

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Institut Teknologi Bandung (ITB) merupakan Perguruan Tinggi Umum (PTU) yang cukup populer di Jawa Barat, bahkan di Indonesia. Secara historis, ITB didirikan secara resmi pada tanggal 2 Maret 1959. ITB telah memiliki lebih dari 20 program studi yang terakreditasi secara Internasional. ITB berlokasi di Alamat Jl. Ganesha 10/12 Bandung, Jawa Barat, Indonesia, dengan Luas Kampus: 795.646 M<sup>2</sup> dan kampus Jatinangor Jl. Winaya Mukti No. 1 Jatinangor, Jawa Barat, Indonesia. Kampus Ganesha ITB saat ini adalah lokasi dari sekolah tinggi teknik pertama di Indonesia sekaligus lembaga pendidikan tinggi pertama di Hindia Belanda yang berdiri mulai tahun 1920.

Kualitas ITB, yang cukup unggul pada tingkat nasional maupun internasional<sup>1</sup>, menjadi daya tarik tersendiri untuk para calon mahasiswanya. Mahasiswa ITB berasal dari lulusan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) yang beragam, di antaranya SMA Negeri, SMK Negeri, SMA Islam Terpadu, Madrasah Aliyah Negeri (MAN), SMA Kristen, SMA Advent, bahkan tak jarang berasal dari SLTA Luar Negeri. Bervariasinya *background* pendidikan SLTA mahasiswa ITB

---

<sup>1</sup> Saat ini ITB telah menjadi salah satu kampus di dunia yang berbasis “*Research and Development University*”, yang memiliki paradigma: 1) *Academic Excellence for Education*; 2) *Academic Excellence for Industrial Relevance*; 3) *Academic Excellence for Contribution of the New Knowledge*; 4) *Academic Excellence for Empowerment*. Lihat Sejarah dan Perkembangan ITB (pada Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan) atau kunjungi <https://www.itb.ac.id/sejarah-dan-masa-depan>.

tersebut, berimplikasi pada tingkat pengetahuan agama yang sangat heterogen. Perbedaan tingkat pengetahuan tersebut, akan berdampak terhadap level pengamalan keagamaannya, dari mulai mahasiswa yang rajin beribadah, hingga ada mahasiswa yang sama sekali tidak pernah melaksanakan ibadah.

ITB yang memiliki *brand* pada bidang Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan seni (IPTEKS) tidak bisa dipisahkan dengan sejumlah media teknologi yang cukup maju. Pengaruh ini juga berimbas kepada mahasiswa ITB, yang banyak menggunakan media teknologi dalam kesehariannya, baik untuk aktifitas sosial, aktifitas akademik, maupun aktifitas religi (keagamaan). Fenomena yang cukup menarik untuk diamati, ialah penggunaan media teknologi oleh kalangan mahasiswa untuk aktifitas keagamaan. Fenomena ini menjadi menarik untuk diamati, karena jika selama ini penggunaan media teknologi di lingkungan kampus pada umumnya hanya untuk aktifitas akademik, sekarang ini mulai bergeser pengaplikasian dalam aspek keagamaan.

Berkenaan dengan realitas penggunaan media teknologi tersebut, dikaji dari berbagai perspektif, entitas “media teknologi” mempunyai definisi dan fungsi yang lebih luas, dari pada sekedar “peralatan”. Media teknologi, secara sosiologis dapat membawa perubahan sosial; sedangkan secara antropologis, media teknologi juga dapat membentuk budaya baru.<sup>2</sup> Perubahan sosial dan budaya yang dipicu oleh berkembangnya media teknologi ini sering disebut dengan istilah *cyberculture*.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*, (Jurnal Pembangunan Pendidikan, Vol. 1, No. 2, 2006), 5.

<sup>3</sup> *Cyberculture* secara praktis dapat didefinisikan dengan sejumlah aktifitas kultural, seperti berkomunikasi, membayar tagihan, berbelanja, menonton, mendengarkan musik, dan lain-lain, yang dilakukan secara *online*. Secara lebih teoretis *Cyberculture* adalah aktifitas kehidupan sehari-hari

*Cyberculture*, secara teoretis merupakan sistem dialektis, di mana tindakan-tindakan dan struktur-struktur kultural menjadi *online*.<sup>4</sup> Menurut Moch. Fakhruroji, *cyberculture* dapat dipahami sebagai aktifitas kehidupan sehari-hari yang muncul di dalam dan melalui (media teknologi) internet atau media digital lainnya, sehingga berpeluang bagi terciptanya ruang imajinatif, namun memiliki dampak pada eksistensi manusia secara fisik.<sup>5</sup> Secara praktis, *cyberculture* dapat didefinisikan dengan pelaksanaan sejumlah aktifitas kultural (seperti belajar, bertransaksi, berbelanja, menonton film, mendengarkan musik, mencari referensi, sampai praktik keagamaan) dilakukan secara *online* melalui teknologi internet.

Mahasiswa ITB yang menggunakan media teknologi internet dalam berbagai aktifitas kehidupannya, telah membuat mereka menjadi bagian dari *cyberculture* yang cukup masif pada zaman *milenial* sekarang ini. Secara teknis, kemunculan *cyberculture* ini diinisiasi oleh adanya *new media* (media baru). *Media baru* adalah perkembangan dari *Media Lama*. *Media lama* dengan berbagai karakteristiknya, sering disebut dengan *Media Analog*; sedangkan media baru sekarang ini populer dengan sebutan *Media Digital*.

Media digital ini secara teknis, dapat membuat informasi semakin mudah dimanipulasi, bersifat jejaring, padat, dapat disingkat, dan tidak bersifat parsial.<sup>6</sup>

---

yang muncul di dalam dan melalui internet atau media digital lainnya sehingga berpeluang bagi terciptanya ruang imajinatif, namun memiliki dampak pada eksistensi secara fisik. Moch. Fakhruroji, *Dakwah di Era Digital*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 96.

<sup>4</sup> Christian Fuchs, *Internet and Society: Social Theory in the Information Age*, (London: Routledge, 2008), 300.

<sup>5</sup> Moch. Fakhruroji, *Dakwah di Era Media Baru: Teori dan Aktivisme Dakwah di Internet*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 96.

<sup>6</sup> Nicholas Gane dan David Beer, *New Media: The Key Concepts*, (New York: Berg, 2008), 7.

Media digital juga, secara realistis dapat mengubah kehidupan manusia dari masyarakat sosial menjadi masyarakat digital. Entitas perubahan tersebut, berdampak juga pada para mahasiswa ITB yang mayoritas menggunakan media digital (seperti *smartphone*, *netbook*, *i-pad*) dalam kehidupan kesehariannya. Para mahasiswa ITB ini bertransformasi dari masyarakat sosial, menjadi masyarakat digital. Transformasi ini diakibatkan karena penggunaan media digital di kalangan mahasiswa ITB sudah semakin masif, tidak hanya untuk keperluan kuliahnya, tapi juga untuk memenuhi kebutuhan kesehariannya, termasuk dalam hal keagamaan.

Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa mahasiswa ITB yang menggunakan teknologi media digital adalah representasi dari masyarakat digital. Apabila dianalisis dari perspektif sosiologi, terbentuknya masyarakat digital merupakan bukti empiris terjadinya perubahan sosial akibat kemajuan teknologi. Menurut Soerjono Soekanto, perubahan sosial yang dikaitkan dengan adopsi teknologi adalah perubahan sosial yang dianggap sebagai suatu proses yang berkesinambungan dalam suatu jangka waktu tertentu. Pemakaian teknologi oleh suatu masyarakat, akan membawa perubahan sosial yang dapat dilihat melalui perilaku anggota masyarakat tersebut.<sup>7</sup>

Perubahan sosial mempunyai tiga dimensi, yakni: *Pertama*, dimensi struktural. Dimensi ini mengacu pada perubahan-perubahan bentuk struktur masyarakat, peranan, munculnya peranan baru, struktur kelas sosial, dan lembaga sosial. *Kedua*, dimensi kultural. Dimensi ini mengacu pada perubahan kebudayaan dalam masyarakat. Perubahan ini meliputi inovasi kebudayaan dan difusi. *Ketiga*,

---

<sup>7</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Press, 1990), 334.

dimensi interaksional. Dimensi ini mengacu pada perubahan dalam frekuensi, jarak sosial, perantara, aturan atau pola-pola, dan perubahan dalam bentuk interaksi.<sup>8</sup> Perubahan sosial, dalam aspek wujudnya, terbagi menjadi dua, yaitu: *Pertama*, perubahan *progress*, yakni perubahan dalam arti kemajuan atau menguntungkan bagi masyarakatnya; *Kedua*, perubahan *regress*, yakni perubahan yang membawa pengaruh-pengaruh merugikan kepada masyarakatnya.<sup>9</sup>

Kemajuan teknologi, dalam konteks dinamika sosial, merupakan perubahan sosial yang bersifat *progress* di satu sisi, namun bersifat *regress* di sisi lainnya. Dinamika sosial ini berimbas juga pada masyarakat digital yang direpresentasikan oleh mahasiswa ITB yang aktif dan produktif menggunakan media teknologi digital. Penggunaan teknologi tersebut, di satu sisi memudahkan mahasiswa ITB untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan, termasuk juga ilmu-ilmu agama Islam, tetapi di sisi lain, membuka kemungkinan mahasiswa ITB menjadi enggan untuk mendatangi kajian-kajian keilmuan atau kajian-kajian keislaman, karena akses informasi ilmu-ilmu agama Islam dapat diakses kapanpun dan di manapun, tanpa harus datang ke majelis-majelis ilmu.

Teknologi tentu juga memiliki interrelasi dengan budaya, dalam kajian budaya, hubungan antara keduanya tidak dapat dipisahkan, bahkan saling mempengaruhi, bersifat kompleks, dan berdimensi komprehensif. Terdapat beberapa pandangan yang berbeda mengenai hubungan antara teknologi dan kebudayaan. Yasraf Amir Piliang mengklasifikasikan pandangan tersebut menjadi

---

<sup>8</sup> Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 6.

<sup>9</sup> Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial*, 8.

dua, yakni: *determinisme teknologi* dan *determinisme budaya*.<sup>10</sup> *Pertama*, determinisme teknologi melihat perkembangan teknologi sebagai penggerak perubahan pada subsistem budaya, bukan sebaliknya. *Kedua*, determinisme budaya adalah suatu pandangan yang melihat perubahan pada tingkat sosial-budaya sebagai pondasi perkembangan teknologi. Pada perkembangannya, muncul pandangan alternatif, yaitu *determinisme lunak*, yaitu pandangan yang melihat teknologi tidak merefleksikan budaya tetapi sebaliknya membentuk budaya, tidak hanya dipengaruhi tetapi sebaliknya mempengaruhi subsistem budaya, tidak hanya dibangun oleh nilai-nilai budaya tetapi sebaliknya dapat mengubah nilai-nilai itu.

Sistem religi (keagamaan) merupakan salah satu unsur kebudayaan yang penting dalam suatu masyarakat. Sistem religi ini juga sangat berkaitan erat dengan sistem teknologi. Menurut Moch. Fakhruroji, titik singgung paling penting antara agama dengan teknologi adalah pada persoalan bagaimana agama melihat teknologi sebagai alat untuk mentransformasikan gagasan-gagasan tentang nilai dan makna yang ditawarkan agama.<sup>11</sup>

Mengamati dari hasil penelitian Moch. Fakhruroji tersebut, jelas terlihat bahwa teknologi memainkan fungsi praksis sebagai media untuk memfasilitasi aktifitas keagamaan. Salah satu fungsi penting dari teknologi, dalam konteks agama Islam, ialah sebagai media dakwah. Aktifitas dakwah melalui media digital dapat lebih menjangkau publik yang lebih luas, karena pada *zaman now* ini hampir

---

<sup>10</sup> Yasraf Amir Piliang, *Transformasi Budaya Sains dan Teknologi: Membangun Daya Kreatifitas*, (Jurnal Sosioteknologi ITB: Vol. 13, No. 2, Agustus 2014), 78.

<sup>11</sup> Moch. Fakhruroji, *SMS Tauhid sebagai Techo-Religion: Perspektif Techno-Culture atas Penyebaran Tausiyah Agama Melalui SMS*, (Jurnal Sosioteknologi ITB: Vol. 14, No. 3, Agustus 2015), 250.

seluruh kehidupan manusia tidak bisa dilepaskan dari media digital, khususnya *smartphone*. Banyak fitur dan aplikasi Islami yang tersedia di platform *smartphone*. Aplikasi religi inilah yang kemudian banyak digunakan oleh masyarakat sekarang ini, termasuk juga para mahasiswa ITB sebagai representasi masyarakat digital.

Mahasiswa ITB yang menggunakan aplikasi religi (*Platform Smartphone Islami*) banyak mendapatkan informasi dan ilmu agama Islam tanpa harus belajar langsung kepada Ustadz atau mendatangi majelis kajian keislaman. Mahasiswa ITB, jika memerlukan suatu yang berkaitan dengan ilmu agama Islam, hanya tinggal mengakses aplikasi religi tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan, di antara aplikasi religi yang banyak digunakan oleh mahasiswa ITB adalah aplikasi “*MyQur’an*” dan “*Muslim Pro*”. Dua aplikasi religi tersebut sangat mudah diunduh dan diakses oleh para pengguna *smartphone*.

Fenomena dan problematika yang telah diuraikan tersebut, terjadi karena adanya kemajuan teknologi *new media* yang membentuk *cyberculture*. Perkembangan *cyberculture* juga telah mengubah berbagai cara kultural dalam menjalankan keberagamaan dan spritualitas, walaupun perubahan tersebut lebih mengarah pada bentuk virtual yang bersifat digital. Sejumlah perubahan yang muncul sebagai ekspresi keagamaan yang terbentuk pada *cyberculture* juga telah memunculkan beragam wacana yang mengarah pada fenomne *Cyber-Religion*.

Brenda Basher, mendefinisikan *cyber-religion* dengan merujuk pada organisasi dan aktifitas keagamaan yang muncul pada *cyberculture*, baik organisasi keagamaan maupun aktifitas keagamaan.<sup>12</sup> Secara praktis, *cyber-religion* dapat

---

<sup>12</sup> Brenda Basher, *Give That Online Religion*, (San Fransisco: Jossey-Bass Inc, 2001), 29.

dipahami sebagai sebuah fenomena, di mana terdapat hubungan signifikan antara agama dan internet, baik sebagai medium maupun sebagai ruang kultural. Fenomena *cyber-religion*, secara sederhana merupakan penggambaran fenomena agama di dunia maya.

Merujuk pada defnisi teoretis pengertian praktis tentang *cyber-religion* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa para mahasiswa ITB yang menggunakan aplikasi religi melalui *smartphone*-nya merupakan entitas dan fenomenaa *cyber-religion*. Dianalisis dari perspektif *religious studies* dinamika dan fenomena *cyber-religion* ini adalah entitas yang menarik dan penting untuk diteliti, karena aktifitas keagamaan mahasiswa ITB dengan menggunakan aplikasi religi pada *smartphone*-nya akan berimplikasi dan berpolarisasi pada pemikiran keagamaan mahasiswa ITB tersebut. Mahasiswa ITB pengguna aplikasi religi pada *smartphone*, merupakan representasi dari masyarakat digital yang mengalami determinisime teknologi.

Meneliti dan mengkaji tentang pemikiran keagamaan tidak bisa dilepaskan dari teori yang dikemukakan oleh Joachim Wach dalam *The Comparative Study of Religion*. Dalam bukunya ini menguraikan tentang “Hakikat dan Bentuk Pengalaman Keagamaan”. Ia menyatakan bahwa ada tiga bentuk pokok pengalaman keagamaan, yakni: *Pertama*, ungkapan pengalaman keagamaan dalam pemikiran. *Kedua*, ungkapan pengalaman keagamaan dalam perbuatan. *Ketiga*, ungkapan pengalaman keagamaan dalam persekutuan.<sup>13</sup> Dengan mengacu kepada teori Joachim Wach tersebut, peneliti memusatkan fokus kajiannya terhadap

---

<sup>13</sup> Joachim Wach, *Ilmu Perbandingan Agama: Inti dan Bentuk Pengalaman Keagamaan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1984), 98.



pengalaman keagamaan dalam bentuk pemikiran (*theoretical expresion*) dengan beragam macamnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penelitian ini menggali dan mengeksplorasi corak pemikiran keagamaan dari mahasiswa ITB yang menggunakan aplikasi religi pada *smartphone*. Mahasiswa ITB yang menggunakan aplikasi religi sebagai representasi masyarakat digital, perlu dan penting untuk diteliti, terutama dari aspek religiusitasnya. Penelitian ini sangat relevan dengan Program Studi Religious Studies karena penelitian tentang corak pemikiran keagamaan mahasiswa ITB yang menggunakan aplikasi religi ini secara praktis berguna untuk memetakan fenomena keberagaman masyarakat digital.

*Civitas Academica* ITB selama ini mendapat stigma dari masyarakat umum sebagai orang-orang yang yang tidak terlalu *inklusif* dan *komprensif* dalam hal ilmu agama dan kehidupan beragama. *Basic* dari kampus ITB yang merupakan kampus teknik, membuat mahasiswanya tidak terlalu diberikan porsi yang besar dalam mempelajari ilmu agama secara formal, hal tersebut secara langsung maupun tidak langsung menjadikan sebagian mahasiswa ITB sebagai orang yang normatif dan skeptis dalam menjalankan keberagaman. Fakta-fakta tersebut, diperkuat berdasarkan pengamatan dan pernyataan Muhammad Ali Ramdhani (Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung), yang mengemukakan bahwa banyak mahasiswa ITB yang *liberalis* bahkan ada yang *atheis*. Ali Rhamdani menuturkan, bahwa salah satu realitas nyata tentang keberagaman mahasiswa ITB yang skeptis ialah ada sebagian mahasiswa ITB yang meragukan keotentikan al-Qur'an *mushaf usmani*. Didasarkan atas asumsi yang berkembang di

masyarakat berkenaan fenomena keberagaman mahasiswa ITB tersebut, maka penelitian ini dirasa penting untuk dilaksanakan. Penelitian yang berfokus pada corak pemikiran keagamaan mahasiswa ITB pengguna aplikasi religi *smartphone* ini, diharapkan bisa menjadi sumber informasi baru untuk masyarakat umum tentang keberagaman mahasiswa ITB.

Beberapa aplikasi religi *smartphone* yang digunakan oleh mahasiswa ITB, difokuskan serta dibatasi hanya sebagai alat (*tool, medium*) pencari informasi (*search engine*) yang berkaitan dengan informasi dan ilmu keislaman. Aplikasi religi *smartphone* yang digunakan oleh mahasiswa ITB tersebut, pada dasarnya secara praksis dapat berimplikasi pada pembentukan corak pemikiran keagamaan mahasiswa ITB pengguna aplikasi religi pada *smartphone*, namun dalam penelitian ini tidak dalam rangka mencari dan menemukan antarmubungan (*interrelasi*) antara aplikasi religi *smartphone* dengan corak pemikiran keagamaan. Maka dari itu, dalam penelitian tidak membahas secara *directly* (secara langsung) pengaruh aplikasi religi pada *smartphone* terhadap pembentukan corak pemikiran mahasiswa ITB, tetapi aplikasi religi *smartphone* dalam konteks penelitian ini diposisikan sebagai *tool* (perangkat). Dipilihnya mahasiswa ITB sebagai representasi dan kategori masyarakat digital dalam penelitian tentang religiusitas yang berfokus pada pemikiran keagamaan ini, didasarkan atas beberapa pertimbangan, yaitu:

*Pertama*, mahasiswa ITB cukup heterogen dalam praktik beragama. Mahasiswa ITB yang berasal dari beragam kalangan tersebut, mempunyai identitas dan menunjukkan praktik keagamanya masing-masing secara khas. Sementara itu hasil pengamatan pendahuluan, sebagian besar mahasiswa ITB menggunakan

aplikasi religi pada *smartphone*-nya masing-masing guna mempermudah dalam aktifitas keagamaan.

*Kedua*, mahasiswa ITB cukup *melek* teknologi, karena mayoritas mahasiswa ITB sendiri adalah mahasiswa yang bidang keilmuannya merupakan teknik dan teknologi. Mahasiswa ITB cukup akrab dengan inovasi dan penemuan teknologi pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal keagamaan. Atas dasar hal tersebut, mahasiswa ITB dapat dikategorikan sebagai masyarakat digital.

*Ketiga*, mahasiswa ITB memiliki ragam aktifitas keagamaan yang cukup dinamis dan variatif. ITB yang memiliki *brand* pada bidang teknik dan teknologi, diperkaya juga dengan adanya masjid Salman sebagai *laboratorium rohani* dan pusat kegiatan agama Islam di kampus tersebut. Maka dari itu, penelitian pemikiran keagamaan mahasiswa ITB yang dinamis dan religius ini menarik dan penting untuk dilakukan.

Merujuk pada hasil riset dan survey yang dilakukan oleh Tim yang terdiri dari Pusat Pengkajian Islam dan Masyarakat (PPIM) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan United Nations Development Program (UNDP), bahwa semakin berkembangnya teknologi digital dewasa ini berimplikasi pada fenomena sirkulasi dan transmisi literatur keislaman yang semakin mudah diakses di media maya. Berkembangnya gagasan dan pemikiran keislaman yang aksesibilitasnya mudah tersebut, menyebabkan semakin dinamisnya literasi keagamaan yang pada generasi muda atau yang sekarang lebih populer dengan istilah “generasi milenials”. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Moch. Nur Ichwan dan tim PPIM, aksesibilitas literasi keislaman di internat menimbulkan

dampak negatif bagi kalangan remaja, yaitu munculnya sikap dan sifat apriori.<sup>14</sup> Penelitian ini diharapkan menjadi lanjutan dari penelitian yang pernah dilakukan oleh PPIM maupun lembaga penelitian yang sejenis.

## **B. Perumusan Masalah Penelitian**

Permasalahan yang berkaitan dengan pemikiran keagamaan masyarakat digital, menjadi titik tolak dan landasan rasional untuk dilakukannya penelitian tentang pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone* di kalangan mahasiswa ITB. Ungkapan pengalaman keagamaan dalam bentuk pemikiran sebagaimana dinyatakan oleh Joachim Wach, digunakan untuk memahami dan memetakan permasalahan pada penelitian ini. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa entitas penting yang menjadi permasalahan dalam penelitian, yaitu:

*Pertama*, aplikasi religi pada *smartphone* yang pada hakikatnya bertujuan memberi kemudahan dalam mencari jawaban atas masalah-masalah keagamaan bagi penggunanya namun pada kondisi tertentu justru berpotensi hal yang sebaliknya. *Kedua*, aplikasi religi yang seharusnya dapat mendorong pengamalan keagamaan baik secara vertikal maupun horizontal berpeluang membuat penggunanya menjadi a-sosial dan cenderung individualistik. *Ketiga*, aplikasi religi pada *smartphone* yang sejatinya berguna untuk kemudahan dan kepraktisan namun sangat tergantung kepada teknologi dan sarana lainnya, seperti listrik, sinyal

---

<sup>14</sup> Noorhaidi Hasan (ed), *Literatur Keislaman Generasi Milenial: Tranmisasi, Apriorisasi, dan Kontestasi*, (Yogyakarta: PPIM dan Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Press, 2018), 141.

internet, dan kuota. *Keempat*, aplikasi religi ada yang bisa diunduh secara gratis namun ada yang berbayar, serta mengharuskan pemiliknya memiliki kuota untuk dapat mengaksesnya. *Kelima*, aplikasi religi yang seharusnya mampu menumbuhkan komitmen beragama yang semakin baik bagi penggunanya namun pada kenyataannya mungkin untuk sebagian pengguna sama sekali tidak berpengaruh dan tidak memberikan komitmen apapun.

Mengacu pada hasil identifikasi permasalahan tersebut, maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana ragam dan desain aplikasi religi pada *smartphone* yang digunakan di kalangan mahasiswa ITB?
2. Apa saja tema-tema konten keagamaan yang disajikan aplikasi religi pada *smartphone* yang digunakan di kalangan mahasiswa ITB?
3. Bagaimana corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone* di kalangan mahasiswa ITB?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk permasalahan yang dirumuskan di atas. -Karena itu tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jenis dan desain aplikasi religi pada *smartphone* yang digunakan di kalangan mahasiswa ITB.
2. Untuk menjelaskan tema-tema konten keagamaan yang disajikan aplikasi religi pada *smartphone* yang digunakan di kalangan mahasiswa ITB.

3. Untuk mengungkap corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone* di kalangan mahasiswa ITB.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna pada tiga aspek, baik secara teoretis, praktisi, dan metodologis. Adapun kegunaan penelitian dalam tiga aspek tersebut:

1. Kegunaan secara teoretis: dari sisi teoretis penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih berupa teori atau model hubungan *tekno-kultur-religi*.
2. Kegunaan secara praktis: manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memetakan dan menemukan corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi di kalangan mahasiswa ITB.
3. Kegunaan secara metodologis: penelitian ini menggunakan metode *etnografi virtual*, dalam penelitian studi agama-agama penggunaan metode tersebut tergolong metode yang masih baru dan belum populer. Maka dari itu, dengan digunakannya metode entografi virtual ini, diharapkan dapat menjadi alternatif metode penelitian yang baru dan efektif dalam penelitian studi agama-agama.

Penelitian ini difokuskan pada ditemukannya gagasan yang holistik dan komprehensif tentang *technoreligy*. Persoalan ini merupakan persoalan yang sangat urgen karena menyangkut masa depan orang banyak. Fokus penelitian ini juga memiliki relevansi dengan Program Studi Agama-agama (*Religious Studies*) dan kepentingan akademis di ITB.

## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan menelusuri penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis. Tinjauan pustaka ini diambil dari hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone* ini, merupakan penelitian yang relatif baru dalam kajian-kajian *Religious Studies* sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi dan memperkaya khazanah kajian Studi Agama-agama. Berdasarkan penelusuran ada beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dan bisa dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini:

*Pertama*, penelitian Moch. Fakhruroji yang dimuat dalam Jurnal Sosioteknologi ITB: Volume 14, Nomor 3, Agustus 2015, berjudul “*SMS Tauhid sebagai Techno-Religion: Perspektif Techno-Culture atas Penyebaran Tausiah Agama Melalui SMS*”. Dengan menggunakan studi kasus, tulisan ini menyoroti layanan SMS Tauhid yang menggunakan jargon “dakwah berbasis teknologi” dalam perspektif *teknokultur* sehingga menggambarkan SMS Tauhid sebagai salah satu fenomena *teknoreligion*. Fenomena *teknoreligion*, dalam perspektif ini tidak hanya dilihat sebagai fenomena teknologi yang menjadi solusi praktis agama agar tetap mendapat tempat bagi masyarakat modern, tetapi juga mengungkap peran teknologi dalam mewujudkan salah satu doktrin mendasar Islam sebagai missionary religion. SMS Tauhid memperlihatkan fenomena *teknoreligion* paling tidak dalam dua hal, yaitu: (1) SMS Tauhid berpotensi memperluas peran teknologi media dalam menstrukturkan perilaku agama masyarakat modern, khususnya dalam

memperoleh pesan agama. (2) SMS Tauhid menggambarkan fenomena “pendelegasian” wewenang pihak otoritas agama atas teknologi sehingga menggambarkan relasi yang bersifat negosiatif antara agen manusia dan agen teknologi.<sup>15</sup>

*Kedua*, penelitian Asep Wahidin dkk, yang dimuat dalam prosiding Komunikasi Penyiaran Islam-SPESIA Unisba: Gel. II, 2014-2015, berjudul “Pengaruh Media Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami secara mendalam dan spesifik mengenai gambaran pengaruh internet terhadap religiusitas dalam pelaksanaan shalat mahasiswa Universitas Islam Bandung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Temuan penelitian ini adalah: (1) Intensitas pengguna jejaring sosial saat ini semakin meningkat, hal tersebut dibuktikan dengan seringnya mahasiswa menggunakan jejaring sosial kapanpun dan dimanapun. (2) Proses penggunaan jejaring sosial di kalangan mahasiswa pada awalnya hanya untuk mendapatkan informasi atau sekadar hiburan; namun seringkali muncul informasi-informasi negatif secara tiba-tiba. (3) Mahasiswa mengakses jejaring sosial lebih sering menggunakan gadget karena lebih fleksibel. (4) Penggunaan jejaring sosial berdampak terhadap religiusitas mahasiswa Universitas Islam Bandung. Dampak positif yang dirasakan adalah mudahnya berkomunikasi dan mendapatkan informasi dengan cepat; sedangkan dampak negatif tersebut dapat terlihat dari munculnya sifat candu, yang

---

<sup>15</sup> Moch. Fakhruroji, SMS Taudhi sebagai Teknoreligion, 250.



mengakibatkan lalai terhadap pelaksanaan shalat dan konten-konten negatif yang sering muncul mengakibatkan pelaksanaan shalat menjadi tidak khusus.<sup>16</sup>

*Ketiga*, tulisan Sufia Widi Kasetyaningsih dalam Jurnal Duta yang berjudul “*Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget Terhadap Sisi Religiusitas Mahasiswa*”. Penelitian sederhana dalam bentuk mini riset ini dilakukan melalui serangkaian wawancara serta observasi langsung yang diamati selama satu semester perkuliahan terhadap mahasiswa STMIK Duta Bangsa peserta mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Pertanyaan yang diajukan tentang gadget membawa dampak terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas). Hasilnya dari data keseluruhan responden 40 orang, 14 orang menyebutkan bahwa gadget tidak berpengaruh terhadap motivasi ibadah seseorang atau mendorong seseorang untuk giat beribadah dan 26 orang menyatakan bahwa adanya gadget itu berpengaruh bahkan sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) dan memotivasi untuk lebih giat beribadah shalat.<sup>17</sup>

Relevansi dari penelitian Mochamad Fakhruroji dengan penelitian ini terdapat pada aspek fenomena teknoreligion, di mana SMS Tauhid berpotensi memperluas peran teknologi media dalam menstrukturkan perilaku agama masyarakat modern, khususnya dalam memperoleh pesan agama. sehingga menggambarkan relasi yang bersifat negosiatif antara agen manusia dan agen teknologi. Sedangkan relevansi dengan hasil penelitian Asep Wahidin dkk,

---

<sup>16</sup> Asep Wahdin, dkk, *Pengaruh Media Internet terhadap Religiusitas Mahasiswa Unisba*, (Prosiding Komunikasi Penyiaran Islam-SPESIA Unisba: Gel. II, 2014-2015), 17.

<sup>17</sup> Sufia Widi Kasetyaningsih, *Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget terhadap Sisi Religiusitas Mahasiswa*, (Jurnal Duta: Vol. 9, No. 2, September 2015), 19.

menemukan bahwa penggunaan jejaring sosial berdampak terhadap religiusitas mahasiswa Universitas Islam Bandung. Demikian juga dengan temuan Sufia Widi Kasetyaningsih bahwa mayoritas informan yang terdiri dari mahasiswa peserta mata kuliah Pendidikan Agama Islam STMIK Duta Bangsa menyatakan dengan adanya aplikasi pada *gadget* mereka sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) dan memotivasi untuk lebih giat beribadah sholat.

*Keempat*, jurnal internasional yang ditulis oleh Abd. Aziz dengan judul, “*The Religiosity of Urban Communities in the Digital Era*”. Abstrak jurnal yang ditulis dalam bahasa Inggris tersebut menjelaskan bahwa tujuan studi dimaksudkan untuk menemukan pola perilaku keberagamaan pada masyarakat urban perkotaan di era perkembangan digital dewasa ini. Secara lebih detail, berikut kutipan hasil dari riset dari jurnal tersebut:

*Result is known that the increasing form of urban religious religiosity of religious attachment increasingly stronger to religion in ritual, lifestyle more religious, more religious education for children, to finance and food management more strictly according to sharia or fiqh which according to Azyumardi Azra is also happening because the process of democratization provides a vast space of freedom for people to express different religious understandings and practices, and to a certain extent religious understanding and praxis becomes 'identity politics' which can create its own problems when engaged in political struggles and contestations in public spaces.<sup>18</sup>*

*Kelima*, jurnal internasional yang ditulis oleh Etim E. Ekon dengan judul “*Religion, Culture, and Technology*”. Jurnal yang ditulis oleh Pengajar pada

---

<sup>18</sup> Abd. Aziz, *The Religiosity of Urban Communities in the Digital Era*, (Al-Jami'ah: Journal of Islamic Studies, Vol. 1, No. 2, 2018), hal. 173.

Department of Religious and Cultural Studies University of Calabar Nigeria ini, telah dipublish di American Journal of Social Isuseus & Humanities (e-ISSN: 227-6928) Vol. 2 (6) pp. 433-440 September 2019. Riset tersebut bertujuan untuk mengungkap korelasi antara agama, budaya, dan teknologi. Riset yang menggunakan metode penelitian holistik ini menunjukkan hasil bahwa kemajuan teknologi dan perkembangan budaya sangat mempengaruhi corak pemikiran dan pola perilaku keagamaan masyarakat dunia pada dewasa ini.<sup>19</sup>

Hasil penelitian di atas dan penelitian-penelitian lainnya yang relevan secara representatif dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini. Hasil tersebut juga sekaligus membuktikan belum ditemukannya suatu penelitian yang mengungkap tentang corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone*. Maka dari itu penelitian yang ingin menggali dan menemukan corak pemikiran keagamaan masyarakat digital (pengguna aplikasi religi di kalangan mahasiswa ITB) ini dianggap layak untuk dilakukan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

---

<sup>19</sup> Etim E. Ekon, *Religion, Culture, and Techonology*, American Journal of Social Isuseus & Humanities (e-ISSN: 227-6928) Vol. 2 (6) pp. 433-440 September 2019, 433.

Tabel Tinjauan Pustaka

| No | Nama             | Tahun | Judul   | Kesimpulan  | Distingsi  | Relevansi                |
|----|------------------|-------|---|---|------------|--------------------------|
| 1  | Moch. Fakhruroji | 2015  | SMS Tauhid sebagai <i>Techno-Religion</i>   | SMS Tauhid berpotensi memperluas peran teknologi media dalam menstrukturkan perilaku agama masyarakat modern, khususnya dalam memperoleh pesan agama  | SMS Tauhid | <i>Religious Studies</i> |
| 2  | Asep Wahidin     | 2015  | Pengaruh Media Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung | Dampak positif yang dirasakan adalah mudahnya berkomunikasi dan mendapatkan informasi dengan cepat; sedangkan dampak negatif tersebut dapat terlihat dari munculnya sifat candu, yang mengakibatkan lalai | Internet   | <i>Religious Studies</i> |

|   |                              |      |   |   |               |                          |
|---|------------------------------|------|---|---|---------------|--------------------------|
|   |                              |      |   | terhadap pelaksanaan shalat dan konten-konten negatif yang sering muncul mengakibatkan pelaksanaan shalat menjadi tidak khusus                |               |                          |
| 3 | Sufia Widia<br>Ketyaningisih | 2015 | Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget Terhadap Sisi Religiusitas Mahasiswa | Gadget berpengaruh bahkan sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) dan memotivasi untuk lebih giat beribadah sholat | Gadget        | <i>Religious Studies</i> |
| 4 | Abd. Aziz                    | 2018 | The Religioustiy of Urban Communities in the Digital Era                | Increasing form of urban religiosity of religious attachment increasingly stronger to religion in ritual, lifestyle more                      | Communication | <i>Religious Studies</i> |

|   |              |      |  |  |                            |                          |
|---|--------------|------|--|--|----------------------------|--------------------------|
|   |              |      |  | religious, more religious education for children, to finance and food management more strictly according to sharia or fiqh                   |                            |                          |
| 5 | Etim E. Ekon | 2019 | Religion, Culture, and Techonology     | Kemajuan teknologi dan perkembangan budaya sangat mempengaruhi corak pemikiran dan pola perilaku keagamaan masyarakat dunia pada dewasa ini. | Techonology                | <i>Religious Studies</i> |
| 6 | Qoriah       | 2019 | Pemikiran Keagamaan Masyarakat Digital | Menemukan corak dan model pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi di kalangan Mahasiswa ITB.  | Aplikasi Religi Smartphone | <i>Religious Studies</i> |

## F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini mengungkap dan memaparkan corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone*. Penelitian merujuk pada fokus penelitian seperti yang dinyatakan dalam perumusan masalah. Seperti diketahui bahwa dalam perumusan masalah terdapat tiga pertanyaan penelitian. Berdasarkan fokus penelitian yang disebutkan di atas, maka pada kerangka pemikiran ini dibahas konsep dan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pemikiran keagamaan penggunaan aplikasi religi pada *smartphone*.

Konsep dan teori tersebut, pada praktisnya menjadi landasan berpikir dan operasional penelitian ini. Terdapat tiga konsep penting yang dipaparkan dalam penelitian ini yaitu: corak pemikiran keagamaan, masyarakat digital, dan aplikasi religi. Ketiga konsep tersebut merupakan konsep-konsep yang dapat dikatakan mendasari penelitian ini. Maka dari itu, pemahaman tentang ketiga konsep tersebut sangat diperlukan.

Konsep pertama yang dipaparkan penelitian ini adalah corak pemikiran keagamaan. Menurut KBBI, kata 'corak' bersinonim dengan kata gaya, pola, dan model. Corak menggambarkan sesuatu bentuk yang sudah terpolakan karena dilakukan berulang-ulang. Corak dapat berubah disebabkan pengaruh lingkungan dan lainnya. Sementara agama, berupa kata benda yang diartikan sebagai kepercayaan akan adanya suatu kekuatan kodrati di atas manusia. Dadang Hawari menerjemahkan kata religiusitas sama dengan arti keberagamaan di mana kata dasarnya adalah

agama.<sup>20</sup> Jalaludin mengatakan bahwa keberagamaan merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertingkah laku sesuai dengan kadar ketaatannya terhadap agama. Religiusitas atau keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada teks suci.<sup>21</sup>

Skinner menjelaskan 'sikap religius' sebagai ungkapan bagaimana manusia dengan pengkondisian peran belajar hidup di dunia yang dikuasai oleh prinsip ganjaran dan hukuman.<sup>22</sup> Sementara itu, Emha Ainun Nadjib mendefinisikan religiusitas atau keberagamaan sebagai inti kualitas hidup manusia dan harus dimaknakan sebagai rasa rindu, rasa ingin bersatu, rasa ingin berada bersama dengan sesuatu yang abstrak.<sup>23</sup> Ahyadi mendefinisikan keberagamaan sebagai tanggapan pengamatan, pemikiran, perasaan, dan sikap ketaatan yang diwarnai oleh rasa keagamaan.<sup>24</sup> Definisi lain diungkap oleh Glock dan Stark. Mereka merumuskan religiusitas atau keberagamaan sebagai komitmen religius (yang berhubungan dengan agama atau keyakinan iman) yang dapat dilihat melalui aktifitas atau perilaku individu yang bersangkutan dengan agama atau keyakinan iman yang dianutnya.<sup>25</sup> Religiusitas identik dengan keberagamaan yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Keberagamaan atau religiusitas diwujudkan

---

<sup>20</sup> Dadang Hawari, *Al-Qur'an Ilmu Kedokteran dan Kesehatan Jiwa*, (Solo: PT. Amanah Bunda Sejahtera, 1996), 63.

<sup>21</sup> Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), 89.

<sup>22</sup> Ancok dan Suroso, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2001), 53.

<sup>23</sup> Jabrohim, *Tahajjut Cinta*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), 14.

<sup>24</sup> A.A. Ahyadi, *Psikologi Agama: Kepribadian Muslim*, (Bandung: Sinar Baru, 2001), 53.

<sup>25</sup> <http://Religiusitas>About/Psikologi,BisnisOnline,AkuCinta,Htm>, Htm. Diakses 12 November 2016.



dalam berbagai sisi kehidupan manusia. Aktifitas beragama bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan aktifitas lain yang didorong oleh kekuatan supra natural. Namun demikian, ini kemudian tidak berarti hanya berhubungan dengan sesuatu yang abstrak dan terjadi dalam hati dan pikiran seseorang, maka dari itu keberagaman akan meliputi banyak dimensi.

Konsep kedua yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah multimedia. Multimedia diartikan sebagai media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam jenis media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung baik melalui komputer maupun internet, baik melalui pengalaman berbuat maupun pengalaman terlibat.<sup>26</sup> Senada dengan pendapat Yudhi, Suyanto mengatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.<sup>27</sup>

Definisi di atas mengandung beberapa komponen penting multimedia. Pertama, terdapat perangkat yang dapat mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Bentuknya bisa komputer atau saat ini gadget seperti smartpone. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi, menjelajah jaringan informasi. Ketiga, harus ada navigasi yang memandu pemakai. Keempat, multimedia menyediakan tempat bagi pemakai untuk mengumpulkan, memproses,

---

<sup>26</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), 57.

<sup>27</sup> M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi Press, 2003), 20.

dan mengkomunikasikan informasi dan ide pemakai sendiri.<sup>28</sup> Fenomena penggunaan multimedia dalam kehidupan sehari-hari melahirkan entitas yang dikenal dengan istilah masyarakat digital.

Konsep ketiga yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah Aplikasi Religi. Aplikasi Religi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Barry Pratama menyatakan bahwa: (1) Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktifitas; (2) Aplikasi adalah sistem lengkap yang mengerjakan tugas spesifik; (3) Aplikasi basis data terdiri atas sekumpulan menu, formulir, laporan dan program yang memenuhi kebutuhan suatu fungsional unit bisnis, organisasi dan instansi.

Aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi penggunanya, yang dimaksud dengan aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Terdapat beberapa jenis aplikasi. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi satu paket disebut sebagai suatu paket atau *application suite*. Aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki

---

<sup>28</sup> <http://didikwirasamodra.wordpress.com/multimedia> diakses 12 november 2016.

kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi.

*Software application* adalah *software* yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. *Software application* terdiri dari Bahasa pemrograman (*programming language*), program aplikasi (*application program*), program paket atau paket aplikasi (*package program*), program utilitas (*utility program*), *games*, *entertainment*, dan lain-lain. Aplikasi religi adalah aplikasi yang berisi tentang sesuatu yang berhubungan dengan agama atau keagamaan. Aplikasi Religi merupakan salah satu aplikasi yang dapat dipasang dalam *smartphone*. Aplikasi ini dapat diunduh dari situs yang ada di internet atau dipasangkan ke dalam *smartphone*. Terdapat begitu banyak aplikasi religi yang dapat ditemukan sekarang, di antaranya adalah:

1. Belajar Al-Qur'an; Sebuah aplikasi yang berisi fitur-fitur belajar Al-Qur'an seperti huruf Hijaiyah, Harokat, Tanwin, dan Tajwid. Aplikasi ini sudah disediakan dalam bahasa Indonesia dan Inggris.
2. MyQur'an; Aplikasi ini berisi tentang tadarus Al-Qur'an. Aplikasi ini buatan asli Indonesia yang sudah dilengkapi dengan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Aplikasi MyQur'an sudah memiliki sertifikat dari Kementerian Agama RI yang membuktikan bahwa aplikasi ini telah teruji.
3. Waktu Sholat, Imsakiyah, dan Qibla; Aplikasi ini dipasang untuk mengingatkan waktu sholat di saat sibuk. Aplikasi ini juga telah dilengkapi dengan fitur jadwal imsakiyah dan penentu arah kiblat.

4. Doa dan Dzikir Setelah Shalat; Dengan aplikasi ini nantinya pengguna mengetahui kumpulan doa dan dzikir selepas shalat wajib dan sunnah sesuai ajaran Nabi Muhammad SAW. Aplikasi doa dan dzikir ini sudah dilengkapi dengan tulisan Arab, Latin serta arti dalam bahasa Indonesia.
5. Kumpulan Doa Terlengkap; Dalam aplikasi ini terdapat kumpulan doa-doa harian yang diambil dari Al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, dalam aplikasi ini pengguna akan mendapat penjelasan mengenai tempat dan waktu mustajab berdoa yang dilengkapi dengan sumber dan penjelasan.
6. Sahih Al-Bukhari; Untuk mempelajari dan mengetahui hadits-hadits sahih dari Al-Bukhari, pengguna bisa memasang aplikasi ini pada perangkat androidnya. Hadits-hadits Al-Bukhari yang terdapat pada aplikasi ini sudah cukup lengkap dan menggunakan bahasa Indonesia.
7. Islam Menjawab; Aplikasi ini menyajikan tanya-jawab seputar masalah kehidupan islami sehari-hari. Jawaban yang dipaparkan berdasar pada ajaran Al-Qur'an dan Sunnah. Sudah ada lebih kurang 2200 tanya-jawab mengenai permasalahan kehidupan islami sehari-hari dalam aplikasi ini.
8. 365 Kata Mutiara Islami; Aplikasi ini berisi kata-kata bijak yang penuh motivasi. Pengguna bisa merenung sejenak dengan membaca setiap kata-kata mutiara yang terdapat pada aplikasi ini.
9. Berita Umat Islam; Dengan memanfaatkan aplikasi ini, pengguna bisa dengan mudah mengetahui *update* berita seputar informasi Islam baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Sekurang-kurangnya ada 50 situs islami pilihan yang bisa

dipilih untuk menambah informasi seputar Islam dalam aplikasi ini, termasuk diantaranya ada situs resmi Kementerian Agama RI dan situs resmi MUI.<sup>29</sup>

10. Muslim Pro; Merupakan aplikasi yang saat ini dianggap paling lengkap. Muslim Pro diakui oleh jutaan muslim di seluruh dunia sebagai aplikasi mobile pengingat waktu salat dan adzan paling akurat. Muslim Pro dilengkapi dengan fitur Al-Qur'an lengkap dengan naskah Arab, terjemahan, dan bacaan audio. Muslim pro juga memiliki fitur penunjuk lokasi kiblat, kalender hijriyah, juga Peta lokasi tempat makan halal dan masjid terdekat, dan banyak lainnya. Aplikasi ini mengkhususkan diri pada konten islami yang tak memerlukan tambahan aplikasi lain karena kelengkapannya. Beberapa fitur yang bisa didapatkan adalah sebagai berikut: (1) Waktu shalat yang akurat karena didasarkan pada lokasi Anda berada; (2) Notifikasi adzan secara audio visual yang bisa diatur menurut kebutuhan; (3) Al-Quran lengkap dengan terjemahan dan bacaannya (mp3 audio); (4) Lokasi masjid dan restoran halal terdekat di sekitar; (5) Kompas animasi penunjuk kiblat yang menunjukkan arah ke Mekkah; (6) Kalender hijriyah; (7) Asmaul Husna.

Aplikasi-aplikasi religi di atas merupakan beberapa dari puluhan aplikasi religi yang tersedia sampai saat ini. Dengan demikian jelas bahwa aplikasi religi merupakan bentuk produk yang nyata dari hubungan agama dan teknologi. Bentuknya sangat praktis, sekali aplikasi ini dipasang di *smartphone* maka aplikasi

---

<sup>29</sup><http://www.klikponsel.com/9-aplikasi-islami-android-terbaik-dan-gratis-pilihan/> diakses 27 maret 2017.

ini akan tetap ada selama tidak diganti atau dihapus. Selain sifatnya yang praktis, ragamnya yang banyak merupakan alasan lain mengapa aplikasi religi menarik untuk diangkat menjadi sebuah penelitian. Aplikasi religi sama seperti aplikasi lainnya, sangat mudah diunduh dan dipasang di *smartphone*. Karena sifatnya yang mudah didapat dan dipasang, banyak kalangan yang mempunyai dan menggunakan aplikasi religi ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa, perempuan dan laki-laki.

Salah satu kelompok masyarakat yang banyak menggunakan aplikasi ini adalah mahasiswa Institut Teknologi Bandung. Jumlah mahasiswa ITB khususnya mahasiswa pada tingkat sarjana dan beragama Islam yang dijadikan objek kajian dalam penelitian ini tentunya sangat banyak. Mengingat ITB menerima rata-rata 4000-an mahasiswa per tahun. Data terbaru *student body* mahasiswa ITB saat ini mencapai 20.000-an. Mahasiswa ITB dipilih menjadi objek kajian penelitian ini karena jumlahnya cukup yang banyak dan dianggap memiliki pengetahuan dan ketergantungan yang tinggi dengan teknologi, sehingga dapat diasumsikan bersifat representatif untuk menjadi objek kajian penelitian.

Mahasiswa ITB juga merupakan kelompok masyarakat yang tergolong dinamis. Dinamis dalam konteks ini diartikan dengan mobilitas yang tinggi. Karena aplikasi religi dapat digunakan hampir di mana saja, maka mobilitas tentu tidak menjadi hambatan dalam penggunaannya. Karena usianya yang masih muda dan memiliki pengetahuan yang mumpuni tentang teknologi maka kelompok masyarakat ini (mahasiswa ITB) diasumsikan akan masih lama dan terus menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut sehingga pandangannya dapat dijadikan bahan pertimbangan pengambilan kebijakan tentang aplikasi religi di masa yang

akan datang. Penelitian ini, pada dasarnya lebih terfokus pada penemuan corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi religi pada *smartphone*, maka dari itu pada tataran operasionalnya peneliti menggunakan konsep dan teori yang berkaitan dengan bentuk atau corak pemikiran keagamaan. Dalam rangka mempermudah pemahaman atas masalah penelitian ini, maka kerangka pemikiran dibuat secara skematis sebagaimana digambarkan berikut:

