

Religiusitas Semu, Privatisasi Agama, dan Tantangan Humaniora Digital dalam Literasi Keagamaan Masyarakat Cerdas

Nanang Sutrisno
Universitas Udayana
sutrisno@unud.ac.id

Ida Ayu Laksmi Sari
Universitas Udayana
laksmi_sari@unud.ac.id

Abstrak

Masyarakat cerdas ditandai dengan ketergantungan yang kuat terhadap teknologi internet pada berbagai aspek kehidupannya, termasuk agama. Konten-konten keagamaan dalam ruang-ruang digital dikonsumsi secara massif dan melahirkan pemaknaan yang beragam, bahkan paradoks. Simulasi, simulakra, dan hiperealitas keagamaan menjadi keniscayaan yang sukar dihindari karena konten digital tidak hanya mengutamakan substansi, namun juga ekspresi yang mampu memberikan efek narkotis. Konsekuensi logisnya bahwa masyarakat sebagai konsumen agama digital akan dihadapkan dengan religiusitas semu yang menantang kompetensi setiap individu untuk memaknainya. Makna inilah yang menentukan pengetahuan, sikap, dan perilaku religius setiap individu sehingga privatisasi agama menjadi konsekuensi yang tidak terhindarkan dalam medan agama digital. Menguatnya privatisasi agama mentransformasi ruang digital sebagai media literasi keagamaan yang memberikan ruang kebebasan kepada para penggunanya untuk memilih, meracik, dan menentukan model keagamaan yang dipandang paling sesuai dengan kebutuhan, keinginan, sekaligus kepentingan masing-masing. Religiusitas semu dan privatisasi agama tentu menimbulkan implikasi yang luas dalam dinamika keagamaan masyarakat digital, seperti agama mulai kehilangan signifikansi publik, profetisasi dan kultifikasi tokoh agama, polarisasi kelompok keagamaan, serta meningkatnya eskalasi debat keagamaan yang bersifat apologetik dan saling menjatuhkan. Berbagai implikasi negatif ini menantang peran humaniora digital untuk membangun literasi keagamaan yang otentik dengan memadukan aspek tekstual, kontekstual, dan teknologi dalam rangka memperkuat nilai-nilai kemanusiaan universal.

Kata Kunci: *religiusitas semu, privatisasi agama, humaniora digital, masyarakat cerdas.*

Abstract

Smart society is characterized by a strong dependence on internet technology in various aspects of life, including religion. Religious content in the digital space is consumed massively and gives rise to diverse, even paradoxical, meanings. Simulation, simulacra, and religious hyperreality are inevitable and difficult to avoid because digital content not only prioritizes substance, but also expression that can provide a narcotic effect. The logical consequence is that society as consumers of digital religion will be faced with pseudo-religiosity that challenges the competence of each individual to interpret it. This meaning determines the religious knowledge, attitudes, and behavior of each individual so that the privatization of religion becomes an inevitable consequence in the digital religious field. The strengthening of the privatization of religion is transforming digital space into a medium for religious literacy that provides freedom of space to its users to choose, mix, and determine the religious model

that is considered most appropriate to their individual needs, desires, and interests. Pseudo-religiosity and the privatization of religion certainly have a broad impact on the religious dynamics of digital society, such as religion starting to lose its public significance, the prophecy and cultification of religious figures, the polarization of religious groups, and the increasing escalation of religious debates that are apologetic and mutually destructive. These various negative impressions challenge the role of digital humanities in building authentic religious literacy by combining textual, contextual, and technological aspects in order to strengthen universal human values.

Keywords: *pseudo-religiosity, privatization of religion, digital humanities, smart society.*

1. Pendahuluan

We are at the beginning of a revolution that is fundamentally changing the way we live, work, and relate to one another. In its scale, scope and complexity, what I consider to be the fourth industrial revolution is unlike anything humankind has experienced before (Schwab, 2016:7).

Revolusi Industri 4.0 menghadirkan transformasi sosiokultural yang menghimpun milyaran manusia pada keganderungan serupa terhadap teknologi informasi berbasis internet. Seseorang lebih asyik bermain dengan telepon cerdas [*smart phone*] di tangannya, ketimbang berinteraksi dengan orang-orang di sampingnya. Sebagian lainnya merasakan kegalauan dan kehampaan hidup, ketika tidak terhubung dengan internet. Dunia kerja dan layanan publik juga semakin menggantungkan produktivitasnya pada internet. Fenomena ini merefleksikan betapa akutnya ketergantungan masyarakat cerdas [*smart society*] pada teknologi cerdas [*smart technologies*] dalam memenuhi segala kebutuhannya. Perubahan revolusioner ini tidak hanya menghadirkan tantangan bagi penyiapan sumber daya manusia dan infrastruktur internet, tetapi juga revolusi kebudayaan yang sulit diprediksikan arahnya.

Masyarakat cerdas memang mengacu pada sekelompok orang yang para anggotanya meyakini bahwa teknologi cerdas – integrasi mendalam [*deep integration*] antara kecerdasan [*intelligence*] dan sistem jaringan [*networking system*], yang akrab disebut ‘teknologi internet’ – dapat membantu mereka untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidup secara efektif dan efisien (Schwab, 2016; Borisovich, 2017; Li *et al.*, 2017; Katzenbach & Bächle, 2019; Netesova, 2021). Ketergantungan ini menghegemoni pola dan gaya hidup masyarakat, bahkan struktur sosial yang lebih luas. Penguasaan atas properti-properti teknologi berbasis internet menjadi begitu penting, dibandingkan fungsi dan kebermanfaatannya dalam kehidupan (Triguna *et al.*, 2020). Alih-alih menjadikan hidup lebih mudah, efektif, dan efisien, justru ketergantungan ini menciptakan persoalan-persoalan baru yang semakin rumit, pun kompleks.

Disrupsi menjadi bayangan masa depan yang sulit untuk dihindari, ketika transformasi teknologi internet tidak disertai perkembangan yang sama pada tataran ideologi dan organisasi sosial. Teori pilihan rasional yang disampaikan oleh Becker (1976) dan Coleman (1990, 2017), mungkin dapat dijadikan alternatif untuk keluar dari bayang-bayang disrupsi tersebut dengan analogi sederhana, “Bila dampaknya dianggap negatif, maka tidak perlu diikuti”. Namun teori ini melupakan fakta-fakta kekuasaan bahwa internet telah mengendalikan dan menggerakkan hampir seluruh lini kehidupan masyarakat. Ketika layanan di bidang sosial, budaya, ekonomi, kesehatan, pendidikan, administrasi publik, birokrasi, agama, dan lainnya, sudah dikonstruksi begitu rupa berbasis teknologi internet, maka penguasaan terhadap teknologi internet menjadi pilihan paling rasional bagi masyarakat masa kini (Hasanova *et al.*, 2019).

Hegemoni teknologi internet, juga terbukti mentransformasi agama dan keberagamaan masyarakat cerdas. Representasi agama di jagat maya menggambarkan fenomena religiusitas masyarakat kontemporer yang dijelaskan dengan sejumlah terminologi, seperti *cyber-religion*, *digital religion* (Brasher, 2001; Karaflogka, 2002), atau *network religion* (Campbell, 2005), *techno-spiritual* (Bell, 2006; Rollier, 2010), *techno-religion*, dan *techno-theology* (Antosca, 2019). Pada dasarnya, seluruh terminologi ini merujuk para representasi agama dalam berbagai *platform* digital yang meniscayakan setiap orang dapat berpartisipasi dan berinteraksi di dalamnya dengan memanfaatkan teknologi internet. Bukan hanya konten-konten keagamaan, juga beberapa *platform* digital menawarkan aplikasi praktis untuk menuntun religiusitas, dan/atau spiritualitas manusia. Transformasi fundamental yang melanda masyarakat beragama saat ini bahwa teknologi digital telah menjadi sumber literasi paling bermakna bagi religiusitasnya, sekaligus menggantikan peran referensi keagamaan tradisional.

Beragam pilihan keagamaan yang tersaji dalam ruang digital memberikan kebebasan bagi manusia untuk menentukan ‘versi’ agama dan Tuhan yang paling sesuai dengan keinginan maupun seleranya. Teknologi internet, bahkan menjadi ‘Tuhan’ bagi sebagian orang, karena ia terbukti mampu menyelesaikan segala urusan dan menjanjikan lebih banyak keuntungan dalam kehidupan praksis-aktual (Piliang, 2017). Gejala ini bukan hanya menantang eksistensi, peran, dan fungsi institusi agama di dunia nyata [*real religion*], melainkan juga kesadaran manusia. Mengingat dunia digital sarat dengan paradoks yang dapat menjebak penggunaanya pada situasi disruptif, manakala kesadaran manusia dibanjiri beragam informasi yang kontradiktif sehingga sulit membedakan ‘yang asli’ dan ‘yang imitasi’. Atas dasar itulah, artikel ini bertujuan untuk merefleksikan representasi agama di ruang digital dan segala implikasinya, serta tantangannya bagi humaniora digital dalam literasi keagamaan masyarakat cerdas.

2. Simulakra Keagamaan dan Religiusitas Semu

Pemikiran Baudrillard (1983) tentang simulakra memantik perbincangan kritis terhadap realitas kehidupan masyarakat postmodern. Simulakra melukiskan terjadinya silang-sengkarut, pembauran, serta percampuran antara realitas yang nyata [*real reality*] dan realitas imitasi atau tiruan [*imitation reality*]. Simulakra tidak hadir secara alamiah, tetapi diproduksi melalui mesin dan seluruh sistem produksi. Ia didasarkan pada informasi, model, dan permainan siberetik – fungsi operasional total, hiperrealitas, dan tujuan kendali penuh (Baudrillard, 1983:118). Proses ini berlangsung dalam arena sosial sehingga masyarakat sering kali gagal membedakan realitas asli dan realitas imitasi.

Menurut Baudrillard (1983; lihat juga Hidayat, 2012), simulakra benar-benar ada dalam realitas yang diproduksi oleh media-media sehingga menggiring masyarakat pada realitas semu [*hyper-reality*]. Ketika kebenaran yang diproduksi media dijadikan referensi masyarakat, maka kesadaran masyarakat akan dibentuk oleh hiperrealitas yang berpretensi melahirkan kesadaran semu [*pseudo-consciousness*]. Pada gilirannya, kesadaran semu inilah yang menjadi landasan individu untuk membangun konsepsi diri dan eksistensinya, kemudian diaktualisasikan dalam kehidupan nyata. Mengingat ruang simulakra tidak lagi bicara tentang tanda dan simbol, tetapi kekuasaan dan relasi sosial. Konsekuensi logisnya bahwa makna realitas tidak ditentukan oleh petanda-petanda yang disimulasikan – karena batasan itu sejatinya sudah lenyap dalam ruang simulakra – namun pada kemampuan simulator dalam memengaruhi kesadaran masyarakat.

Teori ini dapat menjelaskan bagaimana agama disimulasikan dalam ruang-ruang digital dan memengaruhi kesadaran masyarakat beragama. Menurut Campbell (2013:1), agama digital tidak sekadar merujuk pada performativitas dan artikulasi agama dalam jaringan [*online*], tetapi bagaimana media dan ruang digital membentuk [*shaping*], sekaligus dibentuk [*being shaped*] oleh praktik-praktik keagamaan. Konten-konten keagamaan pada ruang digital terbukti mampu memengaruhi nalar dan kesadaran masyarakat beragama, kemudian dijadikan referensi dalam menjalankan praktik-praktik keagamaan. Sebaliknya, ruang digital juga dibentuk oleh praktik-praktik keagamaan yang menghimpun sekelompok orang untuk berpartisipasi dan berinteraksi di dalamnya. Hal ini berkelindan dengan realitas bahwa praktik-praktik keagamaan merupakan konten yang seksi sebagai objek konsumsi dalam ruang digital.

Pertanyaannya kemudian, bukankah konten-konten keagamaan yang tersaji pada ruang digital adalah duplikasi dari realitas sesungguhnya? Baudrillard (1983) tidak menampik bahwa simulakra memang bertolak dari duplikasi realitas di dalam ruang-ruang sosial. Walaupun demikian, simulakra pada masyarakat postmodern tidak membentuk hubungan langsung antara

penanda-petanda, namun dibentuk dalam kerangka objek konsumsi. Barang-barang [penanda] dikonsumsi bukan untuk memenuhi fungsi elementernya sebagai alat pemenuhan kebutuhan manusia [petanda], melainkan telah dialihfungsikan untuk memenuhi keinginan-selera yang bersifat semu. Dengan demikian, performativitas dan artikulasi agama di dalam ruang digital hanya dapat dimaknai dalam posisinya sebagai objek konsumsi yang berfungsi untuk melayani hasrat, keinginan, dan selera simulator.

Faktanya, representasi dan artikulasi agama dalam ruang digital senantiasa melibatkan modal, citra, tanda, serta subjek budaya, yang secara simultan memproduksi makna atas realitas yang disajikan. Berkenaan dengan itu, Hjarvard (2008:24) menegaskan bahwa internet sebagai medium dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan agama dalam genre media populer sehingga memberikan kelonggaran terhadap citra maupun simbol-simbol keagamaan yang disajikan dari konteks aslinya. Artinya, representasi agama dalam ruang digital mengikuti karakter budaya populer [*pop culture*] sehingga makna tidak melekat [*embedded*] pada simbol atau artefak yang direpresentasikan, tetapi selalu dibangun dalam relasi produksi dan konsumsi. Oleh karenanya, makna setiap representasi dikendalikan sepenuhnya oleh produsen, dan kebermaknaannya bagi konsumen diukur dari jumlah pengikut [*suscriber*] atau penonton [*viewer*] yang berinteraksi di dalamnya, bukan pada substansinya. Sederhananya, sebuah konten dipandang bermakna jika mampu meraup sejumlah *suscriber* dan *viewer* dalam jumlah besar.

Konsekuensi logis dari mekanisme tersebut bahwa hiperrealitas tampil sebagai realitas imitatif yang dikonsumsi terus-menerus oleh para peselancar digital. Hiperrealitas ini meresap, menyusup, dan mengintensifikasi kesadarannya sehingga membangun religiusitas semu, manakala pengetahuan tidak mampu lagi membedakan antara religiusitas yang asli dan yang imitasi. Hal ini menciptakan paradoks karena hiperrealitas menampilkan simulasi realitas yang lebih nyata, dibandingkan realitas itu sendiri. Kehadirannya sarat manipulasi dan berpretensi menciptakan audien tunggal, ketika makna audien terhadap sebuah realitas sesungguhnya sudah ditentukan oleh produsen (Tester, 2013). Alih-alih membangun kesadaran yang sarat pencerahan, justru representasi dan artikulasi agama di ruang digital dapat mendegradasi religiusitas asli [*genuine*] yang tertanam dalam diri setiap individu.

Walaupun demikian, hiperrealitas sebagai representasi virtual dari objek, peristiwa, atau pengalaman sehari-hari sesungguhnya menawarkan realitas alternatif dalam konstruksi media dan budaya populer (Barroso & Laborda, 2022). Realitas keagamaan yang direpresentasikan di ruang-ruang digital semestinya dimaknai sebatas alternatif untuk memperkuat kesadaran demi lahirnya religiusitas yang asli dan murni. Namun kenyataannya, penikmat *digital religion*

kerap terjebak pada religiusitas semu, yakni religisuitas yang dikomodifikasi, direproduksi, dan disimulasikan untuk membangun citra-citra imitasi yang mengaburkan batas sakral dan profan. Simulakra keagamaan pada ruang-ruang digital menunjukkan betapa persepsi publik terhadap agama telah dikendalikan oleh representasi-representasi artifisial yang dieksploitasi aktor-aktor untuk berebut pengaruh, legitimasi, dan popularitas yang dapat dimonetisasi (Rahman, 2025). Religiusitas yang terbangun pun bukanlah refleksi kesadaran seutuhnya, melainkan religiusitas yang dangkal, banal, bahkan munafik dan manipulatif.

3. Privatisasi Agama dan Polarisasi Massa

Agama digital lahir dari rahim modernisasi dan globalisasi, terutama perluasan lanskap media [*mediascape*] seiring dengan massifnya penggunaan teknologi informasi di masyarakat. Menurut Abdullah (2006:107), modernisasi dan globalisasi yang ditandai dengan diferensiasi struktural secara meluas telah mendorong pembentukan definisi baru tentang berbagai dimensi kehidupan sehingga memunculkan praktik-praktik kehidupan yang beragam. Berbagai aspek kehidupan mengalami definisi secara meluas yang menegaskan sifat relatif sistem sosial. Cara individu dalam mempraktikkan agama juga berubah. Bukan karena agama mengalami proses kontekstualisasi sehingga agama *embedded* dalam masyarakat, melainkan karena budaya yang mengkontekstualisasikan agama adalah budaya global dengan tata nilai yang berbeda. Dalam konteks religiusitas, gejala ini ditandai dengan transformasi sistem pengetahuan, sistem nilai, dan sistem tindakan keagamaan pada berbagai aspek kehidupan beragama.

Semakna dengan itu, Cassanova (2003) menyatakan bahwa modernisasi dan globalisasi mendorong terjadinya privatisasi agama. Gejala ini ditandai dengan pemaknaan agama ke ranah privat sehingga ia kehilangan signifikansi publik. Menurut Beyer (dalam Abdullah, 2006:108), kecenderungan ini digerakkan oleh individuasi dalam pengetahuan, penghayatan, dan praktik-praktik keagamaan. Privatisasi agama tidak hanya menandai terjadinya perubahan keagamaan secara luas, namun juga memengaruhi proses reorganisasi sosial budaya. Manakala kebebasan dan kesadaran beragama secara intrinsik telah menjadi hak privat tanpa campur tangan lembaga keagamaan, serta kontrol kependetaan, maka hak privat ini menjadi penggerak liberalisme dan individualisme, sehingga privatisasi agama benar-benar esensial dalam modernitas (Casanova, 2003:60). Turner (2003:269) juga menegaskan bahwa individualisme religius merupakan kritik emansipatoris terhadap perkembangan rasionalisme dan birokrasi dalam masyarakat modern. Pada titik ini, agama digital menjadi bagian penting dalam kritik emansipatoris tersebut, ketika agama diartikulasikan secara bebas tanpa legitimasi institusi mana pun.

Faktanya, dunia dan ruang digital memberikan hak seluas-luasnya kepada semua aktor untuk mengambil alih fungsi institusi-institusi keagamaan. Mereka dapat memanfaatkan ruang digital sebagai media dakwah, menyampaikan pandangan keagamaan pribadinya, mengkritisi kelompok keagamaan *mainstream*, bahkan merekrut orang-orang untuk mengikuti pandangan religiusnya, untuk kemudian dikapitalisasi demi berbagai kepentingan. Ruang kebebasan yang ditawarkan media digital meniscayakan partisipasi seluruh aktor untuk menyalurkan ideologi keagamaannya secara terbuka, sekaligus membuka kemungkinan melakukan klaim kebenaran [*truth claim*] pada tingkatan tertentu, walaupun jika harus berkonfrontasi dengan kebenaran ‘yang lain’ [*the others*] (Berger, 1979:185). Dalam konteks ini, agama digital merupakan arena pertarungan aktor-aktor untuk mengakumulasi modal-modal dengan merebut simpati dan legitimasi publik. Pada sisi lain, agama digital juga menjadi medan perayaan hasrat kebebasan bagi kelompok-kelompok keagamaan marginal untuk menunjukkan eksistensinya.

Ideologi kebebasan yang terkonfirmasi sepenuhnya dalam dunia digital menyebabkan informasi-informasi keagamaan membanjiri ruang publik yang siap dikonsumsi kapan pun dan di mana pun. Publik hanya memerlukan data internet untuk mempelajari agamanya, tanpa harus datang langsung ke tempat suci atau tokoh-tokoh agama untuk sekadar mendengarkan ceramah keagamaan. Beragam aplikasi keagamaan, juga menawarkan kemudahan bagi umat beragama dalam menjalankan praktik-praktik beragama, misalnya aplikasi pengingat sembahyang. Orang yang ingin belajar meditasi, bahkan tidak memerlukan guru penuntun karena sudah disediakan aplikasi untuk itu, seperti misalnya *Insight Timer – Meditation App*. Artinya, agama digital menawarkan kebebasan bagi seluruh umat manusia untuk menggali pengetahuan, pengalaman, dan pengamalan keberagamaan secara individual. Menurut Abdullah (2006:110), konsekuensi logis dari gejala tersebut dapat dilihat pada kecenderungan pembentukan status melalui simbol-simbol modernitas untuk menegaskan nilai-nilai otentik, sebagai berikut.

Pertama, sistem pengetahuan tampak dari perkembangan jenis [kualitas] pengetahuan yang beragam dan bertingkat-tingkat. Representasi dan artikulasi agama pada ruang digital, juga menunjukkan gejala munculnya kecenderungan ini. Para pendakwah agama yang tampil dan menguasai ruang digital menawarkan pengetahuan keagamaan yang beragam, bahkan acap kali kontradiktif satu sama lain. Perbedaan pengetahuan ini pun berpretensi membentuk level pengetahuan yang berbeda dalam diri audiennya. Contoh kecil misalnya, seorang pendakwah yang humoris ternyata memiliki jumlah pengikut dan penonton yang lebih besar, dibandingkan pendakwah-pendakwan lain yang lebih mengedepankan substansi. Artinya, jenis pengetahuan yang diserap oleh publik cenderung ditentukan oleh popularitas pendakwahnya, bukan pada

substansinya. Pada gilirannya, disparitas pengetahuan keagamaan menjadi keniscayaan seiring dengan beragamnya pilihan terhadap sumber literasi yang diakses oleh setiap individu melalui konten-konten digital.

Kedua, perbedaan dalam hal nilai juga terjadi secara meluas. Perbedaan alat ukur dan penilaian terhadap dimensi kehidupan terjadi dalam ruang dan waktu yang sama karena setiap kelompok memiliki relativitas nilainya sendiri. Hal ini tidak lepas dari transformasi digital yang disemangati dan digerakkan oleh globalisasi, terutama perubahan lanskap media [*mediascape*]. Globalisasi menciptakan dunia nirbatas [*borderless*] bahwa semua orang dapat menjadi bagian dari masyarakat digital, tanpa terhalang lagi oleh batasan-batasan sosial, geografis, politik, dan budaya. Dunia digital meniscayakan terjadinya pertukaran nilai-nilai antarbangsa, termasuk dalam hal religiusitas dan spiritualitas. Setiap individu pun bebas memilih nilai yang dipandang paling sesuai dengan kebutuhan, keinginan, kepentingan, dan seleranya. Pluralitas nilai yang diyakini setiap individu meniscayakan relativitas dalam menyikapi isu-isu keagamaan, bahkan berpotensi meningkatkan eskalasi konflik sosial ketika nilai-nilai individual tidak terintegrasi secara utuh dengan nilai-nilai kolektif di masyarakat tempatnya berada.

Ketiga, berbagai praktik yang berbeda dan bertentangan hadir dalam kehidupan secara bersamaan. Setiap kelompok dapat mengartikulasikan praktik-praktik keagamaan yang sangat berbeda dengan kelompok lain, sehingga totalitas tidak penting lagi dalam kehidupan aktual. Hal ini bertali-kelindan dengan melemahnya peran nilai-nilai kolektif [*shared value*] dalam membangun sistem pengetahuan, sistem nilai, dan sistem tindakan individu. Representasi dan artikulasi agama di ruang digital, juga berpotensi mengekskalasi pluralitas praktik keagamaan di masyarakat dengan berbagai alternatif baru yang ditawarkan. Setiap orang pun bebas untuk memilih praktik-praktik keagamaan yang dipandang mampu mengisi kekosongan religiusnya, bahkan jika itu berbeda dengan praktik beragama masyarakat kebanyakan. Pluralitas praktik keagamaan di masyarakat tentu dapat memicu konflik-konflik sosiokultural akibat perbedaan standar nilai dan ukuran yang digunakan dalam memaknai religiusitas.

Menguatnya gejala privatisasi agama dan kecenderungan perubahan nilai yang terjadi akibat penetrasi media digital ke ruang-ruang keagamaan individu mengisyaratkan tingginya potensi terjadinya polarisasi massa. Perbedaan tokoh keagamaan idola tidak hanya membelah massa pada kutub-kutub yang bertentangan, tetapi juga berpretensi menciptakan kultifikasi dan profetisasi terhadap tokoh tersebut, sehingga ajarannya dipandang lebih berharga, ketimbang ajaran dalam kitab suci yang otentik. Nilai-nilai keagamaan individu yang bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan kolektif pun dapat mempertajam polarisasi massa dalam skema hirarki-

dikotomis, seperti konservatif vs progresif, arus utama vs sektarian, tradisional vs modern, dan seterusnya. Polarisasi massa yang dibentuk dan terbentuk dalam ruang digital tentu berdampak buruk bagi keharmonisan umat beragama, baik internal maupun eksternal. Ruang-ruang digital acap kali bertransformasi menjadi arena debat keagamaan yang apologetik, bahkan penyebaran disinformasi, fitnah, dan kebencian [DFK]. Untuk itu, diperlukan refleksi secara menyeluruh terhadap fungsi dan kebermanfaatan ruang digital sebagai sumber literasi keagamaan.

4. Tantangan Humaniora Digital dalam Literasi Keagamaan

Konsekuensi negatif agama digital sebagaimana uraian di atas, merupakan bagian tidak terpisahkan dari paradoks teknologi. Setiap teknologi, bahkan yang digunakan manusia purba sekali pun, tidak mungkin terhindar dari paradoks tersebut. Faktanya, tiada seorang pun mampu memastikan bahwa kapak batu hanya digunakan oleh manusia purba untuk membunuh hewan buruannya, bukan membunuh sesamanya. Dalam kondisi ideal, teknologi memang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan berbagai urusan kehidupannya sehingga dapat mewujudkan kesejahteraan. Namun dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi juga dapat mengakibatkan kerusakan alam-lingkungan dan meluluh-lantakkan sendi-sendi kemanusiaan. Era kegelapan intelektual dan barbarisme etik yang melanda masyarakat modern menunjukkan bahwa kesadaran manusia terditindas oleh pengetahuan serta teknologi yang mereka ciptakan sendiri (Radhakrishnan, 1939, 2003; Leahy, 2001; Capra, 2004).

Karakter paradoks tersebut melekat [*embedded*] pada setiap teknologi, dari masa purba hingga termutakhir sekali pun. Demikian pula dengan teknologi internet yang mengendalikan urusan jutaan manusia dewasa ini. Kemudahan dan kecepatan yang diberikan internet dalam menyelesaikan berbagai urusan manusia adalah fakta yang tidak terbantahkan, termasuk dalam urusan-urusan religiusitas, dan/atau, spiritualitas. Internet membantu manusia untuk menyerap berbagai informasi keagamaan tanpa terikat lagi dengan batasan ruang dan waktu. Terlepas dari kebenaran dan kualitas informasi yang disajikan, media digital telah mengambil alih sebagian fungsi institusi keagamaan di dunia nyata. Pada titik inilah, peran dan fungsi teknologi internet sebagai sumber literasi keagamaan menemukan makna pentingnya, tentu saja dengan segala konsekuensi paradoksnya.

Hal tersebut menawarkan tantangan serius bagi pengembangan humaniora digital, baik sebagai pendekatan keilmuan maupun kerangka teknis, untuk meningkatkan peranan teknologi digital sebagai sumber literasi keagamaan yang menyasar seluruh kalangan masyarakat. Secara konseptual, humaniora digital [*digital humanities*] adalah komputasi digital dari berbagai aspek

kehidupan manusia. Humaniora digital mewadahi materi-materi yang telah didokumentasikan secara digital [*digitized materials*], maupun materi-materi yang terdigitalisasikan [*born digital materials*] (Berry (Eds.), 2012). Dalam konteks literasi keagamaan, humaniora digital dapat dibangun dengan mengembangkan pengarsipan dan pendokumentasian teks-teks keagamaan, baik secara tekstual, visual, maupun audio-visual. Mekanisme ini dapat dikembangkan secara fleksibel dengan melibatkan partisipasi berbagai institusi, baik akademisi, lembaga-lembaga keagamaan, media, masyarakat, bahkan juga perusahaan yang mempunyai kepedulian terhadap literasi keagamaan di masyarakat.

Humaniora digital sebagai sumber literasi keagamaan diharapkan dapat mengkomputasi teks-teks keagamaan otentik dalam kemasan digital sehingga arsip dan dokumen tersebut dapat diakses masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, pengalaman, serta pengamalan religiusnya. Simulakra keagamaan yang menghadirkan fenomena *post-truth*, di mana kebenaran dan kebohongan dapat diartikulasikan begitu rupa melalui ruang digital, menantang humaniora digital untuk menghadirkan referensi keagamaan otentik sebagai acuan masyarakat dalam menyikapi ketidakpastian atau disrupsi informasi keagamaan di jagat maya. Melalui reflektivitas terhadap berbagai representasi dan artikulasi keagamaan di ruang digital, maka ditawarkan beberapa langkah teknis dalam pengembangan humaniora digital sebagai literasi keagamaan, sebagai berikut.

Pertama, memastikan bahwa teks-teks keagamaan yang dijadikan sumber literasi sudah teruji otentitas dan otoritasnya. Hal ini diperlukan agar literasi yang ditawarkan ke publik tidak malah menjadi sumber *hoax* yang menyesatkan. *Kedua*, kecerdasan komputasi, terutama dalam pengarsipan dan pendokumentasian sumber-sumber literasi keagamaan, baik tekstual, visual, maupun audio-visual. Keterpercayaan, aksestabilitas, dan performativitas, setidaknya menjadi tiga aspek yang harus diperhatikan, mengingat literasi digital tidak saja harus terpercaya secara substantif, tetapi juga mudah diakses dan tampilannya menarik. *Ketiga*, mampu menumbuhkan kesadaran dan kecerdasan digital masyarakat. Kesadaran dan kecerdasan ini perlu dibangun secara konsisten, baik sebagai upaya penguatan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman keagamaan, maupun untuk menyikapi disrupsi informasi keagamaan. Dan *keempat*, pelibatan berbagai disiplin keilmuan dan institusi sosial dalam pengembangannya. Karakter keilmuan humaniora digital bukan saja memadukan teknologi digital dan ilmu-ilmu humaniora, sehingga diperlukan pendekatan yang multi, inter, serta transdisiplin, melainkan juga emansipatoris dan partisipatoris sebagai gerakan pencerahan [*enlightenment*] masyarakat global yang sarat dengan kontradiksi nilai sehingga pelibatan multisektor sosial amat dibutuhkan.

5. Penutup

Agama digital [*digital religion*] dan berbagai terminologi lainnya yang menggambarkan relasi agama dengan dunia digital, menandai karakter keberagamaan masyarakat kontemporer dengan segala paradoksnya. Simulakra keagamaan yang direpresentasikan dan diartikulasikan dalam ruang-ruang digital telah menjadi referensi penting umat beragama dalam membangun pengetahuan, pemahaman, pengalaman, penghayatan, serta pengamalan religiusnya, sehingga mereka terjebak pada realitas kebenaran yang imitatif. Religiusitas semu dan privatisasi agama merupakan keniscayaan yang sulit dihindari karena setiap individu memiliki kebebasan untuk melakukan redefinisi agamanya secara terus-menerus, sekaligus menentukan pola keagamaan yang dianggap paling sesuai dengan kepentingan, keinginan, dan seleranya. Menguatnya nilai-nilai keagamaan individual, dan sebaliknya, melemahnya nilai-nilai keagamaan kolektif, dapat mempertajam polarisasi massa yang secara laten berpotensi meningkatkan eskalasi konflik-konflik sosiokultural berlatar agama. Pada titik inilah, humaniora digital diharapkan mampu mengambil peran strategis sebagai sumber literasi keagamaan masyarakat kontemporer dengan menyajikan teks-teks keagamaan yang otentik pada ruang digital.

6. Daftar Pustaka

- Abdullah, I. (2006). *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Antosca, A. R. (2019). Technological Re-Enchantment: Transhumanism, Techno-Religion, and Post-Secular Transcendence. *Humanities and Technology Review*, 38 (2):1-28.
- Barroso, M., & Laborda, J. (2022). Digital Transformation and the Emergence of the FinTech Sector: Systematic Literature Review. *Digital Business*, 2, Article 100028. <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2022.100028>.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulation and Simulacra*. London: Verso Books.
- Becker, G. (1976) *The Economic Approach to Human Behavior*. Chicago: University of Chicago Press, Chicago.
- Bell, G. (2006). *No More SMS from Jesus: Ubicomp, Religion and Techno-spiritual Practices*. In P. Dourish and A. Friday (Eds.): *Ubicomp 2006, LNCS 4206*, 141 – 158, Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Berger, P. L. (1979). *The Heretical Imperative*. New York: Anchor Press/Doubleday.
- Berry, D. M. (Ed.). (2012). *Understanding Digital Humanities*. Penerbit: Pallgrave Macmillan.
- Borisovich, A. I. (2017). Smart-society as a stage of development of new technologies for society or as a new of social development (progress): to the problem of the problem. *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*. 38, 55–68. <https://doi.org/10.17223/1998863X/43/5>.
- Brasher, B. (2001). *Give Me That Online Religion*. New Jersey: Rutgers University Press.

- Campbell, H. A. (2005). *Digital Religion Understanding Religious Practice in New Media*. London & New York: Routledge.
- Campbell, H. A. (2013). Religion and the Internet: A microcosm for studying Internet trends and implications. *New Media & Society*, 15(5), 680-694. <https://doi.org/10.1177/14614448124628>.
- Capra, F. (2004). *Kearifan Tak Biasa: Percakapan Dengan Orang-Orang Luar Biasa*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Casanova, J. (2003). *Agama Publik Di Dunia Modern: Public Religion in the Modern World*. Surabaya: Pustaka Eureka; Malang: ReSIST, dan Yogyakarta: LPIP.
- Coleman, J. (1990). *Foundations of Social Theory*. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press.
- Coleman, J. (2017). *Dasar-dasar Teori Sosial: Foundation of Social Theory*. Penerjemah: Imam Muttaqien, Derta Sri Widowatie, Sri Purwandari. Cetakan V. Bandung: Nusa Media.
- Hasanova, Z., Huseynova, A., Mazanova, O. (2019). The State of Application of Electronic Systems in Higher Education in Azerbaijan. In *Economic and Social Development, Book of Proceedings 37th, International Scientific Conference on Economic and Social Development “Socio Economic Problems of Sustainability Development”*.
- Hidayat, A. M. (2012). *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hjarvard, S. (2008). The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change. *Northern Lights Film and Media Studies Yearbook*, 6(1):9-26. https://doi.org/10.1386/nl.6.1.9_1.
- Karaflogka, A. (2002). *e-Religion: A Critical Appraisal of Religious Discourse on the World Wide Web*. London & New York: Routledge.
- Katzenbach, C., & Bächle, T.C. (2019). Defining concepts of the digital society. *Internet Policy Review*, 8(4), 1-6. <https://doi.org/10.14763/2019.4.1430>.
- Leahy, L. (2001). *Sanis dan Agama Dalam Konteks Zaman Ini*. Yogyakarta: Kanisius.
- Lee, S. K., Bae, M., & Kim, H. (2017). Future of IoT networks: A survey. *Applied Science*, 7 (1072), 1-25. <https://doi.org/10.3390/app7101072>.
- Netesova, M. V. (2021). To the Issue of Smart Society: from Approaches to World Programs. *II International Conference on Economic and Social Trends for Sustainability of Modern Society*, 2797-2805. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.09.02.312>.
- Piliang, Y. A. (2017). *Dunia yang berlari: dromologi, implosi, fantasmagoria*. Yogyakarta: Aurora (CV. Cantrik Pustaka).
- Radhakrishnan, S. (1939). *Eastern Religions And Western Thought*. London, Geoffrey, Cambridge: Oxford University Press.
- Radhakrishnan, S. 2003. *Agama-Agama Timur dan Pemikiran Barat*. Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia.
- Rollier, P. (2010). Texting Islam: Text messages and Religiosity among Young Pakistanis. *Contemporary South Asia*, 18(4), 413-426. <https://doi.org/10.1080/09584935.2010.526195>.

- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Geneva-Switzerland: World Economic Forum.
- Tester, K. (2013). *Media Culture & Morality*. London & New York: Routledge.
- Triguna, I. B. G. Y., Mayuni, A. A. I., Sutrisno, N. (2020). Strategi Adaptasi Umat Hindu Memasuki Era Baru: Refleksi Sosiologi Hindu Menyikapi Revolusi Industri 4.0, Pandemi Covid-19, dan Society 5.0. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 4(4), 237-244. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH/article/view/1226>.
- Turner, B. S. (2003). *Agama & Teori Sosial*. Yogyakarta: IRCiSoD.