

**AGAMA DAN MEDIA: PENGAWASAN AGAMA TERHADAP
PERKEMBANGAN TIK**

Husnul Qodim

UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Email: husnulqodim@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

Information and Communication Technology (ICT) has developed very rapidly, one of the negative impacts that has arisen is the emergence of the phenomenon of blasphemy, mutual attacks, and even hostility to each other. Thus, the media now seems to be an inseparable part of everyday life. Many previous studies have discussed ICT, but this research tries to reveal contemporary issues regarding ICT and how religion functions in technological development. Using the library research method, it was found that there were at least 6 of them, namely selfies, cyberwar, online shopping, personalization of users, and a culture of sharing and to guard it using the concept of social piety.

Keywords: TIK; Media; selfies; cyberwar

ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berkembang dengan sangat pesat, salah satu dampak negatif yang timbul adalah munculnya fenomena hujat, saling serang, dan bahkan saling memusuhi. Sehingga, media kini seakan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Banyak penelitian terdahulu yang membahas mengenai TIK, akan tetapi dalam penelitian ini mencoba mengungkapkan isu-isu kontemporer mengenai TIK dan bagaimana fungsi agama dalam perkembangan teknologi. Dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) ditemukan setidaknya ada 6 yaitu swafoto (selfie), cyberwar, belanja online, personalisasi diri pengguna, dan budaya share dan untuk mengawal tersebut dengan menggunakan konsep soleh sosial.

Kata Kunci: TIK; Media; swafoto (selfie); cyberwar

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Hal itu terlihat dari adanya alat-alat baru untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari belahan dunia lain. Berat adanya kemajuan ini masyarakat akhirnya dapat berkomunikasi melintasi batas dan waktu tanpa adanya rahasia yang ditutupi.

Kini, media sosial menjadi salah satu sarana informasi dari dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dari hari ke hari, jumlah pengguna sosial media terus meningkat. Hal itu menunjukkan bahwa media sosial merupakan fakta menarik yang dapat memainkan peran penting bagi kehidupan manusia. Ada beragam penggunaan media sosial yaitu Facebook, Twitter, Instagram dan sebagainya.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) bahwa Indonesia, saat ini terdapat 63 juta pengguna internet. 95 persen dari orang-orang ini mengakses jejaring sosial secara online. Menurut Selamattha Sembiring sebagai direktur layanan informasi internasional di Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik (IKP) menyatakan bahwa Facebook dan Twitter adalah situs jejaring sosial paling populer. Setelah Amerika Serikat, Brasil, dan India, Indonesia menempati peringkat keempat pengguna Facebook terbesar. (Kominfo n.d.).

Media social memberikan dampak terhadap gaya komunikasinya yang baru. Komunikasi langsung secara tatap muka dulu sering terjadi, namun hal ini mulai berubah karena semakin banyak orang beralih ke komunikasi virtual yang lebih mengutamakan kecanggihan teknologi. Bahkan media sosial adalah kebutuhan dasar manusia, sehingga tidak mengherankan jika media sosial adalah konten informasi yang dibuat oleh orang-orang dengan menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan dapat diskalakan. Selain itu, terlepas dari kenyataan bahwa media sosial idealnya adalah teknologi yang dapat membantu orang mencapai tujuannya secara efektif dan cepat, intensitas penggunaannya yang tinggi pun akhirnya berubah menjadi kecanduan karena keasyikan terhadap apa yang ditawarkan (Rahmatika 2018).

Selain Itu, aktivitas media sosial yang sering kita temukan digunakan sebagai media untuk saling serang, memusuhi, *hate comment* dan saling memprovokasi. Sehingga, tujuan media social seolah bergeser dari yang ingin menyatukan menjadi memecah belah yang memisahkan satu sama lain baik secara individu maupun kelompok (Djohan 2017). Perubahan fungsi media sosial itu bukan saja mengkhianati niat awal pembuatnya, meskipun beragama Yahudi, Tapi juga merupakan sebuah kejahatan terhadap fitrah manusia yaitu keinginan untuk saling mendekatkan dan saling menguatkan hubungan diantara mereka.

Selain alih fungsi media sosial yang terjadi, penggunaan smartphone yang berlebihan juga dapat berdampak buruk pada kesehatan mental, seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Stephanie dkk mengungkapkan bahwa Penggunaan smartphone secara berlebihan memiliki dampak terhadap negatif terhadap depresi sesaat, selain itu juga memiliki implikasi yang berbahaya dalam jangka waktu yang panjang (My et al. 2022). penelitian serupa mengenai dampak negatif dari penggunaan media sosial Instragram adalah adanya Intervensi penegasan nilai, di mana individu merefleksikan nilai yang lebih tinggi untuk menegaskan rasa harga diri mereka, Ketidakpuasan tubuh dan negatif mood meningkat secara signifikan pada kelompok Intervensi Kontrol + Fitspiration, tidak berubah pada kelompok Intervensi Penegasan Nilai + Fitspiration, dan menurun

pada kelompok Travel dari pra-paparan ke pasca-paparan (Pilot and Stutts 2023).

Remaja memiliki pandangan tersendiri mengenai media sosial, hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Indrianti Azhar mengungkapkan bahwa anak muda memiliki tiga pandangan bahwa pertama memaknai Facebook sebagai hiburan, interaksi dan media interaksi di dunia maya. Kedua, remaja dapat berekspresi melalui aktivitas update status dengan bahasa gaul dan mengunggah foto dengan pose “kekinian” dan ketiga simbol nilai dilihat dari banyaknya komentar positif dan komentar negatif setiap postingannya (Azhar 2018).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) jika dilihat dari sudut tempat dilakukannya penelitian, tetapi merupakan jenis penelitian kualitatif jika dilihat dari perspektif paradigma penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Sosial dan Isu-isu Terkini

Saat ini, audiens di seluruh dunia terlibat dalam aktivitas online yang luas dan tersebar luas. Alasan dan tujuan penggunaan layanan online, khususnya media sosial, sangat bervariasi di kalangan khalayak. Penulis kemudian akan menganalisis beberapa isu terkait media sosial terkini, antara lain *selfie*, *cyberwar*, belanja *online*, personalisasi pengguna, dan budaya berbagi, yang akhir-akhir ini menarik perhatian para akademisi dan peneliti.

Swafoto (Selfie)

Selfie merupakan singkatan dari “self portrait” yaitu mengacu pada gambar yang seseorang ambil sendiri. “Selfie” adalah suatu gaya foto potret diri tertentu yang diambil dengan menggunakan kamera, baik kamera digital maupun kamera ponsel. Selfie juga sering dikenal dengan istilah foto narsis atau swafoto. Menurut Roland Barthes, foto digunakan sebagai bukti untuk mengkomunikasikan pesan. Tujuan mengambil foto adalah untuk mendokumentasikan peristiwa penting saat terjadi. Selfie dilakukan oleh berbagai kalangan, mulai dari remaja, orang tua, pegawai pemerintah, hingga masyarakat biasa (Swandayani, 2005).

Lebih dari satu juta potret diri diambil setiap hari, hal ini menurut sebuah studi tahun 2013 oleh Opinium Institute di Inggris terhadap responden yang berusia 18 hingga 24 tahun dan mencakup 2005 responden. Kekuatan potret diri adalah artefak budaya yang dapat dilihat dari berbagai perspektif, seperti yang ditunjukkan oleh realitas *cybersocial* ini. Potret diri dapat ditampilkan di media sosial, dan mereka yang melakukannya menerima umpan balik dari pengguna lain.

Kajian ini dapat menyajikan sejumlah ulasan tentang fenomena selfie dari sudut psikologi sosial. *Pertama*, sebagai bentuk eksistensi diri. Selfie bukan hanya tentang penampilan fisik pengguna saat diambil dan dibagikan di media sosial. Selfie adalah upaya untuk menampilkan diri di media sosial dan upaya untuk tampil seolah-olah "ada" atau sedang aktif menggunakan akunnya. Selain untuk disukai oleh banyak orang di media sosial, seseorang yang berswafoto juga bertujuan untuk membangun identitas sosialnya agar tetap terpelihara (Shaw & Costanzo, 1982).

Banyak komentar positif, seperti simbol "jempol ke atas" atau "suka" (fitur di Facebook) atau simbol "hati" (fitur di Instagram), merupakan indikasi selfie yang sukses. Saat ini terjadi, orang tersebut merasa puas dan menjadi semakin termotivasi untuk melanjutkan *selfie* dan mempostingnya ke media sosial. Jika tidak, orang mungkin merasa diabaikan dan tidak dihargai oleh lingkungan sosialnya. Keadaan ini dapat membuat seseorang ingin berhenti mengunggah foto selfie atau terus melakukan selfie namun dengan evaluasi tertentu.

Kedua, sebagai bentuk narsisme digital.(Nasrullah, 2015). Ketika seseorang mengambil foto selfie, hal itu menunjukkan bahwa mereka sedang mendesain dirinya sendiri, dan hasil dari desain tersebut bukan hanya sebagai eksistensi diri, tetapi juga kinerja untuk kepentingan penonton atau pengguna lain di jaringan pertemanan media sosial mereka (Shaw & Costanzo, 1982).

Ketiga, memposting foto selfie di media sosial mungkin merupakan tanda bahwa pengguna sedang membuka diri (*self-disclosure*). Dalam postulasi Lewin (Sarwono, 2013), jaring laba-laba dengan banyak wilayah atau wilayah yang berbeda dapat digunakan sebagai analogi untuk bidang kehidupan organisme. Bergantung pada sifat organismenya, apakah cenderung terbuka (*disclose*) atau tertutup (*close*), area ini dapat tumbuh seiring waktu atau bahkan tetap statis dalam jumlah dan luasnya. Perkembangan rentang hidup seseorang terbentang oleh selfie karena mendorong orang untuk nyaman berbagi foto dirinya di media sosial di tempat umum. Interaksi dan komunikasi dengan pengguna lain akan lebih dekat sebagai akibat dari pengungkapan diri. Mengunggah selfie di media sosial kadang-kadang bahkan dapat menghasilkan penambahan pertemanan baru, memperluas jejaring sosial seseorang atau, dengan kata lain, lingkup pengaruh mereka.

Cyberwar

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dikatakan telah menjadi tulang punggung dari setiap situasi saat ini, seperti transaksi keuangan, layanan kesehatan, dan sistem komunikasi pemerintah. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menimbulkan interdependensi

dan konektivitas di dunia maya. Namun, transformasi digital saat ini mungkin memiliki efek samping yang berbahaya seperti serangan siber yang dapat menyebabkan perang siber di dunia maya yang dapat berdampak pada semua infrastruktur nasional yang kritis dari negara-negara yang berkonflik. Dengan pesatnya transformasi digital yang mengubah segala aktivitas kehidupan masyarakat dan negara saat ini, sangat penting untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap ancaman siber, salah satunya Indonesia yang mengalami peningkatan pengguna internet setiap tahunnya.(Chandra 2021)

Pelaku yang terlibat dalam serangan dunia maya menargetkan objek yang dikendalikan oleh suatu negara untuk menjalankan bisnis online resmi. Data Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) menunjukkan 290,3 juta serangan siber terhadap Indonesia pada 2019, dan jumlah itu meningkat signifikan menjadi 495,3 juta pada 2020 (Badan Siber dan Sandi Negara 2020). Sebagian besar serangan adalah malware yang dapat merusak sistem atau mencuri data dari sejumlah serangan yang teridentifikasi. Saat ini serangan siber yang menyasar Indonesia didominasi oleh serangan malware. Indonesia menempati posisi tertinggi sebagai negara yang mengalami serangan malware di kawasan Asia Pasifik pada tahun 2019.(Chandra 2021)

Selain itu, ada fenomena pendukung Jokowi dan Prabowo selama kampanye pemilu 2014. Baik sebelum maupun sesudah pemilu, kedua kelompok saling bersaing untuk mendukung masing-masing kandidat. Suasana kehebohan dan kegaduhan yang dibawa oleh berita dan opini terkait persona publik Jokowi atau Prabowo tak bisa dihindari. Pro-komunis, pro-Syah, dan garis keturunan yang ambigu (silsilah keluarga) hanyalah beberapa dari stereotip Jokowi yang digunakan pendukung Prabowo sebagai "senjata" untuk melawannya. Begitu pula sebaliknya, kubu Jokowi kerap menggunakan stereotipe Prabowo sebagai "senjata" dengan menyebut sejumlah pelanggaran HAM.

Keanekaragaman agama, suku, ideologi, dan ras di suatu wilayah hanyalah beberapa contoh faktor struktural yang diklaim Smelser (dalam Krahe, 2005) sebagai salah satu penentu perilaku kolektif. Ketegangan struktural, di sisi lain, mengacu pada kesenjangan dan ketidakcocokan antara kelompok sosial, etnis, dan agama yang memberi peluang bagi berbagai bentuk ketegangan. Semakin banyak ketegangan struktural, semakin besar kemungkinan perilaku kolektif akan terjadi; kepercayaan umum, yang mengacu pada desas-desus yang tersebar setelah diyakini kebenarannya; faktor pencetus yaitu unsur-unsur yang mendukung kecurigaan dan keresahan masyarakat; mobilisasi peserta, yang mengacu pada perwujudan perilaku kolektif yang dipimpin oleh pimpinan, baik

untuk menghindari bahaya maupun mendekati orang-orang yang dianggap mengancam.(Nurfitri 2017).

Jika proses ini menjadi lebih intens, penularan sosial (*social contagion*) penyebaran impuls atau hati nurani yang cepat dan tidak rasional akan berkembang. Pengguna media sosial sering menjadi aktif dalam perilaku kelompok bahkan dalam pengaturan online sebagai akibat dari peristiwa penularan sosial ini. Proses reaksi melingkar juga bisa menjadi bagian dari kegembiraan bersama dalam kelompok pengguna. Akibatnya, jika seseorang menjadi gelisah bahkan bersemangat, perasaan dan tindakan tersebut akan mempengaruhi orang lain atau menjadi contoh bagi orang lain untuk diikuti. Pola spiral emosi dan perilaku diciptakan oleh proses stimulasi timbal balik ini.

Belanja Online

Teknologi modern mau tidak mau harus digunakan sebagai alat untuk mempercepat operasi bisnis. Semakin cepat arus barang dan jasa, semakin cepat pula uang bergerak melalui setiap transaksi. (Johari, 2018). Penjual dan pembeli tidak lagi terkendala oleh ruang dan waktu di era digital saat ini berkat kemampuan untuk melakukan transaksi perdagangan secara online atau melalui internet. Penggunaan media internet sangat efektif. Pengguna media online tidak perlu pusing untuk mendirikan toko, tidak terkendala jam buka dan tutup, tidak perlu mempekerjakan banyak karyawan, seperti teller, satpam, cleaning service, supervisor, dan pajangan fisik barang-barang. Pelanggan dapat mengunjungi pasar kapan saja dan dari lokasi mana saja, yang merupakan salah satu keuntungan berbelanja online. Pelanggan tidak perlu merasa risih diawasi oleh satpam atau satpam untuk masuk ke toko dan leluasa melihat-lihat barang yang tertera di katalog (seperti kita sedang berdiri di depan etalase toko). Jika tertarik, kita bisa melakukan proses transaksi seperti yang tertera di layar monitor, namun jika tidak, kita bisa beralih ke pasar lain. (Panggabean and Tanjung 2022)

Tak bisa dipungkiri, maraknya e-commerce di tanah air menjadi pertanda meningkatnya kekuatan konsumen. Penduduk dengan tingkat pendapatan menengah ke bawah juga terkena dampak dari tren ini, begitu juga mereka yang berasal dari kelompok pendapatan menengah ke atas. Meski begitu, ternyata hal tersebut menimbulkan sejumlah dampak negatif bagi masyarakat antara lain:

1. Bisa Mengganggu Manajemen Keuangan
2. Barang Tidak Sesuai Ekspektasi
3. Rawan Penipuan
4. Dan Cenderung Membeli Barang yang Tidak Diperlukan (Konsumtif) (“Kelebihan Dan Kekurangan Belanja Online” 2022)

Dampak buruk tersebut sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Amanda Mirasherly Partadisastra, bahwa kemudahan mengakses informasi salah satunya adalah pasar online mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil survei kuantitatif yang dilakukan di kalangan pelajar Jakarta mengungkapkan bahwa pasar online memiliki dampak yang cukup besar terhadap perilaku konsumen, termasuk bagaimana masyarakat mengonsumsi media dan jenis informasi apa yang mereka konsumsi (Partadisastra et al. 2022).

Personalisasi Diri Pengguna

Saat terlibat dalam aktivitas media sosial, pengguna membuat jaringan, berteman, dan akhirnya berkomunikasi secara virtual dengan mengekspresikan emosinya. Definisi diri dan penemuan diri pada akhirnya akan lahir dari interaksi ini. Setiap orang memiliki kemampuan yang tidak terbatas untuk mengekspresikan siapa dirinya di dunia maya, dan kreasi inilah yang nantinya akan menjadi identitas online dan mode komunikasi mereka. Pilihan untuk membuat identitas palsu atau mengungkapkan identitas aslinya menjadi kebebasan pengguna.

Menurut Jordan, bahwa fenomena tersebut dikatakan sebagai tiga komponen fundamental kekuatan individu di dunia online, yaitu: Identity fluidity, proses penciptaan identitas virtual. Identitas yang terbentuk tidak harus sama. *Renovated Hierarchy* merupakan proses yang terjadi di dunia maya dimana hierarki-hierarki dibentuk kembali menjadi online hierarchies; serta *Information as Reality* adalah sebuah informasi dari dunia maya yang menggambarkan realitas kehidupan (Sakti and Yulianto 2013).

Meski begitu, media sosial digambarkan sebagai sekumpulan bangsa dan masyarakat, yang mana penggunaannya terikat oleh berbagai etika dan hukum. Aturan ini diberlakukan karena perangkat teknologi tersebut merupakan mesin yang terhubung secara online dan muncul akibat interaksi para pengguna. Hal itu serupa dengan konsep yang dikemukakan oleh Baudrillard (1994), menggunakan istilah simulacra yang diartikan sebagai “bukan cermin realitas”. persepsi realitas di benak pengguna media sosial semakin memburuk dan digantikan oleh realitas semu. Nasrullah (2015) menyatakan kondisi ini disebabkan oleh citra-citra yang terus-menerus disiarkan oleh media sehingga menyebabkan penonton seolah-olah terjebak antara realitas dan ilusi akibat representasi realitas media yang seolah-olah terputus. Dengan kata lain, meskipun deskripsi personalisasi diri pengguna berbeda dengan situasinya, media sosial telah menjadi kenyataan itu sendiri, dan apa yang ada di dalamnya bahkan lebih nyata dan actual (Nurfitri 2017).

Maraknya Hoax

Perkembangan teknologi dan informasi menjadi dua faktor yang berkontribusi terhadap munculnya penyebaran hoax di Indonesia. Seringkali orang-orang yang tidak bertanggung jawab menyalahgunakan kemudahan yang ditawarkan oleh kecanggihan teknologi ini. Raffif, seorang peneliti di Popouli Center, menegaskan karena media sosial adalah pasar bebas dimana informasi yang ada didalamnya tidak selalu dinilai benar, sebab informasi yang menyebar tidak tersaring. Akibatnya, berita hoax yang beredar banyak dibagikan di media sosial pribadi. Kondisi yang lebih parah adalah rendahnya literasi pesan media sosial pada kalangan masyarakat (Jafar 2018).

Penyebaran informasi hoax juga sangat dipengaruhi oleh iklim politik di suatu daerah. Daerah tempat pesta demokrasi akan hadir sangat rentan menjadi subyek berita bohong. seperti yang terjadi pada fenomena Pilpres 2014 lalu. Beberapa orang terkenal mendukung kandidat presiden tertentu, apakah mereka sengaja memanipulasi berita atau tidak, mengomentarnya, dan kemudian meremehkan lawan politik mereka. Media partisan juga melakukan ini. Mereka membuat judul yang sangat dramatis untuk menarik minat pembaca adalah pola yang konsisten dalam pelaporan tipuan. Judul dan konten berita terkadang tidak sinkron. Mirisnya, banyak orang di negeri ini yang menggunakan media sosial malas membaca. Mereka sering membagikan tautan halaman tertentu tanpa terlebih dahulu memeriksanya karena mereka mudah terinspirasi oleh judul yang tampak menarik. Bahkan menurut informasi Kementerian Komunikasi dan Informatika, ada sekitar 800.000 website di Indonesia yang teridentifikasi menyebarkan informasi bohong (Yuliani, n.d.).

Perhatian (*attention*), penyandian (*encoding*), dan pengambilan (*retrieval*) adalah tiga fungsi kognitif mendasar yang sangat dipengaruhi oleh skema. Skema bekerja seperti filter dalam kaitannya dengan perhatian: informasi yang konsisten dengan skema menerima lebih banyak perhatian untuk diproses dalam kesadaran manusia, sedangkan informasi yang tidak sesuai sering diabaikan kecuali informasi tersebut sangat ekstrim sehingga harus kita perhatikan. Disadari atau tidak, informasi yang dikonsumsi konsumen dari berita palsu memotivasi mereka untuk berbagi cerita serupa karena model mental mereka selaras dengan tema atau preferensi tertentu (Nurfitri 2017).

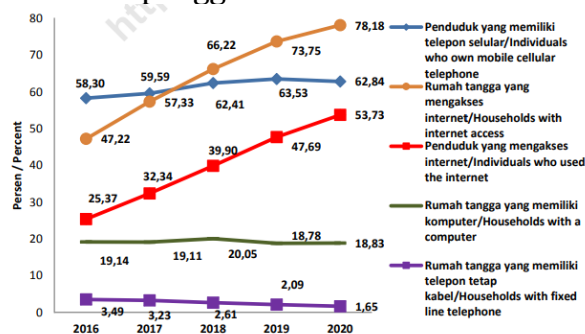
Konsep Soleh Digital

Hampir setiap aspek kehidupan manusia pada dasarnya diubah oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Internet of Things (IoT), *Artificial Intelligence* (AI), pencetakan 3D, data besar, algoritme, dan aspek lain dari Revolusi Industri 4.0 telah berkembang pesat, menciptakan lingkungan yang hampir terhubung untuk kehidupan manusia. Sebagai

hasil dari budaya dan dunia digital yang mudah, cepat, dan tersebar luas, manusia telah berkembang menjadi makhluk modular dalam hal proses berpikir dan pola perilakunya.

Oleh karena itu, diperlukan prinsip mendasar untuk memandu perilaku media sosial dan penerapan moral teknologi digital dalam bentuk kesalahan digital, yaitu bagaimana kesadaran moral atau etika hadir dalam menggunakan sistem yang ada di era digital. Isu strategis Muktamar Muhammadiyah ke-48 di Solo salah satunya adalah kesalahan digital. Menurut Dr. Abdul Mu'ti, M.Ed Sekjen (Sekum) Pimpinan Pusat (PP) Muhammadiyah periode 2022–2027 bahwa indikator kesalahan digital adalah pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi (TIK). Informasinya akurat, mencerahkan, dan bisa digunakan untuk membangun pertemanan (Mu'ti 2022).

Di Indonesia, penggunaan TIK telah berkembang pesat selama lima tahun terakhir. Bagan di bawah ini menggambarkan bagaimana kinerja berbagai indikator penggunaan TIK di Indonesia.



Sumber/Source: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional/BPS-Statistics Indonesia, National Socio-Economic Survey

Gambar tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan internet di rumah tangga yang meningkat menjadi 78,18 persen pada tahun 2020 menunjukkan perkembangan indikator TIK yang paling pesat (Sutarsih et al. 2020).

Penting untuk menganggap serius etika dan moral saat menggunakan TIK. Komputer (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) adalah bidang utama yang menjadi fokus TIK. Perangkat lunak yang juga dikenal sebagai perangkat lunak program komputer merupakan barang yang paling berharga dalam TIK karena berhubungan dengan sifat dan kewenangan hukum kepemilikan dan hasil buatan manusia. Saat membuat karya baru, sangat penting untuk memiliki perlindungan hukum terhadap perilaku melanggar hukum seperti pembajakan. Masalah perlindungan hukum berikut harus diberikan perhatian khusus: (1) paten, (2) merek dagang, (3) paten, (4) desain produk industri, (5) indikasi geografis, (6) tata letak desain, (7) perlindungan informasi rahasia, dll. Dengan pemilihan media yang tepat, Wakil Ketua Muhammadiyah juga piawai dalam mengatur waktu. Islam berpendapat bahwa manajemen harus adil. Batasan yang adil mencakup hal-hal seperti menggunakan teknologi

secara bertanggung jawab, mengenali saat seseorang terlibat dalam aktivitas langsung, dan menggunakan media sosial sesuai kebutuhan. sesuai dengan ayat Alquran.

ءِ بِالصَّبْرِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا الصَّالِحِينَ وَعَمَلُوا أَمْثَلًا لِّأَنفِي الْإِنْسَانِ وَالْعَصْرَانِ

“Demi Waktu. Sungguh, manusia dalam kerugian. kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.” (QS. Al-Asr: 1-3). (*Al-Quran Dan Terjemahan*, n.d.)

Di ayat kedua, Allah menjelaskan bahwa jika teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik, manusia (makhluk-Nya) akan benar-benar merugi. Setidaknya ada dua kerugian *Pertama* teknologi tidak dapat dimanfaatkan dengan baik, *Kedua* Waktu akan terbuang sia-sia dan menjadi orang yang rugi seperti ayat tersebut.

KESIMPULAN

Dalam teori pembangunan agama melihat isu kontemporer saat ini, seperti swafoto (selfie), cyberwar, belanja online, personalisasi diri pengguna, dan budaya share setidaknya agama memiliki peran yang sangat penting, yakni menjaga kestabilan teknologi yang tak terbatas. Penjagaan ini yakni dengan memberikan pengetahuan dan wawasan kepada para jamaah untuk soleh digital; Pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi (TIK) dengan benar, Informasi yang disampaikan benar dan mencerahkan, serta dapat digunakan sebagai sarana silaturahmi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran Dan Terjemahan*. n.d. Jakarta: KEMENAG RI.
- Azhar, Indrianti. 2018. “Interaksi Virtual Remaja Di Media Sosial.”
Lontar: Jurnal Ilmu Komunikasi 6 (1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.646>.
- Badan Siber dan Sandi Negara. 2020. “Laporan Tahunan Hasil Monitoring Keamanan Siber Tahun 2020.” 2020.
- Chandra, Ahmad. 2021. “Indonesia Facing The Threat of Cyber Warfare: A Strategy Analysis” 7 (3): 441–51.
- Djohan, Abdi Kurnia. 2017. *Oase Iman Di Media Sosial*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jafar, Wahyu Abdul. 2018. “Sanksi Penyebar Hoax Perspektif Hukum Pidana Islam.” *MIZANI: Wacana Hukum, Ekonomi Dan Keagamaan* 5 (2): 49–60.

- “Kelebihan Dan Kekurangan Belanja Online.” 2022. OJK. 2022.
<https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20608>.
- Kominfo. n.d. “Pengguna Internet Di Indonesia 63 Juta Orang.” Accessed December 13, 2022.
https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/o/berita_satker.
- Mu'ti, Abdul. 2022. “Mata Najwa; Muhammadiyah Dan NU: Bicara Merawat Indonesia Di Solo.”
- My, Stephanie, Eric Yh, Corine Sm, Y N Suen, Dorothy Lk, Samantha Hs, T Y Wong, et al. 2022. “Impact of Smartphone Overuse on 1-Year Severe Depressive Symptoms and Momentary Negative Affect : Longitudinal and Experience Sampling Findings from a Representative Epidemiological Youth Sample in Hong Kong.” *Psychiatry Research* 318 (November): 114939.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114939>.
- Nurfitri, Aldila Dyas. 2017. “Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan” 25 (1): 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>.
- Panggabean, Sriayu Aritha, and Azriadi Tanjung. 2022. “Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Negara.” *JESYA: Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah* 5 (2): 1504–11.
- Partadisastra, Amanda Mirasherly, Brilliant Sekar Taji, Dwi Sulistiawati, and Hana Hasanah. 2022. “Dampak Globalisasi Informasi Terhadap Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa Jakarta.” *MUTAKALLIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi* 5 (1).
- Pilot, Isabella G, and Lauren A Stutts. 2023. “The Impact of a Values Affirmation Intervention on Body Dissatisfaction and Negative Mood in Women Exposed to Fitspiration.” *Body Image* 44: 36–42.
<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2022.11.005>.
- Rahmatika, Arina. 2018. “Konsep Kerukunan Dalam Komunikasi

- Pembangunan Agama Di Sosial Media” X (1): 49–63.
- Sakti, Bulan Cahya, and Much Yulianto. 2013. “Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja.” *Interaksi Online* 6 (4).
- Sutarsih, Tri, Desy Apresziyanti, Heny Wulandari, and Atika Nashirah Hasyati. 2020. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Yuliani, Ayu. n.d. “Ada 800.000 Situs Penyebar Hoax Di Indonesia.” Kominfo.