulan beberapa subsistem- subsistem tubuh yang kecil, harus membuka diri mereka untuk menerima rangsangan eksternal (input), baik itu informasi, energi yang kemudian diproses oleh sistem (throughput), dan menghasilkan produk (output) tertentu. Produk buatan ini kemudian menjadi input ke sistem yang lain (orang lain, hewan, alam, institusi, negara, dll.) proses yang sama kemudian berulang dan membentuk sebuah jaringan sistem kehidupan yang besar dari waktu ke waktu. Jadi kita saat ini tengah berada dalam sebuah proses atau dalam sebuah sistem yang sedang berjalan. Di sini kita dapat melihat bahwa mekanisme sistem semacam itu bereaksi terhadap rangsangan yang tidak linear, tetapi seperti rantai sebab akibat yang berfungsi melalui umpan balik yang dinamis karena memungkinkan sistem tersebut untuk memperkirakan dan beradaptasi dengan perubahan eksternal.<sup>137</sup>

### C. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)

Kecerdasan buatan (AI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menyebut simulasi yang dilakukan oleh mesin-mesin atau alat, yang terhubung dengan samudera data, yang menyerupai kecerdasan manusia. Tidak diragukan lagi, AI sudah memberi dampak positif dalam banyak aspek kehidupan manusia yaitu ekonomi, pendidikan, pemerintahan, hingga pertahanan dan keamanan. Namun, AI bagaikan dua sisi mata uang yang juga memberikan dampak negatif.

Kemajuan teknologi khususnya tentang aplikasi pengetahuan praktis yang terjadi dalam beberapa dekade terakhir, telah mempertinggi kurva penciptaan micro-computer chips yang disandingkan dengan Internet yang mengubah cara kita berpikir, bertindak, belajar, dan melakukan aktivitas dan kesibukan harian kita. Arus deras ini, yang lebih sering disebut sebagai “hot area”, semakin meningkatkan investasi uang dan waktu yang mengakibatkan “disrupsi” dalam hidup sehari-hari. Salah satu disrupsi yang tak boleh diabaikan adalah disrupsi

---

137 Subekti W. Priyadharna (2019)., ‘*Model Pemrosesan Informasi Gregory Bateson dalam Pendekatan Sibernetis*. Jurnal Manajemen Komunikasi, Volume 4, No.1. Hal 105’.

Artificial Intelligence (AI). Artificial intelligence (AI) adalah istilah istilah untuk menyebut simulasi proses kecerdasan dan pemikiran manusia oleh mesin-mesin yang terhubung dengan lautan data dan informasi. Mesin-mesin dibuat hampir menyerupai kapasitas dan kecerdasan manusia itu sendiri. Hingga kini, AI bisa terlihat secara nyata mulai dari aplikasi telepon pintar hingga mobil autokemudi; mulai dari mesin-mesin otomatis dan robot-robot di perusahaan-perusahaan hingga kamera-kamera pengawas (*facial recognition*) di sudut-sudut jalan. Kita juga mengenal adanya alat-alat canggih seperti Alexa, Siri, Cortana, dan Google Assistant, yang merupakan semacam asisten cerdas untuk mempermudah hidup masyarakat urban. Perkembangan AI sangat berpotensi untuk menciptakan perubahan masif dalam cara kita bertindak dan menjalani kehidupan sehari-hari<sup>138</sup>. Disrupsi adalah sebuah fakta hidup yang terjadi terus-menerus manakala proses dan penemuan baru memasuki dunia pasar. Dalam disrupsi, kecemasan dan ketakutan menjadi hal yang pasti. Banyak pekerjaan yang akan hilang dengan sendirinya sebagai dampak dari suatu inovasi. Meski demikian akan lahir pula profesi-profesi baru, entah secara langsung atau tidak langsung, sebagai imbas dari teknologi-teknologi baru<sup>139</sup>. Perkembangan AI sesungguhnya menyisakan sebuah permasalahan mendasar yang lebih dari sekadar disrupsi. Sepertinya ada dimensi terdalam kemanusiaan yang terdampak oleh perubahan teknologi yang masif ini. AI tidak sekadar persoalan ekonomi, pendidikan, dan sosial politik. Ada hal mendasar dari sisi kemanusiaan yang tampaknya disasar oleh teknologi canggih ini<sup>140</sup>.

Pada Desember 2016, Pontifical Academy of Sciences mengadakan workshop tentang AI dan ketika itu Stephen Hawking (1942-2018) memberikan sebuah komentar: “Keuntungan yang bisa diperoleh dari penciptaan AI yang

---

138 Pabubung, Michael Reskiantio. 2021. ‘Human Dignity Menurut Yohanes Paulus II Dan Relevansi Terhadap Kecerdasan Buatan (AI). Jurnal Teologi. Vol. 10, No. 1: Pp. 49-70.’

139 Rosario.Girasa, 2020. ‘Artificial Intelligence as a Disruptive Technology. Cham: Palgrave Macmillan.’

140 Pabubung.

baik sangatlah besar. Sebagai perangkat alat, AI dapat meningkatkan kecerdasan kita yang ada saat ini untuk menciptakan kemajuan di segala lini sains dan kemasyarakatan. Akan tetapi, ia juga bisa mendatangkan bahaya. Para pemerintah di seluruh dunia telah mulai menemukan perlombaan baru dalam senjata AI. Di masa depan, AI bisa berkehendak secara otonom, suatu kehendak yang akan sangat bertentangan dengan kehendak manusia... Singkatnya, AI bisa menjadi hal terbaik atau juga bisa menjadi hal terburuk yang pernah terjadi dengan kemanusiaan. Kita belum terlalu mengetahuinya. Itulah sebabnya, mengapa pada tahun 2014, saya dan beberapa rekan yang lain merasa terpanggil untuk mengadakan penelitian dengan fokus yang lebih pada bidang AI. Rasanya diskusi mengenai hal ini sangat penting untuk masa sekarang ini agar manfaatnya bisa dirasakan oleh manusia secara menyeluruh”<sup>141</sup>.

Para filsuf telah mengimpikan AI selama berabad-abad. Hobbes dan Leibniz, dalam cara yang sangat berbeda, mencoba untuk mengeksplorasi implikasi dari ide dengan mengurai pikiran ke dalam bentuk operasi yang sangat kecil, yakni yang bersifat mekanis. Menurut Daniel C. Dennett, seorang filsuf dan ilmuwan kognitif dari Amerika Serikat, Descartes bahkan telah mengantisipasi Turing Test dan tidak ragu untuk mengeluarkan sebuah prediksi yang meyakinkan dengan hasil yang memang sungguh terjadi.<sup>142</sup> Descartes mengatakan, “Sesungguhnya sangat mungkin bahwa sebuah mesin dapat dibuat untuk mengucapkan kata-kata, dan bahkan kata-kata yang memungkinkan hadirnya tindakan fisik; misalnya, jika mesin itu disentuh pada satu titik tertentu, maka ia akan menanyakan keinginanmu, atau dia pun bisa menangis ketika disakiti, dan beragam hal yang serupa. Namun mesin ini tidak akan pernah mampu mengubah frasa yang sudah tertanam dalam dirinya untuk

---

141 Stephen.. Hawking, 2017 ‘*Comments: The Ethics of Artificial Intelligence. Dalam Antonio M. Battro Dan Stanislas Dehaene (Eds). Power and Limits of Artificial Intelligence. Vatican: Pontificia Academia Scientiarum, Libreria Editrice Vaticana.*’

142 Danel C. Dennett, 1988. *When Philosophers Encounter Artificial Intelligence. Daedalus. The MIT Press on Behalf of American Academy of Arts & Sciences, Vol. 117, No. 1: Hal 283-295.*

menanggapi segala macam pertanyaan atau perintah secara tiba-tiba, suatu hal yang bahkan bisa dilakukan oleh orang yang paling bodoh”<sup>143</sup>. Dengan perkataan lain, secerdas apapun, AI tidak punya ‘kemandirian’ berpikir sebagaimana yang dimiliki oleh manusia. AI dapat memberi jawaban dan keputusan berdasarkan rumus-rumus yang tertanam dalam sistem, sedangkan manusia tidak pernah terikat pada rumus-rumus manapun<sup>144</sup>.

Hal yang paling khas dalam diri manusia yang berakal budi adalah kemampuan untuk memberikan pertimbangan-pertimbangan moral. Dalam segala hal manusia adalah agen moral. Kecerdasan AI yang luar biasa tak ada kaitannya dengan pertanggungjawaban moral, karena moralitas selalu menyangkut manusia yang tahu, mau, dan sadar. Persis dalam ranah moral ini jugalah, manusia perlu mengevaluasi kinerja AI. Masalah umum yang selalu muncul adalah mengenai penggunaan sistem AI secara bertanggung-jawab, serta adanya pertimbangan moral dalam setiap pengembangan AI. Bagaimana para pengembang bisa memastikan bahwa teknologi AI yang dikembangkan, khususnya machine learning dapat mengambil keputusan dengan tepat dan dapat dipertanggung-jawabkan? Salah satu jawaban yang bisa diperoleh adalah adanya pelatihan sistem dalam hal akurasi statistik, dan kemudian penambahan perangkat lapisan ekstra (*extra layer processing*) untuk memperoleh keyakinan bahwa keputusan yang diambilnya semakin mampu diaplikasikan secara bertanggung-jawab. Pendekatan yang kedua adalah melatih tanggung-jawab ke dalam sistem yang diciptakan sejak awal, dengan memastikan bahwa serangkaian latihan yang dilakukan tidak mengabaikan pola-pola tanggung-jawab (*does not encode some pattern of irresponsibility*). Namun dengan segala hormat, kita dapat mengatakan bahwa teknik ini sekadar merupakan “pertanggungjawaban syarat” (*modular responsibility*) dan bukan

---

143 Rene. 1637. Descartes, *Discourse on Method*. Diterjemahkan Oleh Laurence J. LaFleur. 1960. New York: Bobbs-Merrill.

144 Przemyslaw dan Arkadiusz Gut. 2020. Gut, *The Highlight of Descartes' Epistemology*. *Annals of Philosophy*. Vol. 68, No. 2: Pp. 9-20.

“pertanggungjawaban dasariah” (ingrained responsibility). Godaan untuk lebih condong ke arah pertanggungjawaban modular sangat kuat sehingga mengalahkan pertanggungjawaban dasariah yang mestinya wajib diupayakan<sup>145</sup>.

Bagi Dennett (1988) kebanyakan dari proyek AI merupakan ekstrapolasi dari hal-hal yang dapat dilakukan, dan itu semua lebih pada eksperimen pemikiran (*thoughts experiment*) dibandingkan eksperimen empiris (*empirical experiment*). Contoh konketnya adalah ketika sudah berbicara tentang NLP dan deep learning. Eksperimen pemikiran dalam AI menurut Dennett berbeda dari eksperimen pemikiran filosofis. Namun perbedaannya bukan pertama-tama dari isinya, melainkan dari metodologinya. Eksperimen pemikiran AI mengganti beberapa latarbelakang asumsi intuitif dan hal-hal yang masuk akal (*plausible*) dalam eksperimen filosofis dengan diktasi terbatas karena tuntutan model yang harus dibuat untuk menjalankan komputer. Batasan-batasan waktu dan ruang ini serta pentingnya spesifikasi (*exigencies of specification*) dapat disilangkan satu sama lain dalam cara yang tidak terbatas secara praktis agar “mesin-mesin virtual baru” dapat dihadirkan dalam arsitektur serial komputer digital. Sangat kecil kemungkinan bahwa seorang filsuf akan terkesan dengan eksperimen pemikirannya sendiri, namun dalam AI hal itu sangat besar kemungkinannya. Itu sudah terbukti sepanjang waktu perjalanan AI. Layaknya para filsuf, para peneliti AI menyambut setiap tawaran atau usulan baru dengan penilaian intuitif (*intuitive judgement*) tentang prospek-prospeknya, disokong oleh argumen-argumen apriori mengenai mengapa sebuah fitur tertentu harus ada; atau tidak boleh diciptakan. Namun, tidak sama dengan para filsuf, para peneliti AI tidak mempertahankan argumen dan intuisinya mati-matian; sebaliknya mereka menyediakan ruang bagi dirinya untuk merasakan keterpukauan atas hasil dan penemuan-penemuan baru, sebuah kejutan yang hanya bisa dirasakan lantaran adanya sebuah tampilan, suatu daya yang tak dibayangkan sebelumnya dari

---

145 Owen C. King, 2019. *Machine Learning and Irresponsible Inference: Morally Assessing the Training Data for Image Recognition Systems*. Dalam Don Berkich Dan Matteo Vincenzo (Eds). *On the Cognitive, Ethical, and Scientific Dimensions of Artificial Intelligence*. Cham: Springer.

suatu sistem temuan baru<sup>146</sup>.

#### D. Transhumanisme

Benjamin Zand, seorang reporter The Victoria Derbyshire, melalui program BBC News pada 14 September 2015 mengusung tema Transhumanism: Could We Live Forever? Berita yang dilansir beberapa tahun silam tampaknya merefleksikan mimpi besar bagi peradaban manusia di masa mendatang. Betapa tidak, di belahan negara maju sekelompok orang sedang memimpikan bagaimana untuk menjadi manusia yang “super”. Hidup lebih lama (super longevity), hidup lebih cerdas (super intelligent) dan hidup lebih sejahtera (super wellbeing)<sup>147</sup>. Maxwell J. Mehlman, yang dinukil oleh Roland Cole-Turner mengusulkan istilah “enhancement”<sup>148</sup>, sebagai upaya peningkatan kualitas terhadap manusia sehingga dapat mencapai superioritas yang diinginkan. Secara teknis Mehlman mengungkapkan bahwa pengembangan melalui saintifik biomedis dapat meningkatkan kinerja, penampilan, serta kapasitas diri seseorang.<sup>149</sup> Kematian, keterbatasan intelektual dan kesengsaraan merupakan tiga target utama yang harus dilawan dan dicari jalan keluar yang revolusioner.

Konsep transhumanisme dapat dinilai sebagai pendekatan kultur dan filosofis Barat<sup>150</sup>. Namun di Timur, negara Tiongkok misalnya, sejak 2000 tahun silam telah memiliki keyakinan dan konsep tentang hidup sehat, panjang umur, beruntung dan bahagia. Kata kunci untuk mewujudkan mimpi tersebut ialah keharmonisan. Manusia harus mengupayakan hidup yang utuh dan selaras dalam dirinya, dengan sesama, alam, dan pribadi yang ilahi. Praktek

---

146 Dennett.

147 Benjamin Zand., ‘Transhumanism: Could We Live Forever? BBC News.’

<<https://www.youtube.com/watch?v=STsTUEOqP-g> 14 Sept 2015.>.

148 Ronald Cole-Turner (ed.), *Transhumanism and Transcendence: Christian Hope in an Age of Technological Enhancement* (Washington, DC: Georgetown University Press, 2011), 1.’

149 ‘Ibid.’

150 Max More, “*The Philosophy of Transhumanism,*” in *The Transhumanist Reader* (Oxford: Wiley, 2013), 3–17. More Menyebutkan Bahwa: “*Transhumanism Is a Life Philosophy, an Intellectual and Cultural Movement, and an Area of Study.*”

memadukan khasiat berbagai ramuan herbal dan keyakinan agama (Tao) menjadi salah satu bagian dari proses untuk menggapai mimpi tersebut<sup>151</sup>. Nampaknya konsep pengembangan diri manusia, termasuk umur panjang, menjadi mimpi sebagian besar kalangan baik di dunia Timur maupun Barat.

Newton Lee mengungkapkan bahwa istilah transhuman muncul pertama kali pada abad ke-14. Terma tersebut terdapat dalam Dante's Divine Comedy (Paradise, Canto I), untuk menjelaskan perubahan tubuh kekekalan manusia. Hal itu merujuk pada peristiwa eskatologi, di mana daging pada tubuh manusia yang tidak akan mati (*immortal flesh*)<sup>152</sup>. Max More, secara singkat menampilkan pergerakan ide transhumanisme dari tiga tokoh, masing-masing melalui tulisan mereka. Pertama, tahun 1312, Dante Alighieri, dalam karyanya Divine Comedy, menggunakan istilah transumanare, yang berarti melampaui batas natur manusia. Kedua, tahun 1935, T. S. Eliot menggunakan istilah transhumanized, sebagai suatu iluminasi dari karyanya yang berjudul The Cocktail Party. Ketiga, tahun 1957, Julian Huxley, dalam tulisan singkatnya secara eksplisit menyebutkan "transhumanism", untuk mengungkapkan keadaan baru dengan sebutan *New Bottles for New Wine*<sup>153</sup>.

Nick Bostrom Mengingatkan setiap orang tentang Transhumanisme (*Transhumanism*), yakni suatu cara berpikir tentang masa depan yang dilandasi oleh adanya pengembangan teknologi secara komparatif. Pesan penting dari transhumanisme sendiri adalah sebuah peringatan atas adanya potensi teknologi di masa depan yang memungkinkan teknologi mengambil alih keterbatasan manusia, termasuk menggunakan alat teknologi

---

151 Kwang-hee Park, "Asian Medicine and Holistic Aging," *Pastoral Psychology* 60, No. 1 (February 23, 2011): 73–83. Lebih Lanjut Park Menjelaskan Kehidupan Yang Utuh Dan Harmonis Sebagai Berikut: "Chinese Medicine, Meditation, Exercise, and Nutrition Therapy Are Practices Tha.

152 Newton Lee, *The Transhumanism Handbook*, Ed. Newton Lee, *The Transhumanism Handbook* (Cham, Switzerland: Springer International Publishing, 2019), 4. Cuplikan Paradise, Canto I: "Words May Not Tell of That Transhuman Change; And Therefore Let the Example Serve, Though .

153 More, "The Philosophy of Transhumanism."

untuk memperbaiki kondisi manusia dan lingkungan eksternalnya, bahkan kondisi organisme manusia itu sendiri. Dipihak lain, peningkatan fisik dalam mencapai keabadian tersebut menjadi salah satu konsen berbagai macam aliran perguruan mistik, salah satunya, Taoisme. Mereka berusaha menggunakan kekuatan harmoni alam untuk mendapatkan penguatan fisik tersebut<sup>154</sup>. Pada perkembangannya, selain aliran mistik, sains memberikan sumbangsih untuk mencapai keabadian tersebut melalui berbagai penemuan obat-obatan kimia yang dapat membantu dalam penguatan fisik. Sehingga, pada titik ini sains, mistik dan bahkan teknologi telah bercampur aduk dalam memaknai peningkatan kualitas manusia dan keabadian yang cenderung pada arah peningkatan yang bersifat fisikal<sup>155</sup>.

Doktrin teologis terkait penguatan fisik dan keabadian khususnya yang diusung oleh Thomas Aquinas menjadi pemicu sekaligus celah bagi era baru untuk memberikan jawaban atas problem penguatan fisik dan keabadian, yang menurut para saintis era tersebut bertumpu pada rasionalitas dan observasi saintifik, sehingga melahirkan manusia yang maju baik dari sisi, saintifik, moralitas, budaya dan bahkan spiritual<sup>156</sup>. Era tersebut kemudian menjadi basis filosofis bagi aliran pemikiran yang secara khusus konsen memecahkan persoalan peningkatan fisik dalam mencapai keabadian tersebut. Yang kemudian disebut sebagai transhumanisme.

Menurut transhumanisme aktualitas tersebut berlaku pada aspek-aspek yang dianggap sebagai keterbatasan manusia dalam mencapai fase kesempurnaan fisiknya. Adapun aspek tersebut menurut transhumanisme antara lain: keterbatasan kemampuan bertahan hidup (umur dan anti penyakit), kemampuan berfikir, kemampuan responsif dan kemampuan mengatur

---

154 Nick Bostrom, 'A History Of Transhumanist Thought', *Journal of Evolution and Technology* 14, No. 1, 2005, 1.

155 Nick Bostrom, '1'.

156 Nick Bostrom, '1'.

emosional<sup>157</sup>. Keempat, hal ini diasumsikan sebagai pusat dari keterbatasan-keterbatasan manusia yang mana seseorang dengannya tidak akan dikatakan sempurna. Dari asumsi ini, transhumanisme berusaha untuk melampaui keterbatasan-keterbatasan manusia tersebut sehingga manusia dikatakan sempurna setelah melampauinya melalui tiga pilar, antara lain: super umur panjang (*Superlongevity*), super cerdas (*Super Intelligence*) dan super Makmur (*Super Wellbeing*)<sup>158</sup>.

Gagasan hebat ini bukan tanpa masalah konseptual, salah satu arus perdebatan utama yang tidak pernah selesai dalam isu transhumanisme adalah moral. Transhumanisme membangun gagasan moral ideal sebagai tujuan akhir yang kemudian mengantarkan berbagai perdebatan serius tidak berujung<sup>159</sup>. Ketidak berujung tersebut menurut Philbeck dikarenakan pengkajian metafisik berupa basis ontologi dan epistemologinya yang tidak mendalam pada gagasan-gagasan metafisika transhumanisme baik dari pihak pendukung maupun pengkritik<sup>160</sup>. Beberapa peneliti lain seperti Tamar Sharon, dan Sirius Cornell menyatakan bahwa masalah transhumanisme berakar dari fondasi metafisis yang tidak kuat sehingga melahirkan berbagai problem lain yang

Transhumanisme didefinisikan sebagai kepercayaan seseorang terhadap sesuatu yang sangat jauh ke depan. Di mana manusia berpikir bahwa kehidupan bisa dan akan ditingkatkan untuk dibuat lebih baik melalui sains dan pada akhirnya manusia akan berubah menjadi orang transhuman atau posthuman.

Bahkan, ada pula yang menyebutkan jika paham transhumanis cukup membahayakan bagi peradaban. Sebab mereka memaksa manusia untuk percaya bahwa melalui sains, setiap manusia bisa hidup semauanya sendiri, misalnya

---

157 Nick Bostrom, *Transhumanist Values* (Oxford: Oxford Philosophy Documentation Center, 2005), 6–7.

158 Alex Vikoulov, “Three Pillar of Transhumanism: Superlongevity, Superintelligence, Super Wellbeing,” n.D., <<http://www.ecstadelic.net>>.

159 Julian Savulescu dan Nick Bostrom, *Human Enhancement* (Oxford: Oxford University Press, 2009), 182.

160 Robert Ranisch dan Stefan Lorenz Sorgner, *Post- and Transhumanism* (Frankfurt: Peterlang Edition, 2014), 179–180.

hidup abadi atau kekal selamanya, baik dengan cara apapun itu. Ketika dibincangkan lebih gamblang, transhumanisme bukan sekedar sebuah gerakan intelektual atau sebuah visi liar sains dan teknologi. Ia adalah sebuah keniscayaan kemanusiaan yang senantiasa rindu akan transendensi hidup.

### **E. Posthumanism**

Dalam pembahasan tentang post-humanisme banyak orang tidak pernah lepas dengan sosok Nietzsche dengan manusia unggul atau adi manusia (*Übermensch*). H Nietzsche dengan transhumanisme telah banyak diper di mana dalam pemikiran dan karya-karya Nietz transhumanisme. Isu-isu ini termasuk over human super), posthuman, pengulangan abadi, nihilisme, evolusi, pendidikan, asketisme, peningkatan, bio-enhancement, moralitas, rasa sakit, penderitaan, umur panjang, dan keabadian. Friedrich Nietzsche dilahirkan pada tanggal 15 Oktober 1844 di Röcken, dekat Leipzig di Saxony. Hari lahirnya memiliki kesamaan dengan Raja Prusia sehingga diberi nama seperti dia, Friedrich Wilhelm.<sup>161</sup> Adapun Sejarah keluarga Nietzsche adalah penganut kepercayaan Kristiani yang saleh. Kakeknya Friedrich August Ludwig (1756-1862) adalah seorang uskup dalam Gereja Katolik Lutheran. Ayahnya, Karl Ludwig Nietzsche (1813-1849) adalah seorang pendeta dikampungnya. Sedangkan ibunya Fransiska Oehler (1826-1897) juga seorang Lutheran taat yang berasal dari keluarga pendeta.<sup>162</sup> Nietzsche memiliki adik perempuan yang bernama Elisabeth Forster Nietzsche yang nantinya turut andil dalam mempublikasikan karyanya sembari menambahi buah pikirannya sendiri dalam karya Nietzsche belakangan. Apabila dirunut kembali pada abad 16 maka tak satupun leluhur Nietzsc merupakan keluarga bangsawan. Sebagian berprofesi pendeta, tukang jagal dan tukang kayu. Nietzsche meninggal pada penghujung abad ke-19, tanggal 25 Agustus 1890 dirawat oleh adiknya. Ia dimakamkan di makam ke Roecken, Jerman Sebagai remaja, Nietzsche memiliki kemampuan Ia

161 Roy Jackson.(2003)., *Nietzsche: A Beginner's Guide*.Terj. Abdul Mukhid, Friedrich Nietzsche.Yogyakarta:Bentang Budaya.Hal 3.

162 ST. Sunardi.(1996)., *Nietzsche*.Yogyakarta:Lkis. Hal 2.

seorang pembelajar bahasa yang berbakat dan juga musisi yang terampil memainkan berbagai alat musik pelajar, Nietzsche kehilangan keyakinannya terhadap Kristen sejak usia yang masih sangat muda. Sebagai akibatnya Nietzsche meninggalkan pelajaran teologi untuk kemudian menekuni kebudayaan klasik. Pada usia 25 tahun, yaitu tahun 1869, Nietzsche diangkat sebagai profesor filologi Universitas Basel. Perjalanan hidup Nietzsche sebagai filsuf mengalami perkembangan yang sangat menentukan ketika ia membaca buku Arthur Schopenhauer.

Hingga saat ini masih menjadi perdebatan hingga sekarang antara kaitan transhumanisme, posthumanisme, dan konsep *Übermensch* Nietzsche, yang pada dasarnya memiliki beberapa kesamaan dalam persepsi tentang visi masa depan, manusia yang melampaui, kebebasan biologi, dan pluralistik. Dalam berbagai referensi yang ada ketiganya mempunyai garis yang tidak terpisahkan. Dalam pembahasan kali ini penulis tidak akan memperdebatkan soal perbedaan antar ketiga konsep tersebut, karena memang bukan dikapasitas pembahasan dalam buku ini. Dalam hal ini penulis akan menaruh satu kesamaan konsepsi visi masa depan tentang *hipper-manusia* (manusia adikodrati).

Posthuman atau pasca manusia adalah sebuah konsep yang berasal dari bidang fiksi ilmiah, futurologi, seni rupa kontemporer, dan filsafat untuk menggambarkan seseorang atau entitas yang berada dalam keadaan diluar batas-batas yang dimiliki manusia. Konsep ini bertujuan untuk menjawab berbagai pertanyaan, termasuk etika dan keadilan, bahasan komunikasi antar spesies, sistem sosial, dan aspirasi intelektual interdisipliner.

Pembahasan mengenai entitas pascamanusia juga memunculkan gagasan tentang "Tuhan pascamanusia"; gagasan bahwa posthuman, yang tidak lagi terbatas pada parametersifat manusia, mungkin tumbuh secara fisik dan mental begitu kuat sehingga tampak seperti Tuhan menurut standar manusia saat ini. Gagasan ini tidak boleh ditafsirkan terkait dengan gagasan yang digambarkan dalam beberapa fiksi ilmiah bahwa spesies yang cukup maju

dapat "naik" ke alam eksistensi yang lebih tinggi—sebaliknya, gagasan ini hanya berarti bahwa beberapa makhluk pascamanusia mungkin menjadi sangat cerdas dan canggih secara teknologi. Bahwa perilaku mereka tidak mungkin dapat dipahami oleh manusia modern, semata-mata karena kecerdasan dan imajinasi manusia yang terbatas.<sup>163</sup>

Lebih jauh tentang posthuman bahwa konsep ini membahas masalah etika dan keadilan, bahasa dan komunikasi antarspesies, sistem sosial, dan aspirasi intelektual interdisipliner. Secara sederhana, pascamanusia merupakan suatu kondisi saat manusia dan teknologi cerdas menjadi makin terjalin. Secara khusus, pascamanusia adalah keadaan manusia yang membuka pola informasi sehingga teknologi dapat mengetahui, membaca, menerjemahkan, dan menafsirkan keinginan manusia. Jadi, teknologi membantu manusia untuk mewujudkan segala keinginan manusia. Setidak-tidaknya manusia percaya bahwa dengan bantuan teknologi, manusia dapat mencapai harapannya. Oleh karena itu, optimisme tentang kehidupan masa depan dapat dibangun saat manusia terhubung antara satu dan lainnya dengan teknologi yang makin mutakhir dan dengan menggunakan jaringan yang tertanam di dalam tubuhnya. Hal-hal positif dari keterjalinan manusia dan teknologi makin mempertegas bahwa kehadiran teknologi mampu mengekstensi kemampuan dan kebutuhan manusia sehingga pada titik tertentu kemampuan teknologi yang sedemikian rupa menyebabkan manusia ingin menjadi bagian dari teknologi hasil kreasi dan inovasi manusia.<sup>164</sup>

#### **F. Relasi Manusia dengan Teknologi**

didalam sub bab ini akan dibahas bagaimana bentuk-bentuk relasi manusia dengan teknologi yang kemudian membentuk suatu cara pandang baru terhadap dunia kehidupan manusia yakni dunia-kehidupan yang teknologis.

Bentuk-bentuk relasi manusia dengan teknologi yang dijabarkan oleh Ihde

163 'https://id.wikipedia.org/wiki/Posthuman, Diakses Pada tanggal 26 Januari 2022'.

164 'https://mediaindonesia.com/opini/171259/moda-komunikasi-di-era-pascamanusia, Diakses Pada Tanggal 26 Januari 2022'.

setelah analisa fenomenologinya terhadap intensionalitas manusia bertujuan untuk menampilkan cara-cara bagaimana manusia mengalami teknologi-teknologi. Bentuk-bentuk relasi manusia dengan teknologi yang akan dibahas dalam bab ini yakni relasi kebertubuhan (*embodiment relations*), relasi hermeneutis (*hermeneutic relations*), relasi keberlainan (*alterity relations*), dan relasi di latar belakang (*background relations*). Dua bentuk relasi instrumental yang menjadi keutamaan dalam memahami fenomenologi instrumentasi adalah relasi kebertubuhan (*embodiment relations*) dan relasi hermeneutis (*hermeneutic relations*). Sedangkan relasi keberlainan (*alterity relations*), dan relasi di latar belakang (*background relations*) lebih menempatkan teknologi sebagai obyek yang lain yang menjadi bagian dunia-kehidupan.

Pada bagian akhir dari sub bab ini akan dibahas juga bagaimana kecenderungan pada tujuan yang tidak disadari dalam penciptaan alat teknologi yang lebih canggih atau dalam bahasa filosofis, Ihde menyebutnya dengan istilah *latent telic*.

### G. Bentuk-Bentuk Relasi Manusia dengan Teknologi

Sebelum membahas empat bentuk relasi manusia dengan teknologi, pertama-tama perlu dilihat bagaimana relasi manusia dengan dunianya yang Ihde rumuskan berdasarkan pemikiran Husserl dan Heidegger, dan relasi umum manusia dengan dunianya yang dimediasi oleh instrumen teknologi.

Korelasi hubungan manusia dengan dunianya ditunjukkan sebagai berikut:

Manusia ( <i>noesis</i> )	→	dunia ( <i>noema</i> )
	→	

Manusia selalu mengarahkan intensionalitasnya terhadap dunia. Dunia merupakan apa yang dialami (*noema*) dan pengalaman itu sendiri merupakan cara bagaimana dunia itu dialami (*noesis*)<sup>165</sup>. Sedangkan korelasi hubungan manusia dengan dunianya yang dimediasi oleh instrumen teknologi secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

---

165 Don Ihde, *Experimental Phenomenology*, , Hlm. 26.

Manusia → Teknologi → dunia

### 1. Relasi Kebertubuhan (*Embodiment Relations*)

Model relasi ini menjadi penting dalam postfenomenologi, ketika instrumen dipahami sebagai bagian dari tubuh. Dalam relasi ini instrument teknologis menjadi mediator untuk memahami dunia-kehidupan. Alat-alat teknologi menjadi sebagian atau perpanjangan dari tubuh manusia dalam relasinya dengan dunia sekitarnya. Alat sebagai mediator manusia dengan dunia merupakan sebagian dari pengalaman manusia yang bertubuh. Dalam hal ini Ihde berpegang pada wujud teknologi yang konkrit.

Dalam menggambarkan relasi ini, salah satu contoh yang dapat membantu adalah melihat menggunakan kacamata. Dalam kerangka fenomenologi, teknologi optik ini dimasukkan ke dalam intensionalitas penglihatan. Dunia sekitar merupakan noema, dan aktus melihat merupakan noesis-nya. Sementara intensionalitas ditujukan pada dunia sekitar. Secara umum relasi manusia dengan teknologi dapat digambarkan sebagai berikut:

Kita (melihat) → (melalui) kacamata → dunia sekitar  
(noesis) (noema)

Dalam diagram di atas, teknologi ada dalam posisi mediasi antara manusia dengan dunia<sup>166</sup>. Dalam relasi kebertubuhan, kacamata menarik diri ke belakang dan tidak menonjolkan dirinya karena fokus perhatian manusia tidak tertumpu pada kacamata melainkan pada tugas yang akan dilaksanakan dengan kacamata tersebut. Ketika pertama kali kita menggunakan kacamata, kita memerlukan beberapa waktu untuk menyesuaikan diri dengan cara melihat yang baru ini. Mata kita mungkin akan sedikit terganggu, akan tetapi setelah kita beradaptasi, kacamata menjadi sebagian dari pengalaman kebertubuhan kita, dan dalam aktus melihat kacamata menjadi tidak diperhatikan. Dengan demikian relasi kebertubuhan dapat digambarkan sebagai berikut:

---

166 *Ibid.*, Hlm. 101.

(Kita → kacamata) → dunia

Kacamata telah menjadi bagian dari cara kita mengalami dunia. Kacamata itu sendiri tidak menonjolkan dirinya, oleh karena itu kacamata dapat dikatakan telah menubuh dengan kita. Dalam relasi kebertubuhan ini, ciri transparansi<sup>167</sup> alat sangatlah menentukan. Semakin tinggi transparansi alat yang digunakan dan makin merupakan perpanjangan dari tubuh manusia berarti semakin baik alat teknologi itu<sup>168</sup>. Bagaimanapun hubungan kebertubuhan hanya berlaku dalam konteks penggunaan alat. Alat teknologi yang digunakan haruslah cocok dengan tugas yang hendak dilaksanakan. Relasi manusia dengan teknologi seperti ini kemudian memunculkan keinginan manusia untuk menciptakan alat teknologi yang memiliki ciri transparansi total; teknologi yang digunakan tidak disadari keberadaannya. Manusia menghendaki teknologi menjadi bagian dari tubuhnya tanpa dibedakan antara teknologi dengan tubuh. Contohnya dapat dilihat dari perkembangan teknologi optik yakni perubahan lenca kacamata menjadi lensa kontak, yang dipakai dengan cara langsung diletakkan pada lensa mata.

Pada dasarnya teknologi yang diciptakan manusia hanya memiliki ciri transparansi yang parsial dan bukan total. Dalam meningkatkan kemampuan manusia, teknologi merubah kemampuan manusia tersebut, tetapi tetap saja teknologi-teknologi ciptaan, bahkan yang paling baru sekalipun masih memiliki keterbatasan penggunaan. Menyikapi hal ini, Ihde berpendapat bahwa “pengguna teknologi menginginkan apa yang teknologi berikan tetapi tidak mau menerima keterbatasan dari teknologi

---

167 Transparansi Dalam Hal Ini Bukan Saja Berarti Tembus Pandang Sebagaimana Pada Alatalat Optik Atau Yang Berkaitan Dengan Indera Penglihatan. Ciri Transparan Yang Dimaksudkan Di Sini Yakni Alat Yang Digunakan Keberadaannya Tidak Disadari Secara Langsung.

168 Francis Lim, Hlm. 108.

dan perubahan akibat perpanjangan tubuh manusia berkat teknologi.”<sup>169</sup>

## 2. Relasi Hermeneutis (Hermeneutic Relations).

Dalam relasi ini, alat teknologi dibaca sebagai teks yang perlu ditafsirkan. Persepsi dan penafsiran saling berhubungan. Mempersepsi artinya membaca dan membaca membutuhkan penafsiran. Perbedaan mendasar dari relasi kebertubuhan dengan relasi hermeneutis terletak pada transparansi alat. Jika dalam relasi kebertubuhan alat yang dipakai semi transparan dan menjadi perpanjangan tubuh manusia, maka dalam hubungan hermeneutis alat harus terlihat dan disadari agar dapat dibaca dan ditafsirkan. Dalam relasi ini, manusia membaca keadaan sebenarnya pada alat teknologi yang menjadi semacam suatu teks yang perlu ditafsirkan. Teks pada alat menjadi terminus dari intensionalitasnya. Relasi hermeneutis ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Manusia → (teknologi ---- dunia)

Dalam relasi ini, pembacaan menjadi sangat penting. Sebagaimana gambaran di atas, terdapat suatu sifat tak tembus cahaya yang parsial (partial opacity) antara teknologi dan dunia sehingga teknologi menjadi semacam teks<sup>170</sup>. Cara manusia mempersepsi dunia adalah dengan menafsirkan alat yang hadir sebagai teks. Yang dibaca menjadi fokus intensionalitas manusia dan mensubstitusi dunia-kehidupan. Hubungan antara teks dan dunia nyata yang ditampilkan oleh alat teknologi disebut Ihde sebagai varian horizontal<sup>171</sup>.

Dengan membaca teks pada alat teknologi, kita mengetahui dunia-kehidupan yang nyata. Salah satu contoh dalam menjelaskan hubungan ini adalah penggunaan termometer dalam ruangan yang ber- AC.

169 Don Ihde, *Technology and the Lifeworld*, Hlm. 76. “The Users Wants What the Technology Gives but Does Not Want the Limits, the Transformations That a Technologically Extended Body Implies.”

170 Cf. Don Ihde, *Experimental Phenomenology*, Hlm. 103. “There Is a Partial Opacity between the Machine and the World and Thus the Machine Is Something like a Text.”

171 Don Ihde, *Technics and Praxis*, Hlm. 34.

Melalui termometer yang dipasang di dalam ruangan, kita dapat mengetahui suhu di luar ruangan meskipun suhu yang ada di dalam ruangan itu sendiri tidak sama dengan yang ada di luar karena pengaruh AC. Namun pertama-tama tentu kita harus sudah tahu terlebih dahulu bagaimana cara membaca termometer. Dalam hal ini termometer hadir sebagai sebuah teks yang perlu ditafsirkan untuk mengetahui dunia-kehidupan yang nyata. Dengan demikian, hubungan ini memunculkan teknologi sebagai sebuah objek. Agar dapat dibaca, teknologi haruslah berciri material.

### **3. Relasi Keberlainan (*Alterity Relations*).**

Relasi manusia dengan teknologi yang ketiga adalah relasi keberlainan dimana teknologi dilihat sebagai Yang-Lain. Istilah Yang-Lain ini diadopsi oleh Ihde dari pemikiran Levinas. Dalam pertemuan tatap muka, orang lain sebagai yang lain memiliki perbedaan dengan kita secara radikal dan tak terbatas oleh karena itu kita tidak dapat melihat orang lain sebagai obyek ataupun sarana. Hal ini merupakan usaha Ihde untuk mengatasi pandangan yang melihat alat teknologi secara negatif yang mana alat teknologi dilihat hanya sebagai obyek dari pengetahuan<sup>172</sup>. Dalam hubungan ini, Ihde hendak melihat teknologi sebagai Yang-Lain dalam relasinya dengan manusia. Sebagaimana perkembangan dunia masa sekarang dimana banyak teknologi modern yang diciptakan manusia kemudian menjadi berjarak dengan manusia.

Contoh yang diberikan Ihde untuk menjelaskan relasi ini adalah permainan gasing. Gasing pada dirinya sendiri tergeletak begitu saja. Ketika seorang anak memutar gasing tersebut menggunakan tali, gasing itu seperti berubah menjadi sesuatu yang memiliki hidupnya sendiri; ia berputar sendiri dalam alurnya. Gasing yang berputar menjadi obyek yang memiliki ciri Yang-Lain. Relasi ini juga menjadi lebih mencolok pada alat-

---

172 Francis Lim, Hlm. 116.

alat teknologi yang lebih canggih seperti pada program--program komputer dan teknologi-teknologi robotik. Dengan demikian relasi keberlainan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Manusia → teknologi ----- (dunia)

Dunia diletakkan dalam kurung karena dalam relasi ini tidak harus ada hubungan manusia dengan dunia melalui teknologi. Teknologi dimunculkan sebagai pemeran utama dan dunia hanya menjadi latar belakang. Namun demikian terhadap hubungan ini, Ihde berpendapat bahwa “meskipun sebagai quasi-Yang-Lain, teknologi tidak sampai pada tahap totalisasi. Dalam hubungan ini, ia tetap mempertahankan alur hidupnya sendiri tetapi hanya sebagai perantara saja yang mempunyai sifat mengubah.”<sup>173</sup>

#### 4. Relasi Latar Belakang (*Background Relations*).

Dalam relasi ini, teknologi beralih dari pemeran utama menjadi pemeran di latar belakang. Relasi ini nampak dalam penggunaan alat-alat otomatis atau semiotomatis<sup>174</sup> seperti lampu, sistem pendingin ruangan dan lainnya. Teknologi teknologi ini masih membutuhkan manusia sebagai penggerak pertama. Dan setelah manusia menyetel atau menyalakan alat teknologi ini, iapun berjalan sendiri dan berfungsi di latar belakang di mana manusia sendiri kurang memperhatikannya<sup>175</sup>. Teknologi yang berada di latar belakang meskipun kurang diperhatikan kehadirannya, tetapi masih menjadi bagian dari pengalaman manusia di dalam lingkungannya.

Penggunaan alat-alat teknologi yang berada di latar belakang ini bagaimanapun juga masih tetap mengubah pengalaman manusia, sama halnya dengan relasi manusia dengan teknologi yang lainnya. Kehadiran

---

173 Don Ihde, *Technology and the Lifeworld*, Hlm. 106. “*But Even as Quasi-Other, the Technology Falls Short of Such Totalization. It Retain Its Unique Role in the Human-Technology Continuum of Relation as the Medium of Transformation, but as Arecogni.*”

174 Don Ihde.

175 Don Ihde. Hal 109

teknologi yang tidak diperhatikan ini menjadikan teknologi sebagai pemeran yang bersifat tidak langsung.

#### **H. Kecenderungan Arah Yang Tidak Disadari Pada Alat (Latent Telic)**

Melalui penjabaran bentuk-bentuk relasi manusia dengan teknologi di atas, dapat dilihat dua ciri penting yakni: Pertama, penggunaan alat mengubah pengalaman persepsi manusia. Alat memungkinkan penemuan ciri-ciri noema baru dalam pengalaman persepsi manusia. Kedua, dalam perubahan pengalaman terjadi dua dimensi sekaligus yakni dimensi amplifikasi dan dimensi reduksi. Bagi Ihde, kedua dimensi ini merupakan dua struktur yang tetap dalam setiap bentuk relasi manusia dengan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih terutama yang ditandai dengan struktur amplifikasi yang semakin ditonjolkan inilah yang menurut Ihde menjadi latar belakang munculnya latent telic. Ia sendiri mempertanyakan “ketika memulai suatu penelitian (ke dalam ilmu pengetahuan) melalui alat dan dengan menggunakan alat, apakah cakupan kapasitas alat mengarahkan penelitian pada arah yang pasti daripada arah yang lain?”<sup>176</sup> Latent telic merupakan istilah yang digunakan Ihde untuk menjelaskan bagaimana kecenderungan pada tujuan yang tidak disadari dalam penciptaan alat teknologi yang lebih canggih, terutama dalam kaitannya dengan relasi manusia dengan dunia yang termediasi oleh instrument teknologi.

Dalam menjelaskan latent telic alat, Ihde menggunakan contoh dari relasi kebutubuhan dan relasi hermeneutis. Dalam relasi kebutubuhan, latent telic dapat dilihat dalam perbandingan contoh kasus gaya penulisan menggunakan pena dengan komputer. Di sini pulpen dan komputer menempati posisi sebagai perpanjangan atau ekstensi tubuh manusia. Pena digunakan untuk menulis dengan tangan di atas kertas dan komputer terutama keyboard digunakan untuk menulis di layar monitor.

---

<sup>176</sup> Don Ihde, *Technics and Praxis*, Hlm. 40. “Once Having Begun an Inquiry (into Knowledge) through and with Instrumens, Does the Range of Instrumental Capacities Incline the Inquiry in Certain (Direction) Rather than Other Directions?”

Ketika menulis menggunakan pulpen gaya menulis seseorang akan terlihat lebih lambat. Hal ini dimaksudkan agar tersedia waktu bagi penulis untuk menyusun pikirannya dan menghindari kesalahan penulisan ketika menuangkannya di atas kertas. Berbeda dengan gaya penulisan menggunakan komputer yang lebih cepat. Seseorang akan langsung mengetik gagasan yang muncul di pikirannya tanpa takut terjadi kesalahan pengetikan. Meskipun kedua bentuk penulisan ini dapat menghasilkan tulisan yang sama, tetapi penggunaan teknologi di sini cenderung mengarahkan penulis pada gaya yang berbeda. Dalam hal ini Ihde berpendapat bahwa “alat menyediakan syarat kemungkinan bagi gaya instrumental melalui kecenderungan latent telic-nya.”<sup>177</sup>

Dalam relasi hermeneutis, latent telic dapat dilihat melalui alat perekam suara. Misalnya seorang mahasiswa menggunakan alat perekam suara untuk merekam suara dosen yang memberikan kuliah di kelas. Tujuan mahasiswa tersebut adalah merekam suara dosen, tetapi alat perekam tersebut merekam semua suara yang ada dalam kelas maupun yang di luar sejauh kemampuan tangkapannya. Alat perekam tersebut merekam semua jenis bunyi atau suara tanpa memilah-milah suara mana yang dikehendaki. Hal ini berbeda dengan kemampuan telinga mahasiswa tersebut yang mampu memilah atau fokus pada suara dosen.

Melalui kasus di atas, dapat dilihat bahwa alat memiliki intensionalitas yang berbeda dengan manusia. Realisme alat mencerpap segalanya dengan setara sementara manusia menyeleksi apa yang ingin dicerap inderanya. Dunia yang ditampilkan oleh alat dapat dianggap nyata, yakni ketika teks hermeneutis alat dibaca secara langsung tanpa sikap kritis, yaitu secara representational.<sup>178</sup>

Kecenderungan ke arah dunia realisme instrumental sebagai dunia yang lebih nyata ini hanya dapat diatasi dengan memperhatikan dimensi reduksi dan dimensi amplifikasi dari alat-alat teknologi sekaligus. Sekalipun dimensi

---

177 *Ibid.*, Hlm. 43. “*The Instrument Provides the Condition of the Possibility of an Instrumental Style through Its Latent Telic Inclination.*”

178 Francis Lim, Hlm. 129.

amplifikasi dari alat teknologi lebih menarik, tetapi perlu diperhatikan juga dimensi reduksinya agar tidak terjebak dalam latent telic alat yang menghantar pada pandangan realisme instrumental.

### **I. Etika di Era Metaverse**

Tak dapat dimungkiri, nyaris setiap hari kita menyaksikan berbagai inovasi teknologi yang semakin canggih dan mutakhir. Termasuk yang akhir-akhir ini tengah ramai dibahas, Metaverse. Ide yang digagas oleh Mark Zuckerberg ini masih menuai perdebatan di berbagai kalangan. Termasuk ketika Arab Saudi meluncurkan Ka'bah dalam Metaverse, tak ayal hal tersebut menimbulkan kontroversi bagi masyarakat dunia, khususnya kaum muslim.

*Metaverse* merupakan dunia virtual yang dibuat untuk menghubungkan manusia satu sama lain hingga berada di suatu tempat yang diinginkan dalam wujud tiga dimensi sehingga tampak lebih nyata.

Walaupun kehadiran *Metaverse* dikhawatirkan akan mengurangi interaksi manusia secara langsung. Bak sisi mata uang, setiap hal tentu memiliki dampak baik dan buruk tergantung bagaimana cara kita menyikapi dan menggunakannya. Sehingga ada baiknya kita mempersiapkan diri sebelum ikut terlibat di dalamnya.

Maka dari itu, simak lima hal di bawah ini yang mesti dipahami di era *Metaverse*.

#### a. Memahami Metaverse dan komponen pendukungnya.

Metaverse merupakan realitas virtual (virtual reality) yang dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata sehingga memungkinkan setiap orang untuk berada di suatu tempat yang mereka inginkan, walaupun sebenarnya secara fisik mereka tidak ada di sana.

Adapun komponen utama yang terdapat dalam Metaverse meliputi Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR), serta komponen pendukung lainnya yang memiliki fungsi berbeda-beda pula.

#### b. Memahami tujuan Metaverse.

Kehadiran berbagai jenis teknologi baru diperuntukkan sesuai dengan kebutuhan manusia. Ponsel pintar akan berfungsi maksimal jika digunakan untuk komunikasi suara dan pesan teks. Sementara komputer atau laptop walaupun tidak dapat bekerja maksimal untuk komunikasi layaknya ponsel, namun dapat digunakan untuk membuat dokumen, desain grafis, gaming dan lainnya.

Metaverse sendiri bertujuan untuk menjadikan interaksi, sosialisasi, bahkan transaksi menjadi lebih nyata dengan menghadirkan konsep tiga dimensi. Dengan mengetahui tujuan dari Metaverse ini, penggunaannya bisa lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c. Mengutamakan etika berteknologi.

Walaupun dengan teknologi banyak hal tak terbatas yang dapat kita lakukan, namun sebagai manusia tentu dibatasi oleh etika dalam penggunaannya. Beberapa etika yang mesti dipegang seperti tidak menyinggung SARA, membuat hoaks, dan menyebarkan berita provokatif mesti dipahami bagi seluruh pengguna yang nantinya berada dalam Metaverse.

Di Metaverse, interaksi dengan orang lain akan lebih sering terjadi dan lebih realistis seperti halnya sedang berinteraksi di dunia nyata. Sehingga, sangat dibutuhkan pemahaman etika yang baik agar tidak menimbulkan dampak buruk bagi para penggunanya.

d. Mengutamakan sisi kemanusiaan.

Berinteraksi dengan orang lain baik di kehidupan nyata maupun secara virtual tidaklah mesti membuat manusia turut mengubah perilaku dirinya. Sisi kemanusiaan tetap yang utama untuk menghindari konflik yang tentu saja akan ikut berdampak pada hubungan manusia di kehidupan nyata. Sifat manusia tetaplah sama di mana pun mereka berada, sekalipun di Metaverse.

e. Agama dan undang-undang sebagai alat pengontrol diri manusia.

Sebagai pedoman hidup, keberadaan agama sangat diperlukan untuk mengontrol dan membatasi perilaku kita dalam berbagai aspek, terutama penggunaan teknologi yang saat ini tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Termasuk ketika berada di Metaverse yang nantinya akan menjadikan interaksi sosial menjadi tak terbatas. Khusus di Indonesia, telah ada Undang-Undang ITE yang mengatur penggunaan teknologi informasi dan komunikasi agar kita lebih bijak dalam menggunakannya.

Walaupun Metaverse dibuat sedemikian mirip dengan dunia nyata, tentu hal tersebut sulit menggantikan sentuhan fisik dan interaksi secara langsung antara kita dengan orang lain. Begitu pun dengan tempat-tempat yang nantinya akan dibuat di Metaverse. Sehingga sangat diperlukan pemahaman yang mendalam dan pedoman yang benar ketika berada dalam dunia virtual seperti Metaverse, agar tidak membuat kita memakai topeng dan tetap sadar bahwa kita adalah manusia yang bermoral dan bermartabat.<sup>179</sup>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

179 'Https://M.Brilio.Net/Creator/Tetap-Jaga-Etika-5-Hal-Ini-Mesti-Dipahami-Di-Era-Metaverse-847be6.Html. Diakses Juli 2022'.

## **BAB IV**

### **METaverse DAN PERUBAHAN TEOLOGI SOSIAL**

#### **A. Perubahan Kultur di Era Metaverse**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memang terjadi sangat pesat, dimana telah terjadi integrasi serta penyatuan secara global. Lalu lintas informasi dari seluruh penjuru dunia yang meliputi produk, pemikiran, pandangan, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya, berlangsung begitu cepat.

Pembicaraan tentang Metaverse sangat menarik minat sejumlah kalangan, khususnya di jagat maya. Peristiwa ini terjadi setelah pendiri Facebook, Mark Zuckerberg mengubah nama perusahaannya menjadi Meta dan mengungkapkan visinya untuk membangun dunia virtual bernama Metaverse. Dalam imajinasi Mark, Metaverse berwujud dunia virtual yang membawa pengalaman mendekati dunia nyata, bukan hanya sekadar aplikasi semata.

Konsep Metaverse ini pertama kali muncul pada sebuah novel berjudul *snow crash* karangan Neal Stephenson di tahun 1992.

Metaverse pada dasarnya adalah istilah untuk sebuah konsep dunia virtual yang betul-betul mempunyai fungsi dan peran menyamai kehidupan nyata, dengan adanya kavling tanah, bangunan, avatar, mata uang virtual yang bisa dijual-belian menggunakan mata uang di dunia virtual seperti kripto. Dalam dunia virtual ini orang-orang bisa melakukan beragam aktivitas seperti bermain, berkawan, berkunjung ke tempat tertentu, berkomunikasi dengan orang lainnya, melakukan transaksi barang dan jasa dengan melalui satu dunia saja yaitu apa yang disebut dengan dunia virtual.

Kemajuan konsep metaverse, tentu saja kita yang hidup di era digital, akan berhadapan dengan beragam tantangan baru. Akan selalu timbul permasalahan baru yang muncul saat sebuah konsep kehidupan baru mulai diterapkan disekitar kita. Dan dengan eksistensi penggabungan dunia secara virtual ini, dimana ruang

lingkupnya tidak lagi hanya sebatas satu Negara saja, melainkan seluruh dunia berada di satu tempat yang sama dengan mata uang yang sama.

Salah satu tantangan yang besar yaitu akan terjadi ialah komunikasi. Bisa dibayangkan, sebuah dunia virtual baru yang dimana aturan tak tertulis dalam komunikasi yang ada didalamnya pasti akan berbeda dengan dunia nyata. Kita bisa saja meng-implementasikan peraturan tak tertulis yang ada di dunia nyata, namun apakah aturan-aturan tersebut bisa secara otomatis berlaku di dunia virtual ini?

Dan sudah hampir dapat dipastikan bahwa akan muncul juga kultur-kultur baru yang tercipta di dunia virtual ini, dimana kebudayaan yang muncul dari dunia virtual ini bisa saja terbawa hingga ke dunia nyata dan pada akhirnya mempengaruhi kebiasaan yang sudah mapan dan tak tergoyahkan di dunia nyata. Kemungkinan juga permasalahan yang biasa terjadi di dunia nyata bisa terbawa ke dunia virtual, misalnya ujaran kebencian, rasisme, diskriminasi, penipuan, dan lain sebagainya.

Eksistensi Metaverse bagi dunia informasi dan komunikasi akan menjadi sebuah tantangan baru yang perlu mendapatkan perhatian bersama. Adanya konsep Metaverse sebagai media baru dalam berinteraksi mungkin saja akan menciptakan kebiasaan baru yang akan mempengaruhi gaya interaksi manusia di dunia nyata. Akan muncul juga orang-orang yang akan lebih nyaman berkomunikasi melalui dunia virtual dibanding di dunia nyata. Atau bahkan mungkin saja di masa yang akan datang manusia tidak lagi berbicara menggunakan mulut sebab sudah ada teknologi yang memungkinkan kita berbicara hanya melalui frekuensi otak saja.

Perkembangan teknologi internet akan selalu memunculkan masa depan yang tidak bisa dihindari. Metaverse adalah salah satunya. Setidaknya, kita harus tahu, siap, dan paham dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu masif dan sangat cepat. Ada sisi positifnya yaitu

Metaverse menawarkan sejumlah aplikasi dan juga fitur-fitur canggih. Tapi tentu tidak akan lepas dari masalah security dan keamanan data privasi.

Perubahan sosial secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses pergeseran atau bergantinya pola struktur di dalam tatanan masyarakat dengan sesuatu yang baru, meliputi pola pikir yang inovatif, sikap, serta kehidupan sosialnya untuk memperoleh kehidupan yang bermartabat.

Pada hakikatnya setiap kehidupan bermasyarakat tidak terlepas dari perubahan, karena memang dalam kehidupan ini tidak ada yang stagnan (tetap) melainkan selalu berubah secara dinamis. Akan tetapi pemahaman setiap orang berbeda mengenai perubahan sosial. Secara sederhana perubahan sosial dapat diartikan sebagai suatu proses “dimana dalam suatu sistem sosial terdapat perbedaan-perbedaan yang dapat diukur yang terjadi dalam kurun waktu tertentu”<sup>180</sup>.

Beragam pendapat tentang perubahan sosial yang dikemukakan oleh para pakar dan pendapat para ahli yang sepemikiran tentang adanya perubahan sosial<sup>181</sup>: 1) Kingsley Davis mendefinisikan perubahan sosial sebagai “perubahan-perubahan sosial merupakan perubahan yang terjadi dalam hubungan sosial dalam struktur dan fungsi masyarakat”. 2) Mac Iver, mengatakan perubahan sosial “merupakan perubahan yang terjadi dalam hubungan sosial atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan”. 3) Wilbert Moore mengatakan bahwa “perubahan sosial adalah sebagai perubahan struktur sosial, pola perilaku, dan interaksi sosial”. dan 4) piort sztomka mengatakan bahwa “perubahan sosial dapat dibayangkan sebagai perubahan yang terjadi dalam mencakup sistem sosial”. lebih tepatnya terdapat perbedaan antara keadaan sistem tertentu dalam jangka waktu tertentu.

---

180 Suyanto Bagong & Narwoko J Dwi 2007, *Sosiologi Pengantar Dan Terapan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Kencana., 2007.

181 Martono Nanang 2011, *Sosiologi Perubahan Sosial, Prespektif Klasik Moderen, Posmoderen, Dan Poskolonial*. Jakarta: Rajawali Pers. Hal 123.

Dari keempat pendapat di atas, mereka menekankan perubahan sosial itu pada perubahan hubungan sosial dan sistem sosial yang berupa pola perilaku, dan interaksi sosial antar masyarakat yang memungkinkan adanya perbedaan keadaan dalam masyarakat. Selain dari ke empat pendapat di atas ada juga pendapat lain yang berkenaan dengan perubahan sosial yaitu: Perubahan sosial yang dialami oleh anggota masyarakat serta semua unsur-unsur budaya dan sistem-sistem, dimana semua tingkat kehidupan masyarakat secara sukarela atau dipengaruhi oleh unsur-unsur eksternal meninggalkan pola kehidupan; budaya, sistem sosial lama kemudian menyesuaikan diri atau menggunakan pola-pola kebudayaan, budaya, dan sistem sosial yang baru<sup>182</sup>.

Menurut Himes dan Moore<sup>183</sup> perubahan sosial mempunyai tiga dimensi, yaitu: 1. Dimensi struktural, mengacu pada perubahan dalam struktur masyarakat, menyangkut perubahan dalam peranan, munculnya peranan baru, perubahan dalam bentuk kelas sosial, dan perubahan dalam bentuk lembaga sosial. 2. Dimensi cultural mengacu pada perubahan kebudayaan dalam masyarakat, perubahan ini meliputi: pertama, Inovasi kebudayaan. Inovasi kebudayaan merupakan komponen internal yang memunculkan perubahan sosial dalam suatu masyarakat. Inovasi kebudayaan yang paling mudah ditemukan adalah munculnya teknologi baru. kedua, Divusi. Divusi merupakan komponen eksternal yang mampu menggerakkan terjadinya perubahan sosial. Ketiga, Integrasi. Integrasi merupakan wujud perubahan budaya yang lebih halus. 3. Dimensi interaksional mengacu pada adanya perubahan hubungan sosial dalam masyarakat. Dimensi ini meliputi, perubahan dalam frekuensi, perubahan dalam jarak, perubahan perantara, perubahan dalam aturan pola, perubahan dalam bentuk interaksi.

---

182 Bungin Burhan 2008, *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta. Kencana. Hal. 91.

183 Soelaiman Munandar 1998, *Dinamika Masyarakat Transisi*. Jakarta: Ghalia Indonesia. Hal. 110.

## B. Metaverse Mendorong Perubahan Teologi dan Transformasi Sosial

Di dalam masyarakat di mana terjadinya suatu perubahan sosial, terdapat faktor-faktor pendorong terjadinya perubahan sosial, adapun faktor pendorong perubahan sosial menurut Soekanto<sup>184</sup> yaitu: Kontak dengan kebudayaan lain, sistem pendidikan formal yang maju, sikap menghargai hasil karya seseorang dan keinginan-keinginan untuk maju, toleransi terhadap penyimpangan (Deviation), yang bukan merupakan dilenkenasi, sistem terbuka dalam lapisanlapisan masyarakat (Open Stratification), penduduk yang heterogen, ketidakpuasan masyarakat terhadap bidang-bidang kehidupan tertentu, orientasi kemasa depan, dan nilai bahwa manusia harus senantiasa berikhtiar untuk memperbaiki hidupnya.

Transformasi merupakan suatu proses masa depan yang menjadi ancaman perilaku manusia, yang sebetulnya dasar perilaku strukturalnya telah tertanam pada masa sekarang dan masa lalu. Dengan demikian transformasi masa depan bukanlah perilaku yang lepas dari dasar kegiatan manusia pada masa sekarang serta masa lalunya. Proses transformasi adalah suatu proses penciptaan hal yang baru (*something new*) yang dihasilkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi( tool and technologies), yang berubah adalah aspek budaya yang sifatnya material, sedangkan yang sifatnya norma dan nilai sulit sekali diadakan perubahan (bahkan cenderung untuk dipertahankan)<sup>185</sup>.

Transformasi sosial merupakan sebuah ancaman manusia untuk melakukan perubahan dalam tata kehidupan menuju sebuah kehidupan yang lebih baik dan lebih baik. Dengan kata lain proses transformasi ini merupakan suatu penciptaan hal yang baru (*something new*) yang dihasilkan oleh ilmu pengetahuan dan tekhnologi<sup>186</sup>. Namun transformasi sosial yang dimaksudkan dalam konteks

---

184 Soekanto Soerjono 2005, *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press. Hal. 326-329.

185 Agus Salim 2002, *Perubahan Sosial: Sketsa Dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia*, (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya), Hal. 20.

186 Agus Salim 2002. Hal. 9

ini tidak berorientasi pada perubahan fisik, melainkan perubahan non fisik berupa perubahan pola pikir dari statis.

Kuntowijoyo dalam bukunya *Paradigma Islam Interpretasi untuk Aksi* mengungkapkan bahwa metode untuk transformasi nilai melalui teori ilmu untuk kemudian diaktualisasikan dalam praksis, memang membutuhkan beberapa fase formulasi: teologi - filsafat sosial - teori sosial - transformasi sosial<sup>187</sup>. Upaya semacam inilah yang selama ini belum dilakukan oleh umat Islam.

Untuk menuju sebuah masyarakat yang transformatif manusia memerlukan sebuah tujuan luhur yang perlu mereka sepakati bersama. Untuk itu diperlukan kesiapan nalar yang sesuai dengan tujuan itu. Pergerakan ke arah kemajuan sejak langka pertama selalu mempersyaratkan beberapa hal: pertama, adanya tujuan tertentu yang akan merangsang hasrat serta menimbulkan gairah dalam hati seperti kegairahan dalam beribadah. Kedua, pendayagunaan sistem tertentu yang sesuai dengan kondisi dan tata nilai masyarakat yang bersangkutan. Ketiga, mobilisasi berbagai sumber daya yang akan menuju titik tujuan bersama, dengan cara mengerahkan segenap kemampuan ilmiah, pengalaman dan energi yang ada untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan.<sup>188</sup>

Memang dalam Islam manusia digambarkan sebagai makhluk yang merdeka, dan karena hakikat kemerdekaannya itulah manusia menduduki tempat yang sangat terhormat. Dalam banyak ayat Alquran manusia diserukan agar menemukan esensi dirinya, memikirkan kedudukannya dalam struktur realitas, dan dengan demikian mampu menempatkan dirinya sesuai dengan keberadaan kemanusiaanya. Sesungguhnya dalam konsepsi Alquran, posisi manusia itu sangat penting. Begitu pentingnya posisi itu dapat dilihat dalam predikat yang diberikan Tuhan sebagai khalifah Allah, sebagai wakil Tuhan di muka bumi.<sup>189</sup>

---

187 Kuntowijoyo, *Paradigma Islam Interpretasi Untuk Aksi*, (Bandung: Mizan, 1998), Hal. 170.

188 Muhammad Fethullah Gulen, *Membangun Perdaban Kita, Terj. Fuad Syaifuddin Nur Dan Syarif Hade Masyah*, ( Jakarta: Republika, 2013), Hal. 63.

189 Kuntowijoyo. Hal. 159

## 1. Ekspresi di Ruang Digital

Ruang Digital telah mendisrupsi semua kemapanan yang ada, baik dalam struktur masyarakat maupun dalam tatanan agama. Dalam struktur masyarakat banyak aspek kehidupan yang diganggu dan digagalkan dengan hadirnya ruang internet, misalnya terdapat banyak nilai-nilai kultur yang tergeser bahkan tergeser oleh nilai-nilai baru yang dibawa oleh kultur digital. Begitupun dalam tatanan agama. Ada sejumlah ajaran agama yang dipertanyakan. Bahkan ruang internet menjadi semacam kepercayaan baru yang menarik sehingga para penggunanya bisa berjam-jam berinteraksi di depan komputer, handphone, ipad, tablet. Internet menjadi candu baru yang merangsang saraf motorik manusia untuk berkreasi.

Dalam ruang ini, manusia mengungkapkan dirinya. Banyak hal dalam diri manusia yang tidak terekplorasi dalam dunia nyata, menjadi terbuka dalam ruang virtual. Di sini, metaverse tidak menjadi konteks anonim dan steril, tetapi menjadi satu ruang yang secara antropologis berkualitas. Karena itu metaverse tidak sekedar instrumen komunikasi yang bisa digunakan atau tidak, tetapi telah menjadi ruang budaya, yang mendeterminasi logika berpikir, mengkreasi teritori baru, mengedukasi, menstimulasi inteligensi dan memperkuat relasi. Kenyataan bahwa metaverse sebagai ruang kehidupan dan ruang budaya, sungguh dapat diterima oleh semua kalangan.

## 2. Perubahan disektor Industri Bisnis dan Game

*Metaverse* akan merangsang munculnya model-model bisnis baru. Sebab metaverse game bisa memicu kegiatan non-gaming di dalam game, perusahaan game akan bisa memonitor hal tersebut. Contohnya, dengan menjual tiket untuk konser digital atau kegiatan non-gaming lainnya. Saat ini, juga mulai banyak perusahaan yang membuat game dengan *model play-to-earn*, memungkinkan pemain untuk menukar reward yang diperoleh dalam game dengan uang di dunia nyata.

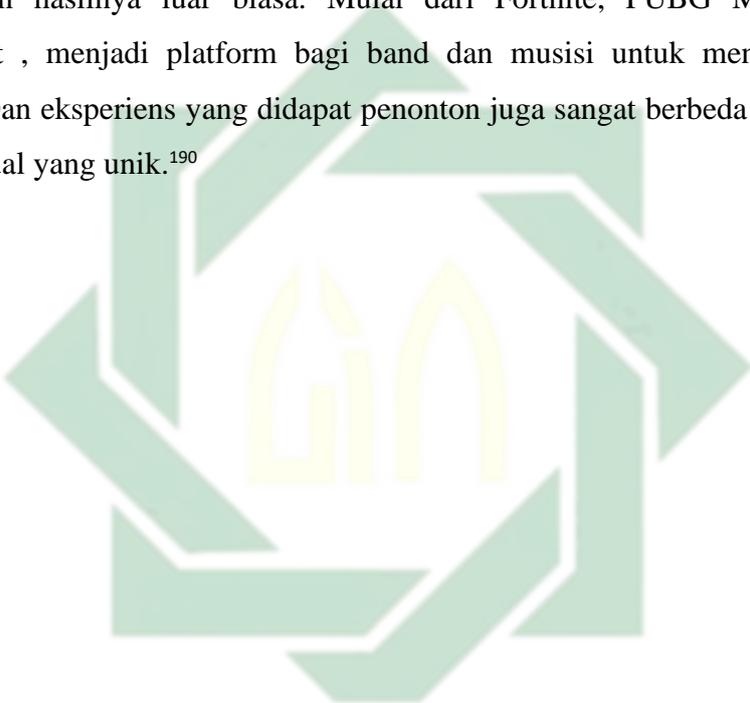
Tidak hanya permainan game, eksistensi metaverse juga akan memicu pertumbuhan sejumlah industri lain, seperti *live streaming*, *cloud*, dan *VR/AR*. Selain itu, eksistensi metaverse juga bisa mempercepat perkembangan teknologi di bidang hardware, infrastruktur jaringan, visualisasi, dan juga AI.

Industri *game* banyak berubah dalam dekade terakhir. Tidak hanya muncul genre dan model bisnis baru, cara *gamers* menikmati *game* pun mulai melebar. Para *gamers* memang masih senang untuk bermain *game*. Namun, mereka juga senang menonton orang lain bermain *game*. Hal inilah yang memicu munculnya industri *streaming game* dan *esports*. *Metaverse* dianggap sebagai bagian dari evolusi industri *game*. Di masa depan, *game* tak lagi menjadi sebuah layanan, tapi sebuah platform. Artinya, *game* tidak hanya digunakan sebagai tempat untuk bermain, tapi juga untuk berkumpul bersama dengan teman atau melakukan kegiatan *non-gaming* lainnya.

Sekarang, sebagian kreator *game* telah mengintegrasikan sejumlah kegiatan *non-gaming* di *game* mereka. Salah satunya adalah Epic Games, yang pernah menggelar konser virtual di Fortnite. Sementara itu, Balenciaga, merek *luxury fashion* asal Prancis, menggelar *fashion show* di Afterworld: The Age of Tomorrow. Ke depan, diduga akan ada semakin banyak kreator *game* yang memasukkan elemen *non-gaming* ke *game* mereka. Hal ini akan menguntungkan para kreator *game*. Karena, elemen *non-gaming* bisa menarik *non-gamers* untuk mencoba *game* mereka. Para *gamers* juga kemungkinan tidak akan keberatan dengan adanya elemen *non-gaming* di sebuah *game*. Pasalnya, saat ini pun, banyak *gamers* yang menggunakan *game* sebagai tempat untuk bersosialisasi. Selain keberadaan elemen *non-gaming*, keberadaan *metaverse* juga akan memengaruhi *game* dalam hal lain. Misalnya, dari segi jumlah pemain. Menurut Newzoo, ketika tren *metaverse* terealisasi, jumlah pemain dalam *game* di satu waktu bisa mencapai lebih dari 10 ribu orang. Sementara dari segi konten, komunitas akan punya peran lebih besar dalam menyediakan konten dalam *game*.

Karena, *metaverse* akan mendukung konten buatan pengguna, seperti yang terlihat di Roblox.

Konser di dalam game (*in game concert*) mulai populer sejak pandemi Covid-19 2 tahun terakhir. Terutama, ketika konser di luar ruangan tidak diperbolehkan. Sejumlah penyanyi bereksperimen melakukan konser di dalam game dan hasilnya luar biasa. Mulai dari Fortnite, PUBG Mobile, hingga Minecraft , menjadi platform bagi band dan musisi untuk menggelar konser virtual. Dan eksperiens yang didapat penonton juga sangat berbeda lewat instalasi audiovisual yang unik.<sup>190</sup>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

190 'Https://Tekno.Sindonews.Com/Read/826947/765/Mulai-Fortnite-Hingga-Minecraft-Inilah-Konser-Musik-Virtual-Terbesar-Di-Dalam-Game-1657836442. Diakses : 30 Juli 2022'.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa pembahasan bisa diambil kesimpulan bahwa penggunaan teknologi Metaverse akan memberikan peluang lebih besar dalam berbagai sendi bidang kultur terutama tatanan budaya sosial. Prinsip-prinsip perancangan yang perlu terus dikembangkan dan aplikasikan dalam perkembangan teknologi di era Metaverse berbasis teknologi AR dan VR.

1. Metaverse telah memperkenalkan gaya, pola pikir, budaya siber dan menjadi ruang digital dalam berbagai aspek kehidupan sosial . Karena itu ruang siber dapat menjadi ruang publik. Para teolog hendaknya mengeksplorasi ruang kehidupan baru ini guna menemukan materi-materi teologis yang tersedia dalam dunia metaverse. Selain itu, para teolog juga bisa mengetahui daftar kontribusi teologis untuk studi ruang siber. Kegunaan yang lain adalah agar para teolog mengetahui tempat-tempat di mana kita bisa berteologi dalam internet. Akhirnya, melalui studi yang komprehensif mengenai dunia virtual, Gereja dapat menemukan terobosan-terobosan baru dalam kaitan dengan pastoral dalam era digital. Melihat kegunaan teologi siber ini adalah sesuatu yang baik.
2. Manusia yang baik adalah mereka yang bisa bersinergi antara cita-cita, keinginan serta hasrat dengan kehendak Tuhan, sehingga mereka selalu berhasil mengubah pola pikir yang negatif menjadi pola pikir yang positif serta mengubah kelemahan menjadi kekuatan. Di sinilah sebenarnya konsep teologis yang melihat antara kehendak Allah dan kemauan manusia bisa berjalan secara seimbang. Manusia mempunyai tanggung jawab untuk menebarkan, mengajarkan kebaikan bersama dengan pesan-pesan ilahiyah. Manusia merupakan “agen” dalam mewujudkan transformasi sosial dalam arti menciptakan masyarakat Islam yang memiliki spritualitas dan kemampuan rasionalitas. Dengan modal ini masyarakat Islam mempunyai

harkat dan martabat yang luhur di mata dunia dan mendapatkan predikat mulia kelak di akhirat. Dengan potensi yang dianugerahkan Allah sejatinya manusia mampu menjalankan fungsinya sebagai khalifatullah.

Dengan potensi ini tentunya dengan dukungan semangat kerja yang baik manusia akan mampu memberikan yang terbaik bagi Allah, dirinya, alam dan sesama manusia. Dengan akal pula manusia diharapkan mampu mewujudkan kondisi sosial yang terus berdinamika dan transformatif. Untuk itu manusia harus selalu mendayagunakan akal atau pola nalarnya bagi terwujudnya transformasi sosial. Terciptanya sebuah tatanan masyarakat yang damai secara sosial dan taat secara spiritual.

## **B. Saran**

Dalam perspektif filosofis Metaverse yang didukung beragam piranti canggih AR dan VR secara real-time, akan jauh lebih menyenangkan dibanding pengalaman bermain game Minecraft, PUBG, Mobile Legend dan lain-lain, beberapa tahun terakhir sangat populer. Atau, hanya akan sekedar menjebak kita dalam adiksi baru yang mengaburkan batas-batas antara realitas dan virtualitas.

Dengan demikian, dalam menghadapi kekaburan antara yang nyata dan yang maya dalam metaverse nanti, kuncinya adalah bagaimana kita bisa berselancar di tengah-tengah perubahan dengan selalu waspada, sehingga kita dapat mengendalikan perubahan dan membuat kehidupan pribadi maupun keluarga tetap sehat, tetap kondusif dan tetap harmonis tidak mudah terpengaruh terhadap berbagai perubahan yang terjadi. Kita adalah tuan bagi diri kita sendiri tatkala kita selalu waspada. Sebaliknya, jika kita tidak mampu mengendalikan kewaspadaan kita maka hal tersebut dalam berbagai literatur disebut manusia dengan animal instict, manusia yang bekerja dengan insting binatang alias nafsu-nafsu hewannya. Inilah yang patut kita waspadai bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

- & Kim, Y. G. Park S. M. 2022, 'A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, And Open Challenges. Ieee Access, 10, 4209–4251.', <<https://doi.org/10.1109/Access.2021.3140175>>
- Afifudin, Et.al, 2012. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia)
- Agus Salim 2002, *Perubahan Sosial: Sketsa Dan Refleksi Metodologi Kasus Indonesia*, (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya), Hal. 20
- Agustinus Setyo Wibowo, 2013. 'Permasalahan Iman : Kritik Atas Iman Dalam Filsafat Barat Dan Tawaran Jawaban.', *Jurnal Kanz Philosophia*, 3 No. 1 15
- Agustinus Setyo Wibowo dkk, 2009. *Para Pembunuh Tuhan* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius)
- Alex Vikoulov, "Three Pillar of Transhumanism: Superlongevity, Superintelligence, Super Wellbeing," n.D., <<http://www.ecstadelic.net>>
- Allen, Jamie, 'The Matrix and Postmodernism', Prezi.Com, 2012 <<https://prezi.com/ybxwvr21r9lz/the-matrix-and-postmodernism/>> [accessed 21 February 2022]
- Anwar Sanusi, 2016. *Metodologi Penelitian Bisnis* (Jakarta: Salemba Empat)
- Anwar, Syaifuddin, 1998. *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pelajar Offset)
- Benjamin Zand., 'Transhumanism: Could We Live Forever? BBC News.' <<https://www.youtube.com/watch?v=STsTUEOqP-g> 14 Sept 2015.>
- Blascovich, J.; Bailenson, J., 2011. 'Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, And The Dawn Of The Virtual Revolution; Harper Collins: New York, Ny, Usa,; Isbn 9780062041692'
- Bungin Burhan 2008, *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta. Kencana. Hal. 91
- Cf. Don Ihde, *Experimental Phenomenology*, Hlm. 103. "There Is a Partial Opacity between the Machine and the World and Thus the Machine Is Something like a Text."

- Chalme Chalmers, David J. 2017, '*The Virtual and the Real*', *Disputatio*, 9.46, 309–52 <<https://doi.org/10.1515/DISP-2017-0009>>rs, David J., '*The Virtual and the Real*', *Disputatio*, 9.46 (2017), 309–52 <<https://doi.org/10.1515/DISP-2017-0009>>
- 'David Chalmers | P2K.UTN.AC.ID | Buku Ensiklopedi Online'  
<[https://p2k.utn.ac.id/ind/2-3077-2966/David-Chalmers\\_100195\\_utn\\_p2k-utn.html](https://p2k.utn.ac.id/ind/2-3077-2966/David-Chalmers_100195_utn_p2k-utn.html)> [accessed 14 April 2022]
- Deloitte 2018., "*Digital Media: Rise of On-Demand Content*," 5–7.  
<[www.deloitte.com/in%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/in/Documents/technology-media-telecommunications/in-tmt-rise-of-on-demand-content.pdf](https://www.deloitte.com/in%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/in/Documents/technology-media-telecommunications/in-tmt-rise-of-on-demand-content.pdf)>
- Dennett, Danel C. 1988., *When Philosophers Encounter Artificial Intelligence. Daedalus. The MIT Press on Behalf of American Academy of Arts & Sciences, Vol. 117, No. 1: Hal 283-295.*
- Descartes, Rene. 1637., *Discourse on Method. Diterjemahkan Oleh Laurence J. LaFleur. 1960. New York: Bobbs-Merrill.*
- Díaz, J. E. M., Saldaña, C. A. D., & Avila, C. A. R. (2020)., '*Virtual World As A Resource For Hybrid Education. International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 15(15), 94–109.', 2020 <<https://doi.org/10.3991/Ijet. V15i15.13025>>
- Don Ihde, *Technics and Praxis*, Hlm. 34.
- Don Ihde, *Technics and Praxis*, Hlm. 40. "*Once Having Begun an Inquiry (into Knowledge) through and with Instrumens, Does the Range of Instrumental Capacities Incline the Inquiry in Certain (Direction) Rather than Other Directions?*"
- Don Ihde, *Technology and the Lifeworld*, Hlm. 76. "*The Users Wants What the Technology Gives but Does Not Want the Limits, the Transformations That a Technologically Extended Body Implies.*"
- Don Ihde, *Technology and the Lifeworld*, Hlm. 106. "*But Even as Quasi-Other, the Technology Falls Short of Such Totalization. It Retain Its Unique Role in the Human-Technology Continuum of Relation as the Medium of Transformation, but as Arecogni*
- Don Ihde, *Experimental Phenomenology*, Hlm. 26.
- Egi Sukma Baihaki, '*Islam Dalam Merespons Era Digital: Tantangan Menjaga*

- Komunikasi Umat Beragama Di Indonesia*’, *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 3, No (2020), 185–208 <doi: 10.20414/sangkep.v2i2.>
- Ellitan Lena 2020., “*Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0.*”, *Jurnal Maksipreneur* 10 (1): 1–12.
- Faruqi, Umar Al. 2019., “*Future Service in Industry 5.0.*” *Jurnal Sistem Cerdas* 2 (1): 67–79.’ <<https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.21>.>
- Ferdiansyah, D. S., ‘(2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Kegiatan Dakwah Terhadap Tranformasi Sosial Di Desa Montong Gamang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah-NTB*. *Kommunike*, XII(1), 121.’
- Francis Lim, *Hlm. 108*.
- Francis Lim, *Hlm. 116*.
- Francis Lim, *Hlm. 129*
- Fukuyama Mayumi 2018., “*Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society.*” *Japan SPOTLIGHT* 27 (August): 47–50.’ <<http://www8.cao.go.jp/cstp/%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=108487927&site=ehost-live>.>
- Gandur, F., Tola, D., & Ma, S. H. G., (2020), *Pengaruh Kemajuan Teknologi Internet Terhadap Rendahnya Minat Belajar Siswa SMP Negeri 4 Ruteng Manggarai Barat*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 6(1), 40–46.
- Girasa, Rosario. 2020., ‘*Artificial Intelligence as a Disruptive Technology*. Cham: Palgrave Macmillan.’
- Gut, Przemyslaw dan Arkadiusz Gut. 2020., *The Highlight of Descartes’ Epistemology*. *Annals of Philosophy*. Vol. 68, No. 2: Pp. 9-20.
- Hasan al-Banna, *Majmu’atu Ar-Rasail (Beirut:Muassasah Ar-Risalah, Tt)*, h. 465.
- Hawking, Stephen. 2017., ‘Comments: *The Ethics of Artificial Intelligence*. Dalam Antonio M. Battro Dan Stanislas Dehaene (Eds). *Power and Limits of Artificial Intelligence*. Vatican: Pontificia Academia Scientiarum, Libreria Editrice Vaticana.’
- Helmy, M., & Ayuni, R. D., ‘(2019). *Komunikasi Dakwah Digital* :

*Menyampaikan Konten Islam Lewat Media Sosial Line ( Studi Deskriptif Pada Akun Line 3SAFA ).', MUTAKALLIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi, 2(1).*

- Hemmati, M., *The Metaverse: An Urban Revolution*. Researchgate.Net, January., 2022 <<https://doi.org/10.1002/323276.1067>>
- Holroyd Carin 2019, “*Digital Content Promotion in Japan and South Korea: Government Strategies for an Emerging Economic Sector.*” *Asia and the Pacific Policy Studies* 6 (3): 290–307., <https://doi.org/10.1002/app5.277>. <<https://doi.org/10.1002/app5.277>>
- ‘<https://id.wikipedia.org/wiki/Poshuman>, Diakses Pada Tanggal 26 Januari 2022’
- ‘<https://id.wikipedia.org/wiki/Sibernetika>, Diakses Pada Tanggal 20 Januari 2022’
- ‘<https://m.brilio.net/creator/tetap-jaga-etika-5-hal-ini-mesti-dipahami-di-era-metaverse-847be6.html>. Diakses Juli 2022’
- ‘<https://mediaindonesia.com/opini/171259/moda-komunikasi-di-era-pascamanusia>, Diakses Pada Tanggal 26 Januari 2022’
- ‘<https://tekno.sindonews.com/read/826947/765/mulai-fortnite-hingga-minecraft-inilah-konser-musik-virtual-terbesar-di-dalam-game-1657836442>. Diakses : 30 Juli 2022’
- ‘<https://www.nytimes.com/2021/07/10/style/metaverse-virtual-worlds.html>, Diakses Pada Tanggal 29 Januari 2022’
- ‘Internet - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>> [accessed 2 March 2022]
- ‘IRC - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/IRC>> [accessed 21 February 2022]
- Irwansyah Irwansyah 2018., “*How Indonesia Media Deal with Sustainable Development Goals.*” *E3S Web of Conferences* 74: 1–6., <https://doi.org/10.1051/e3sconf/20187408014>.
- Japan Government. 2018., “*Realizing Society 5.0.*” *Japan Target*.
- Julian Savulescu dan Nick Bostrom, *Human Enhancement* (Oxford: Oxford University Press, 2009), 182
- Jung Nanji 2007, “*Sources Creativity And Streght In The Digital Content Indutry In Seoul : Place, Social Organization And Public Policy.*” Cornell University.

- King, Owen C. 2019., *Machine Learning and Irresponsible Inference: Morally Assessing the Training Data for Image Recognition Systems*. Dalam Don Berkich Dan Matteo Vincenzo (Eds). *On the Cognitive, Ethical, and Scientific Dimensions of Artificial Intelligence*. Cham: Springer.
- ‘Konvergensi Teknologi - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’ <[https://id.wikipedia.org/wiki/Konvergensi\\_teknologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Konvergensi_teknologi)> [accessed 13 April 2022]
- Kose Utku and Selcuk Sert 2016., “*Intelligent Content Marketing with Artificial Intelligence*.” *International Conference of Scientific Cooperation for Future*, No. September: 837–43.’
- Kuntowijoyo, *Paradigma Islam Interpretasi Untuk Aksi*, (Bandung: Mizan, 1998), Hal. 170.
- Kwang-hee Park, “*Asian Medicine and Holistic Aging*,” *Pastoral Psychology* 60, No. 1 (February 23, 2011): 73–83. Lebih Lanjut Park Menjelaskan *Kehidupan Yang Utuh Dan Harmonis Sebagai Berikut: “Chinese Medicine, Meditation, Exercise, and Nutrition Therapy Are Practices Tha*
- Lee, B.-K., ‘*The Metaverse World And Our Future. Review Of Korea Contents Association*, 19(1), 13– 17.’, 2021
- Lee, Lik-Hang, Tristan Braud, Pengyuan Zhou, Lin Wang, Dianlei Xu, Zijun Lin, and others, ‘*All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda*’, October, 2021 <<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11200.05124/8>>
- Lestari, P. P., ‘(2020). *Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial*. Jurnal’, *Dakwah*, 21(1), 41–58. <<https://doi.org/10.14421/jd.2112020.1>>
- Li, Y., & Xiong, D. (2022)., *The Metaverse Phenomenon In The Teaching Of Digital Media Art Major*. 643(Adii 2021), 348–353.
- M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Penerbit Ghalia Indonesia : Jakarta, 2002
- Mahrus, *Aqidah (Jakarta: Sirektorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009)*, h. 4., 2009
- Mandailing, M, ‘*Polisi Amankan Pelaku Penistaan Agama Lewat Media Sosial*. Antara News.’, 2018 <<https://www.antaraneews.com/berita/697181/polisi-amankan-pelaku-penistaan-agama-lewat-media-sosial>>

- Mardiana, R., '(2020). *Daya Tarik Dakwah Digital Sebagai Media.*', Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah, 10, 148–158.  
<<https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2.>>
- Martono Nanang 2011, *Sosiologi Perubahan Sosial, Prespektif Klasik Moderen, Posmoderen, Dan Poskolonial*. Jakarta: Rajawali Pers. Hal 123
- Max More, “*The Philosophy of Transhumanism,*” in *The Transhumanist Reader (Oxford: Wiley, 2013), 3–17. More Menyebutkan Bahwa: “Transhumanism Is a Life Philosophy, an Intellectual and Cultural Movement, and an Area of Study.”*
- Mayendra, Derry. 2013., ‘*Pengaruh Kredibilitas Berita Politik Dalam Media Online Okezone.Com Terhadap Preferensi Pengguna*. Penulisan Ilmiah : Universitas Gunadarma’ <Online Okezone.com>
- ‘Media Baru - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’  
<[https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_baru](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_baru)> [accessed 9 April 2022]
- ‘Metaverse - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/Metaverse>> [accessed 21 February 2022]
- More, “*The Philosophy of Transhumanism.*”
- Muhaemin, E., '(2017). *Dakwah Digital Akademisi Dakwah*. Ilmu Dakwah', *Academic Journal for Homiletic Studies, 11(2), 341–356*.  
<<https://doi.org/10.15575/idajhs.v12i.1906>>
- Muhammad Fethullah Gulen, 2013. *Membangun Perdaban Kita, Terj, Fuad Syaifuddin Nur Dan Syarif Hade Masyah,* ( Jakarta: Republika), Hal. 63.
- Muhammad Sabli, ‘*Aliran-Aliran Teologi Dalam Islam (Perang Shiffin Dan Implikasinya Bagi Kemunculan Kelompok Khawarij Dan Murjiah)*’  
<<https://media.neliti.com/media/publications/226415-aliran-aliran-teologi-dalam-islam-perang-3369cd4a.pdf>>
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D., *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. *Buletin Psikologi, 25(1), 36 – 44.*, 2017
- Munawwir, *Kamus Al-Munawwir*, Cet. XIV (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), h. 953., 1997
- Muslim A. Kadir, 2003. *Ilmu Islam Terapan (Menggagas Paradigma Amali Dalam Agama Islam)*, (Jakarta : Pustaka Pelajar), h. 29.

- Narin, Nida Gökçe, 2021. 'A Content Analysis of the Metaverse Articles', hal. 17–24
- Nasution, 2001. *Metode Reseach Penelitian Ilmiah, Edisi I*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Newton Lee, 2019. *The Transhumanism Handbook*, Ed. Newton Lee, *The Transhumanism Handbook (Cham, Switzerland: Springer International Publishing)*, 4. *Cuplikan Paradise, Canto I: "Words May Not Tell of That Transhuman Change; And Therefore Let the Example Serve, Though*
- Nick Bostrom, '1'
- , 'A History Of Transhumanist Thought', *Journal of Evolution and Technology 14, No. 1*, 2005, 1
- , *Transhumanist Values (Oxford: Oxford Philosophy Documentation Center, 2005)*, 6–7.
- Nietzsche, *Lahirnya Tragedi. Diterjemahkan Oleh : Saut Pasaribu*. (Yogyakarta: Penerbit Narasi, 2015)
- 'Nihilisme - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<<https://id.wikipedia.org/wiki/Nihilisme>> [accessed 14 April 2022]
- 'Norbert Wiener Lahir Pada 26 November 1894 Di Missouri Darikeluarga Imigran Yahudi Dari Jerman Dan Meninggal Pada 18 Maret 1964 , Yang Dikenal Juga Sebagai Bapak Sibernetika Adalah Seorang matematikawan Dan Filsuf Asal Amerika Serikat.,Ia-Pun Menginspirasi'
- Of, Muhammet Damar. (2021)., 'Metaverse Shape Of Your Life For Future: A Bibliometric Snapshot.', *Journal Of Metaverse*, 1(1), 1–8.
- Pabubung, Michael Reskiantio. 2021., 'Human Dignity Menurut Yohanes Paulus II Dan Relevansi Terhadap Kecerdasan Buatan (AI). *Jurnal Teologi*. Vol. 10, No. 1: Pp. 49-70.'
- Park, S. M., & Kim, Y. G., 'A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, And Open Challenges. *Ieee Access*, 10, 4209–4251.'  
<<https://doi.org/10.1109/Access.2021.3140175>>
- 'Penelitian Kualitatif - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas'  
<[https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian\\_kualitatif](https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif)> [accessed 14 April 2022]
- Preston, Paschal, Aphra Kerr, and Anthony Cawley. 2009., "Innovation and

- Knowledge in the Digital Media Sector.*” *Information, Communication & Society* 12 (7): 994–1014.’ <<https://doi.org/10.1080/13691180802578150>>
- Rahmawati, Melinda, Ahmad Ruslan, and Desvian Bandarsyah, ‘*The Era of Society 5.0 as the Unification of Humans and Technology: A Literature Review on Materialism and Existentialism*’, *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16.2 (2021), 151 <<https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>>
- Ricardo F. Nanuru, 2014. ‘*Übermensch : Konsep Manusia Super Menurut Nietzsche*’, *Jurnal Universitas Halmahera*,
- Robert Ranisch dan Stefan Lorenz Sorgner, *Post- and Transhumanism (Frankfurt: Peterlang Edition, 2014)*, 179–180.
- Ronald Cole-Turner (ed.), 2011. ‘*Transhumanism and Transcendence: Christian Hope in an Age of Technological Enhancement* (Washington, DC: Georgetown University Press,)’, 1.’
- Rospigliosi, P. ‘Asher.’, ‘*Metaverse Or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta And The Turn To Virtual Reality For Education, Socialisation And Work.* *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3.’, 2022 <<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>>
- Roy Jackson.(2003)., *Nietzsche: A Beginner’s Guide*.Terj. Abdul Mukhid, *Friedrich Nietzsche*.Yogyakarta:Bentang Budaya.Hal 3.
- Rukmana, M. L. H., ‘(2018). *Metode Dakwah KH. Abdurrahman Navis Dalam Program Fajar Syiar Di Radio El-Victor Surabaya* (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).’
- Said Agil Al-Munawar dan Husni Rahim, *Teologi Islam Regional (Aplikasi Terhadap Wacana Dan Praktis Harun Nasution)*, Cet. I, (Jakarta : Ciputat Press, Tt) h. 19.
- Saleh, Sirajuddin, S Pd, and M Pd, 2017. *Analisis Data Kualitatif Editor: Hamzah Upu* (Bandung: Pustaka Ramadhan,)
- ‘Sejarah Internet - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas’ <[https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah\\_Internet](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet)> [accessed 10 February 2022]
- Silvia, M., Effendi, R., & Sukmayadi, V., ‘(2019). *Strategi Content Creator Ppada Dakwah Di Media Sosial ( Studi Kasus Pada Akun Instagram @ Pejuang . Mahar )* Bandung , Indonesia Abstrak Seiring Dengan Perkembangan Zaman , Media Dakwah Saat Ini Ikut Langsung Atau Melalui

- Media Digital .' <<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30224.76804>>
- 'Society 5.0 Dan Transhumanisme | Kumparan.Com'  
<<https://kumparan.com/bahrul-bangsawan/society-5-0-dan-transhumanisme-1u9g6Wcm9Vw/full>> [accessed 9 August 2022]
- Soekanto Soerjono 2005, *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press. Hal. 326-329
- Soelaiman Munandar 1998, *Dinamika Masyarakat Transisi*. Jakarta: Ghalia Indonesia. Hal. 110
- Sopiandi, I., & Susanti, D. 2022, 'Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi), 3(1), 1–4.',  
<<https://doi.org/10.36232/%0AJurnalpetisi.V3i1.2021>>
- Subekti W. Priyadharma (2019)., 'Model Pemrosesan Informasi Gregory Batesondalam Pendekatan Sibernetis. Jurnal Manajemen Komunikasi, Volume 4,No.1.Hal105'
- Sugiono, Shiddiq, 2020. 'Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective', *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22.2 175–91  
<<http://dx.doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.175-191>>
- Suharsimi Arikuntoro, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rieneka Cipta)
- Sukardi, (2014). *Metode Dakwah Dalam Mengatasi Problematika Remaja*. Bandung: Alfabeta. Hlm.24
- ST. Sunardi.(1996)., *Nietzsche*. Yogyakarta:Lkis. Hal 2
- Sunardi St., *Nietzsche* (Yogyakarta: LKIS, 1996)
- Susanti Ari 2020, "'Mager (Lazy-Ass) as New Culture in the Society 5.0 Era (Semiotic Analysis by Charles Pierce in the Grab Food Ad 'Laper Di Kantor' Version)" 459 (Jcc): 48–52.  
<https://doi.org/10.2991/Assehr.k.200818.011>.'
- Sutrisno, E., '(2020). *Moderasi Dakwah Di Era Digital Dalam Upaya Membangun Peradaban Baru.*', *Al-INSAN Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 1(1), 56–83.
- Suyanto Bagong & Narwoko J Dwi 2007, *Sosiologi Pengantar Dan Terapan*

(Edisi Kedua). Jakarta: Kencana.

*Transparansi Dalam Hal Ini Bukan Saja Berarti Tembus Pandang Sebagaimana Pada Alatalat Optik Atau Yang Berkaitan Dengan Indera Penglihatan. Ciri Transparan Yang Dimaksudkan Di Sini Yakni Alat Yang Digunakan Keberadaannya Tidak Disadari Secara Langsung*

Ummah, A. H., '(2020). *Dakwah Digital Dan Generasi Milenial.*', Tasâmuh, 18, 54–78.

UNESCO 2019., “*Sustainable Development Goals for Communication and Information.*”

<[https://en.unesco.org/sustainabledevelopmentgoalsforcommunicationinformation.](https://en.unesco.org/sustainabledevelopmentgoalsforcommunicationinformation)>

Wahyono D., ‘*Kasus Penistaan Agama Di Bangka Berawal Dari Saling Ejek Di Medsos. Detiknews.*’, 2019 <<https://news.detik.com/berita/d-0A4503797/kasus-penistaan-agama-di-bangka-berawal-dari-salingejek-0Adi-medsos>>

Wenats, Eka Wuryanta. 2004., ‘*Digitalisasi Masyarakat Menilik Kekuatan Dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital Dan Masyarakat Informasi.*’, Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 1, 1829–6564

Widiastuti, Tuti. 2020., “*Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension among Basmala Youth Community.*” *Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia* 5 (1): hal. 42–51.

Xi, N., Chen, J., Gama, F., Riar, M., & Hamari, J., ‘*The Challenges Of Entering The Metaverse: An Experiment On The Effect Of Extended Reality On Workload. Information Systems Frontiers.*’, 2022 <<https://doi.org/10.1007/S10796-022-10244-X>>

Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., Tendiyanto, T., Hukum, F., & Kuningan, U., '(2021). *Penyuluhan Hukum Tentang Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Dan Media Sosial.*', *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(01), hal. 78–84

Yunahar Ilyas, 2011. *1Kuliah Aqidah Islam*, Cet. XIV (Yogyakarta: LPPi (Lembaga Pengkajiandan Pengamalan Islam), hal. 1.