

TRANSISI DAKWAH DI ERA SOCIETY 5.0 BERBASIS IMMERSIVE

**Pratiwi Amalia Putri
Resta Tultuffia Sari
Amanah Noor Pauseh**

Institut Agama Islam Negeri Pontianak
Institut Agama Islam Negeri Pontianak
Institut Agama Islam Negeri Pontianak

tiwiamaliap@gmail.com
restatultuffia@gmail.com
Amanah.ctc29@gmail.com

ABSTRAK

Metaverse adalah salah satu wujud dari hasil era society 5.0 yang memberikan inovasi-inovasi dalam kehidupan manusia. Pada ranah dakwah, tentunya terjadi transformasi yang mengakibatkan perubahan dari cara berdakwah melalui bantuan media. Adapun rumusan masalah pada tulisan ini adalah bagaimana inovasi dari cara da'i dalam berdakwah sebagai usaha dari adaptasi terhadap era yang semakin maju dan berkembang, serta bagaimana peluang dan tantangan dakwah secara digital melalui platform berbasis metaverse. Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis library research, yaitu referensinya berasal dari buku, artikel dalam jurnal ilmiah, serta data kepustakaan lainnya. Selain itu, data dalam kajian ini diperkuat juga oleh video pada channel GTK Madrasah Berbagi di Youtube. Hasil kajian ini menampilkan terdapat platform berbasis metaverse yang diciptakan oleh komunitas muslim sebagai bentuk kesadaran terhadap perkembangan dari teknologi digital. Adapun peluang dakwah di era metaverse, yakni: (1) membuka lebar panggung dakwah bagi semua khalayak, (2) dakwah lebih bersifat fleksibel, (3) da'i dapat menjadi produsen konten dakwah yang kreatif dan atraktif, (4) proses dakwah dapat dilakukan dan diminati dalam bentuk virtual reality. Peluang kemudahan dalam pengembangan media dakwah di era metaverse tidak terlepas dari tantangan, diantaranya: (1) masih minimnya tingkat literasi digital para da'i dan masyarakat, (2) biaya penggunaan sangat mahal dan jaringan cukup terbatas, (3) pesan dakwah secara spiritual berpotensi tidak tersampaikan, (4) berkurangnya esensi dan budaya silaturahmi.

Kata kunci: *Transisi Dakwah, Society 5.0, Immersive*

ABSTRACT

Metaverse is one manifestation of the results of the era of society 5.0 which provides innovations in human life. In the realm of da'wah, of course there is a transformation that results in a change from the way of preaching through the help of the media. The formulation of the problem in this paper is how the innovation of the da'i method in preaching as an effort to adapt to an increasingly advanced and developing era, as well as how the opportunities and challenges of da'wah digitally through a metaverse-based platform. This study uses a qualitative research method with the type of library research, namely the references come from books, articles in scientific journals, and other library data. In addition, the data in this study is also reinforced by video on the GTK Madrasah Berbagi on channel YouTube. The results of this study show that there is a metaverse-based platform created by the Muslim community as a form of awareness of the development of digital technology. The opportunities for da'wah in the metaverse era, are: (1) widening the da'wah stage for all audiences, (2) da'wah is more flexible, (3) da'i can become producers of creative and attractive da'wah content, (4) the da'wah process can be carried out and in demand in the form of virtual reality. Opportunities to facilitate the development of da'wah media in the metaverse era cannot be separated from challenges, including: (1) the low level of digital literacy of the da'i and the community, (2) the cost of use is very expensive and the network is quite limited, (3) the message of da'wah is spiritual potential is not conveyed, (4) reduced essence and culture of friendship.

Keywords: *Transition Da'wah, Society 5.0, Immersive*

PENDAHULUAN

Memasuki era revolusi industri 4.0 memberikan pengaruh pada aksesibilitas manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi yang meningkat. Maka tidak heran apabila adanya transisi cara dakwah yang semula secara konvensional kini beralih menjadi dakwah secara digital. Dulu, ketika seorang da'i hendak berdakwah perlu mengumpulkan massa di suatu tempat atau mendatangi rumah satu per satu, tetapi sekarang, pendakwah bisa memanfaatkan media digital untuk menyebarkan risalah secara aktif yang dapat dilihat dan didengar oleh mad'u. Menurut Usman, dakwah yang dilakukan oleh seorang da'i dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi, budaya, dan zamannya (Baidlowi, 2018). Saat ini sudah banyak para da'i membuat jadwal kajian melalui live streaming, zoom, dan media platform lainnya. Dari karakteristik media sosial yang masif dan terbuka tersebut dapat memberikan peluang para mad'u yang berada di lokasi berbeda untuk bisa hadir di kajian tersebut. Artinya, media sosial tidak memiliki batasan ruang dan waktu sehingga adanya kemudahan akses disana.

Ditambah lagi semasa pandemi Covid-19 yang secara tidak langsung menyoroti peran dari teknologi bagi manusia yang menimbulkan kesadaran akan pentingnya berliterasi digital di era sekarang ini. Namun, dengan segala upaya yang telah dilakukan dalam beradaptasi dari era 4.0 kini timbul lagi era society 5.0 yang diinisiasi oleh Jepang, yaitu manusia dan teknologi akan hidup secara berdampingan guna meningkatkan kualitas kehidupan manusia secara kontinu. Adapun pesan ajaran agama Islam dapat disampaikan melalui kecanggihan teknologi dengan timbulnya istilah *smart* dakwah sebagai konsep yang harus dikuasai oleh seorang da'i dengan inovasi dan kreatifitas dalam cara berdakwah, artinya, da'i perlu melakukan dakwah secara dinamis sebagai upaya dalam menyesuaikan diri dari perkembangan teknologi yang ada yang merupakan kebutuhan primer bagi manusia (Mazaya, 2022).

Di tahun 2021 dalam momentumnya Mark Zuckerberg mengumumkan Facebook berganti nama menjadi Meta yang merupakan bagian dari kata Metaverse telah membuat masyarakat luas mengenal istilah tersebut. Metaverse adalah sebuah ruang virtual yang diintegrasikan oleh *virtual reality*, *augmented reality*, dan internet dengan memberikan pengalaman kepada para pengguna seakan merasa berada secara nyata di dunia virtual (Putri, 2022). Sebagai bentuk kesiapan dalam menghadapi era metaverse, ada beberapa platform yang berhasil diciptakan sebagai media dakwah berbasis metaverse, yaitu seperti Manasik Haji VR, MetaKawn, dan MadrasahLand. Menurut Shaikh Ali Mahfudz, dakwah adalah mendorong manusia untuk berbuat kebajikan dengan mengikuti petunjuk, serta menyeru pada kebaikan dan mencegah dari hal yang munkar agar mendapat kebahagiaan di dunia maupun di akhirat (Faldiansyah, 2020).

Terdapat pula beberapa kajian yang relevan pada penelitian ini, yaitu Huansheng Ning *et al.*, (2021) dan Rita Chen (2022). Dengan meninjau hasil dan permasalahan dari kajian-kajian tersebut membuat penulis merasa perlu untuk mengkaji tentang bagaimana inovasi dari cara da'i dalam berdakwah sebagai usaha dari adaptasi terhadap era yang semakin maju dan berkembang, serta apa peluang dan tantangan dakwah secara digital melalui platform berbasis metaverse. Tujuan dari kajian ini adalah membahas pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap cara da'i dalam berdakwah, serta menganalisis peluang dan tantangannya. Adapun hasil kajian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan dalam kajian ilmu dakwah dan komunikasi penyiaran Islam. Selain itu, diharapkan dapat menjadi pandangan bagi da'i sebagai solusi dalam mengembangkan media dakwah secara dinamis dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat di masa depan.

Pendahuluan berisi ulasan dari tulisan yang memuat tentang latar belakang, tujuan, identifikasi masalah, metode penelitian, pendekatan atau solusi yang diusulkan, serta nilai kebaruan (*novelty*). Dalam pendahuluan memuat minimal 15 buah rujukan yang berasal dari jurnal yang relevan dengan topik yang diteliti. Standar halaman dalam penulisan pendahuluan adalah A4, format satu kolom satu spasi dengan batas margin: kiri 3, atas 3, kanan 2, dan bawah 2. Penulisan pendahuluan menggunakan jenis huruf Times New Roman 10pt dengan spasi tunggal. Jumlah halaman pada artikel minimal 10 halaman dan paling banyak memuat 20 halaman dengan menggunakan standar bahasa Indonesia.

METODE

Kajian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis *library research*. Adapun metode pengumpulan data pada kajian ini melalui literatur-literatur, seperti buku, artikel dalam jurnal ilmiah, serta data kepustakaan lainnya yang relevan dengan pembahasan. Penulis menghimpun artikel jurnal dan buku melalui google scholar, perpustakaan, dan perpustakaan digital. Adapun kata kunci yang digunakan untuk melakukan penelusuran, yaitu: transformasi dakwah era kontemporer, era society 5.0, dan metaverse. Selain itu, data dalam kajian ini diperkuat juga oleh video pada channel GTK Madrasah Berbagi di Youtube. Dalam pengumpulan data, penulis terlebih dahulu melakukan usaha penelusuran literatur yang berkenaan dengan topik pembahasan, kemudian dilakukan analisis pada data-data tersebut sehingga menghasilkan pembahasan yang sesuai dengan topik-topik yang akan

dibahas. Selanjutnya juga dilakukan reduksi data agar data-data yang telah dianalisis dapat disimpulkan ke dalam konsep, kategori, dan tema tertentu (Rijali, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

Secara etimologi, dakwah diambil dari kata Arab *da'a-yad'u-da'watan* yang berarti menyeru, mengajak, mengundang. Jika diartikan lebih lanjut maka pengertian dakwah adalah segala bentuk interaksi seseorang dalam mentransformasikan nilai-nilai kebaikan dalam ajaran Islam kepada orang lain untuk diaplikasikan ke dalam kehidupannya (Amin, 2013). Secara umum, tujuan dalam berdakwah yaitu mewujudkan insan kamil yang selalu berada di atas jalan Allah agar dapat mencapai kebahagiaan hidupnya baik di dunia maupun akhirat. Secara khusus, maka tujuan dakwah dispesifikan menjadi dua, yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek dakwah ialah menciptakan individu yang baik dan berakhlakul karimah dalam membentuk masyarakat yang bahagia, sedangkan tujuan jangka panjangnya yakni membentuk sistem masyarakat yang adil dan sejahtera dalam rahmatan Allah (Saputra, 2011).

Selanjutnya, dalam penelitian (Allam et al., 2022), metaverse diistilahkan sebagai sebuah hipotesis untuk dunia digital futuris yang secara mendalam dan terasa terhubung secara nyata dengan objek-objek yang kita temukan di kehidupan sehari-hari. Jaringan realitas 3D merupakan perpaduan dari *virtual reality* dan *augmented reality* yang memberikan ruang-ruang online dalam bentuk format 3D, yaitu merepresentasikan orang, tempat, dan benda-benda. Melalui metaverse para pengguna akan diberikan pengalaman secara bebas untuk berkreasi dan bereksplorasi, seperti bermain, bekerja, berbelanja, berkreasi, dan kegiatan lainnya. Berkembangnya era metaverse menjadi sebuah momentum bagi para dai agar dapat meningkatkan kualitas metode dalam berdakwah. Dalam pemanfaatan kecanggihan teknologi harus dapat diimbangi dengan kualitas komunikasi yang efisien sehingga pesan dakwah yang disampaikan bersifat komunikatif (Ansori, 2015).

Menurut Kemdikbud, *society 5.0* adalah pemanfaatan dari berbagai hasil inovasi di era revolusi industri 4.0 seperti *internet of things*, *artificial intelligence*, *big data*, dan robot sebagai alat dalam membantu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia (Kemdikbud, 2021). Adapun metaverse merupakan sebagai bentuk dari internet berbasis realitas virtual yang menjadi salah satu wujud dari era *society 5.0*. Menanggapi hal tersebut, metaverse telah menimbulkan banyak peluang terhadap berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya pada ranah dakwah. Artinya, dakwah dapat bertransformasi secara inovatif sehingga menciptakan cara berdakwah yang fleksibel dan efisien. Namun, melihat pada kondisi dan letak geografis tentunya tidak hanya ada peluang yang didapat melainkan tantangan pun hadir menyertai sehingga hal tersebut menjadi penting untuk diatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transisi Dakwah Konvensional ke Dakwah Digital

Dakwah merupakan proses interaksi antar individu dengan individu maupun kelompok untuk menyeru dan mengajak kepada kebaikan sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dengan tujuan agar mencapai kebahagiaan hidup di dunia maupun akhirat (Zaini, 2013). Dengan tujuan ini maka sudah pasti dakwah sangat penting untuk dilakukan oleh seseorang yang telah memiliki ilmu dan kompetensi yang mumpuni. Para da'i memiliki pengaruh yang besar terhadap proses penyebaran dakwah karena merekalah yang menjadi seorang komunikator dengan ummat, serta menjadi seorang kepercayaan dari ummat. Proses dakwah yang dilakukan dapat melalui lisan, tulisan, maupun perbuatan. Dakwah yang telah dikenal dan berkembang di masyarakat adalah proses pemberian ilmu dan nasihat yang dilakukan oleh seorang da'i di depan mimbar atau jama'ah secara langsung. Makna inilah yang dapat disebut sebagai dakwah konvensional. Artinya, proses berlangsungnya dakwah memerlukan pertemuan langsung secara tatap muka antara da'i dengan mad'u dalam memberikan materi tanpa perantara.

Saat ini dunia tengah dihantam dengan lajunya perkembangan dan kemajuan teknologi digital. Berbagai terobosan-terobosan baru yang dilakukan dan diberikan oleh generasi saat ini mampu mendobrak hal yang dulunya mustahil kini menjadi nyata. Hal ini memberikan implikasi pada semua sektor kehidupan, (Ummah, 2020). Dakwah dan teknologi menjadi sebuah kesatuan yang dapat mengoptimalkan penyampaian tujuan dakwah. Ketika dakwah dilakukan pada era digital, dua hal yang harus dipenuhi, pertama seorang da'i harus paham betul ilmu agama beserta metode penyampaian yang tepat, kedua seorang da'i harus mengerti dalam mempraktikkan teknologi digital. Artinya, ketika berdakwah di era digital saat ini da'i dituntut tidak hanya cakap dalam pendalaman ilmu agama saja melainkan juga memiliki tingkat literasi teknologi yang bagus. Dengan kehadiran teknologi digital ini dakwah yang dulunya dilakukan harus melalui pertemuan tatap muka antara pelaku dan mitra dakwah dengan

waktu dan tempat yang ditentukan, kini semua itu tidak perlu lagi terjadi. Da'i dan mad'u hanya cukup berdiam di tempat masing-masing sudah bisa menjangkau dunia perdakwaan.

Berdakwah di era digital saat ini, salah satunya seperti menggunakan media sosial menjadikan kegiatan dakwah menjadi lebih variatif, artinya ada banyak cara yang dapat diterapkan pada proses menyampaikan pesan-pesan dakwah. Adanya transisi dari dakwah secara konvensional ke dakwah digital cenderung memberi peluang serta kemudahan kepada masyarakat umum. Diketahui bahwa kaum millennial saat ini cenderung membuka media sosial menjadi sebuah alat komunikasi, wadah interaksi, serta sarana untuk belajar. Maka hal ini menjadi kesempatan bagi para pelaku dakwah untuk mengembangkan dakwah yang dilakukannya secara digital sehingga capaian dakwah semakin meluas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya teknologi digital sebagai sarana atau media dalam berdakwah, dapat memungkinkan Islam dapat menjangkau banyak massa melalui dakwah yang dilakukan. Di era transisi Society 5.0 ini mengemaskan suatu produk menjadi lebih praktis dan mudah, dengan memanfaatkan kreativitas serta daya imajinasi menjadi sebuah kemasan transisi dakwah lebih kreatif dan menarik.

Implikasi Metaverse Terhadap Dakwah Secara Digital

Istilah metaverse pertama kali dikenalkan di tahun 1992 dalam novel bergenre fiksi yang berjudul "*Snow Crash*" karya dari novelis Amerika, Neal Stephenson. Metaverse termuat sebagai 3D internet atau Web 3.0, yaitu sebagai web dunia virtual dimana para penggunanya direpresentasikan melalui avatar yang dapat melakukan perjalanan/kegiatan secara bebas disana. Visi dari metaverse ini sendiri adalah memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk dapat bertemu, bersosialisasi, dan berinteraksi tanpa batas dalam wujud hologram 3D, yaitu avatar (Mystakidis, 2022). Berdasarkan dalam novel "*Snow Crash*", metaverse terkombinasi dari *virtual reality*, *augmented reality*, dan internet. Namun, sepanjang kurun waktu 30 tahun, konsep dari metaverse ini belum terlalu populer hingga pada beberapa tahun terakhir barulah penggunaan platform berbasis *augmented* dan *virtual reality* mendapatkan popularitas karena orang-orang mulai menggeser aktivitasnya secara online, terutama di masa pandemi Covid-19 (M. Damar, 2021).

Dalam ranah dakwah, sudah banyak pengimplementasian dari cara dakwah berbasis digital, baik itu melalui Podcast, Instagram, Youtube, dan aplikasi lainnya. Dari hal tersebut tentunya masyarakat sudah banyak paham akan manfaat dari penggunaan teknologi dalam bermedia sosial, sehingga dapat dikatakan bahwa masyarakat memiliki literasi dasar terhadap konsep dari metaverse. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi digital dapat merancang kegiatan proses berdakwah yang transformatif. Adapun contoh wujud platform berbasis metaverse yang diciptakan oleh komunitas muslim adalah sebagai berikut.

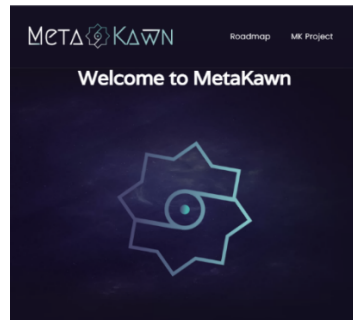
1. Manasik Haji VR

Apabila masyarakat dulu ingin mempelajari atau mencari informasi mengenai pelaksanaan ibadah haji perlu terlebih dahulu bagi mereka untuk membaca-baca buku terkait haji, namun di era sekarang ini sudah banyak teknologi canggih yang berkembang sehingga menghasilkan inovasi hadirnya Manasik Haji VR yang dapat meningkatkan motivasi masyarakat untuk belajar terkait haji karena ada keunikan disana dengan memberikan esensi secara realitas, yaitu seakan kita berada secara nyata disana. Manasik Haji berbasis virtual reality kini sudah banyak dikembangkan dan difungsikan untuk edukasi. Adapun cara menggunakannya adalah membuka aplikasi simulasi haji VR hingga timbul tampilan aplikasi yang kemudian perangkat android tersebut dapat dipasangkan ke VR box dan tertampillah lingkungan virtual disana. Tujuan adanya aplikasi Manasik Haji VR ini adalah untuk menambah wawasan para pengguna tentang haji dan mempermudah pengguna mengenal mengenai tata cara ibadah haji (B. Luthfiansyam, 2021).

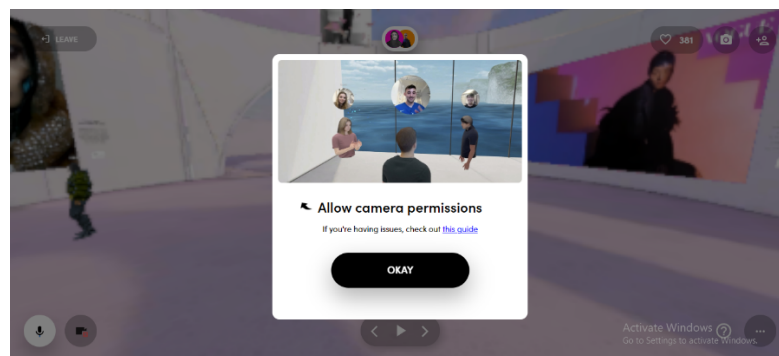
2. MetaKawn

MetaKawn adalah sebuah web berbasis metaverse yang terinspirasi dari nilai dan etika Islam dalam bersosial. MetaKawn membantu para muslim masa kini untuk mematahkan stereotip dan mengubah dunia dengan memberikan mereka ruang untuk mengekspresikan identitas dan visi mereka dalam menikmati hidup yang terbaik. Selain itu, platform ini juga berusaha memberdayakan para kreator muslim di bidang-bidang seperti fashion, olahraga, pendidikan, agama, bisnis, seni dan desain, serta bidang lainnya sambil memberi manfaat kepada pengikut mereka. Jadi, dapat dikatakan bahwa MetaKawn merupakan sebuah platform bagi umat Islam di seluruh dunia dengan adanya fasilitas proyek-proyek yang berkontribusi terhadap pembangunan sosial serta mempromosikan komunikasi yang positif. Selain itu, fokus utama dari MetaKawn ini adalah

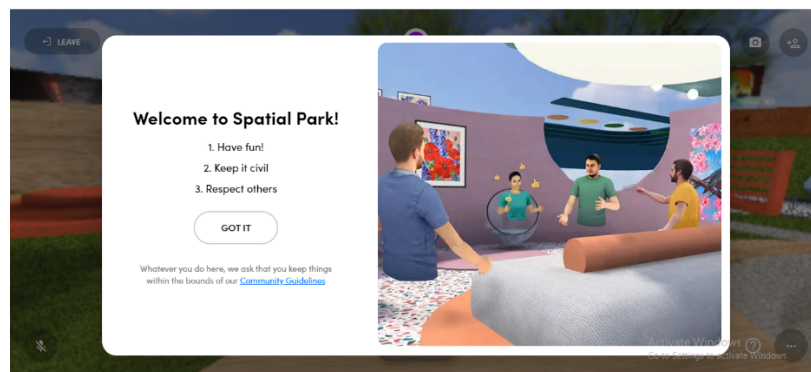
mengalihkan perspektif dari hal-hal negatif dan menyoroti aspek-aspek positif dari budaya dan masyarakat muslim (MetaKawn, 2022).



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Persaudaraan muslim di seluruh dunia terdiri dari ribuan budaya, kebangsaan, etnis, dan tradisi yang unik. Melalui MetaKawn dapat menjadi sarana bagi muslim dunia yang berasal dari latar belakang berbeda untuk bisa berkumpul dan berbagi berbagi ekspresi disana sehingga mereka mendapat kesempatan untuk berdiskusi dan belajar tentang setiap komunitas (MetaKawn, 2022). Simpulnya, MetaKawn berfungsi sebagai platform untuk proyek berbasis agama dan komunitas sosial yang berkontribusi positif.

3. MadrasahLand

MadrasahLand adalah sebuah platform yang digagas oleh Kemenag Republik Indonesia dikembangkan oleh tim pengembangan GTK Madrasah Berbagi dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada guru dan tenaga kependidikan terhadap pembelajaran berbasis digital dengan cara yang baru. Adapun MadrasahLand ini sejatinya tidak hanya diperuntukkan dalam pendidikan saja, melainkan bersifat kompleks dengan adanya kegiatan lain seperti administrasi, ekonomi, pemerintahan, entertainment, bisnis, dan bidang lainnya (Putri, 2022). Adapun fokus yang ingin penulis tampilkan dalam tulisan ini adalah dua fitur ruang yang ada di MadrasahLand, yaitu ruang Ballroom dan ruang AR-Room.

a) Ballroom MadrasahLand

Ballroom adalah sebuah ruang virtual yang dapat difungsikan untuk acara-acara virtual, seperti acara seminar, symposium, konferensi, dan acara lainnya yang memungkinkan dapat dilakukan secara virtual. Berdasarkan hasil webinar yang telah dilakukan oleh tim GTK Madrasah Berbagi, Ahmad Ripai

selaku koordinator tim menjelaskan bahwa pada ruang Ballroom terdapat bagian layar yang bisa menampilkan video, gambar, dokumen, pdf, excel, dan lain-lain (GTK Madrasah Berbagi, 2022).



Gambar 5

b) AR-Room MadrasahLand

Ruang AR Room memiliki kesamaan seperti ruang Ballroom, hanya saja ruang AR-Room diperuntukkan untuk kegiatan keagamaan, seperti pengajian rutin, peringatan hari besar agama, perayaan agama, dan kegiatan keagamaan lainnya. Adapun fitur-fitur pendukung yang ada di dalam ruang AR-Room ini sama seperti ruang Ballroom (GTK Madrasah Berbagi, 2022).



Gambar 6

Dapat disimpulkan, metaverse didefinisikan sebagai ruang virtual yang memberikan pengalaman kepada para pengguna untuk dapat berinteraksi dengan dilengkapi objek digital 3D dan avatar 3D yang dimana pada masing-masing tersebut dibuat secara kompleks meniru dunia nyata melalui teknik *artificial intelligence* (kecerdasan buatan) (Mozumder et al., 2022). Adapun fitur dasar metaverse dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Avatar

Dalam dunia metaverse para pengguna direpresentasikan dengan avatar. Melalui *artificial intelligence* dapat mengevaluasi foto pengguna kepada avatar yang berjenis 2D atau 3D sebagai reproduksi simulasi dunia kehidupan nyata. Untuk membuat avatar lebih dinamis dapat merancang berbagai ekspresi wajah, emosi, gaya rambut, fitur penuaan, dan sebagainya.

2. Digital Humans

Digital Humans adalah versi 3D chatbots dalam dunia metaverse. Aksesibilitas multibahasa melalui *artificial intelligence* dapat membantu memecahkan turunan bahasa seperti bahasa Inggris yang diubah ke dalam format yang dapat dibaca, dianalisis, sampai pada respon. Selain itu, bahasa yang dihasilkan dapat diterjemahkan ke dalam bahasa lainnya sehingga dari hal tersebut yang memungkinkan pengguna dari seluruh dunia bisa mengakses metaverse. Adapun ketika kita memakai headset VR berkemampuan *artificial intelligence*, sesornya akan dapat membaca dan memprediksi pola dan otot kita untuk tahu persis bagaimana kita ingin bergerak di dalam metaverse.

3. Spatio Temporal Algorithm

Spatio temporal merupakan kumpulan alat-alat, model, dan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang bagaimana, dimana, dan mengapa orang berada dan bergerak di dunia virtual metaverse. Hal tersebut juga berpotensi untuk mengembangkan prosedur virtual baru dalam merancang dan mengelola dunia virtual metaverse kedepannya sehingga dapat menjadi lebih berkelanjutan, pantas, dan efisien.

4. Metaverse Security & Privacy

Semua data dan avatar para pengguna metaverse berada di server yang berbeda di seluruh dunia, artinya, metaverse di setiap tempat menangani pemrosesan data yang berbeda dengan menggunakan bantuan teknik *artificial intelligence*.

Peluang dan Tantangan Dakwah di Era Metaverse

Metaverse sebagai bentuk kemajuan teknologi kini kembali hidup, terutama sejak maraknya wabah Covid-19. Adanya metaverse ini menjadikan pertemuan virtual hampir sama efektifnya dengan pertemuan konvensional. Metaverse dapat menghilangkan sekat ruang dan waktu bagi para penggunanya. Dengan memanfaatkan metaverse, maka pengguna dapat merasa berada pada universe yang nyata meskipun sejatinya dunia maya (Díaz et al., 2020). Apabila diterapkan sebagai media dakwah, tentu teknologi metaverse dapat menciptakan lingkungan simulasi pada proses penyampaian atau seruan secara virtual, sehingga da'i dan mad'u dapat melakukan interaksi dan menyimulasikan materi yang diberikan dalam lingkungan virtual tersebut (Endarto & Martadi, 2022). Hal ini menjadi sesuatu yang baru bagi dunia dakwah. Oleh karena itu diperlukan upaya yang dapat mendukung diaplikasikannya basis baru ini agar eksistensi dakwah tetap terjaga meskipun harus mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi yang tidak ada hentinya.

Era metaverse akan menjadi pendorong munculnya inovasi-inovasi baru dalam dunia dakwah. Kehadiran metavers ini dapat menjadi instrumen dakwah bagi para da'i (pelaku dakwah) untuk menyalurkan maddah (materi dakwah) kepada mad'u (mitra dakwah). Pemanfaatan teknologi metaverse sebagai media interaktif tentunya memuat peluang yang sangat besar bagi ranah dakwah sendiri. Sehingga dengan adanya peluang tersebut, menjadikan ranah dakwah semakin mudah dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapai dalam menyalurkan nilai-nilai kebaikan yang telah ditentukan dalam Islam. Apabila hal ini dapat diindahkan, maka tidak mustahil pula tuntutan Islam dapat semakin menyebar luas di tengah gempuran kemajuan teknologi yang ada. Adapun berbagai peluang yang diberikan oleh metaverse dalam dunia dakwah adalah sebagai berikut.

1. Membuka Lebar Panggung Dakwah Bagi Semua Khalayak

Perkembangan teknologi berbasis metaverse dalam membuka peluang yang besar bagi siapa saja untuk melakukan dan menikmati dakwah. Dakwah tidak lagi bergelut hanya dalam lingkup kehidupan nyata saja tetapi dapat berkembang dalam dunia maya. Melalui metaverse, semua orang dapat melakukan dakwah dengan kualitas dan kapasitas yang dimilikinya. Artinya, dengan hadirnya metaverse membuat semua orang yang memiliki kompetensi yang sesuai dapat menjadi da'i dengan mudah dan adanya teknologi ini menjadi pembuka jalan kemudahan bagi semua orang untuk menjadi mitra dakwah. Seorang da'i tidak lagi perlu berdiri di atas mimbar dalam gelaran kajian atau jamaah tabligh. Kalau dulu para mad'u mesti hadir pada tempat dan waktu tertentu ataupun menyaksikan para da'i kondang hanya melalui televisi dan video-video di berbagai platform, maka kini cukup duduk di depan monitor mereka sudah bisa merasakan dakwah konvensional melalui sebuah avatar metaverse.

2. Dakwah Lebih Bersifat Fleksibel Secara Media

Memasuki era metaverse, turut menyebabkan proses dakwah mengalami transformasi. Semula dakwah dilakukan secara konvensional yaitu dengan pertemuan langsung (face to face) antara da'i dengan mad'u pada tempat dan waktu yang sama. Hadirnya metaverse ini mampu menjadikan proses dakwah berubah menjadi lebih fleksibel. Dalam KBBI fleksibel diartikan sebagai sesuatu yang sifatnya luwes atau lentur. Jika dikaitkan dengan konteks dakwah dalam kaitannya dengan penggunaan digital teknologi, maka diartikan bahwa dakwah tersebut dapat dilakukan dengan menyesuaikan situasi dan kondisi, tanpa adanya batasan serta dapat berubah dan diubah.

Fleksibilitas pada proses dakwah di era metaverse seakan melepas semua keterikatan secara multisisi, baik lokasi, waktu, serta subjek dan mitra dakwah. Proses dakwah tidak lagi harus dilakukan dengan berkumpul di suatu tempat dan waktu tertentu. Para da'i tidak harus menggelar dakwah melalui sebuah kajian ataupun jamaah tabligh dengan berdiri di atas mimbar di depan banyak orang (Qudratullah, 2019). Selain itu, dengan adanya metaverse memberikan kesempatan kepada para mad'u untuk selalu kebersamaan kegiatan dakwah yang diselenggarakan, sebab mereka tidak lagi perlu beranjak jauh dari depan monitornya, sehingga halangan-halangan kecil dapat terminimalisir.

3. Da'i Dapat Menjadi Produsen Konten Dakwah yang Kreatif dan Atraktif

Maraknya perkembangan teknologi digital ini tidak lagi dapat dibendung. Hal ini dapat dilihat pula pada generasi saat ini, mereka saling berebutan dalam menemukan dan menunjukkan hasil gubahan mereka dalam dunia teknologi. Di samping itu, tidak sedikit pula masyarakat mulai dari kaum muda hingga tua, mereka sangat menikmati penggunaan dari teknologi tersebut bahkan tidak bisa lepas darinya. Ini berarti masyarakat sangat senang dalam mengonsumsi sesuatu baru yang dapat memudahkan hidup mereka. Realita ini dapat menjadi peluang bagi kita untuk terus menciptakan hal-hal yang kreatif. Begitu juga dalam dunia dakwah, tentu para da'i sudah semestinya turut mengambil peran dalam hal ini.

Metaverse yang terlahir sebagai evolusi teknologi digital dapat diaplikasikan pada ranah dakwah. Hal ini pastinya memaksa para da'i harus menciptakan berbagai ide-ide menarik agar pesan-pesan yang diberikan selama dakwah berlangsung tetap dapat tersampaikan dengan baik kepada para mad'unya meski hanya dilakukan secara virtual saja. Da'i sebagai sumber ilmu bagi mad'u dapat mengembangkan konsep-konsep keislaman secara lebih kreatif yang dibungkus melalui media virtual. Dengan begitu, pengaplikasian metaverse pada sektor dakwah ini dapat melatih dan mengembangkan kemampuan para da'i agar bisa terus mengembangkan dakwah di tengah maraknya kemajuan teknologi digital yang mengalir. Hal ini dapat menggugah ketertarikan dan semangat para mad'u untuk menikmati dakwah digital karena dirasa lebih menyenangkan. Dengan begitu, dunia dakwah akan selalu eksis berjalan bersama dan mengikuti arus teknologi yang ada.

4. Proses Dakwah Dapat Dilakukan dan Dinikmati dalam Bentuk *Virtual Reality*

Salah satu hal yang dicanangkan dalam metaverse adalah sistem *virtual reality*. Adanya sistem ini menggantikan teknologi virtual 2D yang sifatnya terbatas dan memiliki self-perception rendah serta tidak adanya pengalaman optimal yang dirasakan saat mengeksplor ruang virtual (Indarta et al., 2022). Dengan adanya teknologi virtual 3D yang dinamai sebagai metaverse dapat mengubah dan meningkatkan sensasi tersebut. Para penggunanya akan merasa seperti berada pada kehidupan nyata dalam melakukan segala aktivitas meskipun hanya sebatas virtual. Adanya *virtual reality* ini menjadikan proses dakwah dapat dirasa real meski hanya melalui dunia maya. Mad'u dapat bertemu da'i sebagaimana halnya dakwah konvensional meski hanya dalam bentuk avatar. Da'i tidak hanya bisa menyampaikan teori seperti dakwah melalui virtual biasa, lebih dari itu para da'i bisa melakukan praktek bersama para mad'u untuk mencapai tujuan dakwah secara optimal. Kesempatan ini menjadikan peluang bagi para da'i dan mad'u untuk menikmati dakwah sembari memanfaatkan kemajuan teknologi.

Selanjutnya, kehadiran metaverse di tengah maraknya perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini memang sangat menarik perhatian semua kalangan. Bagaimana tidak, dengan diam di tempat saja seseorang sudah bisa menjangkau tempat lain tanpa susah payah menghabiskan banyak waktu dan tenaga. Begitu juga implikasinya pada ranah dakwah, pemanfaatan digital metaverse ini memberikan kesempatan yang sangat besar dalam mengembangkan dan memperkenalkan dakwah Islam ke segala penjuru dunia. Akan tetapi, lahirnya metaverse di era society 5.0 saat ini juga tidak bisa dipungkiri terdapat tantangan-tantangan yang menjadi penghalang dalam memaksimalkan proses dakwah tersebut untuk mencapai tujuan yang divisikan. Di antara bentuk tantangan dalam proses dakwah di era metaverse ini sebagai berikut.

1. Masih Minimnya Tingkat Literasi Digital Para Da'i dan Masyarakat

Kehadiran metaverse memungkinkan proses dakwah yang dilakukan lebih mudah, canggih, menyenangkan, menarik, dan menjanjikan untuk memajukan ranah ini. Meski demikian, penerapan metaverse sebagai media memiliki tantangan yang lebih pelik dan sulit sebab penggunaannya menuntut pemakai harus memiliki pemahaman dan keahlian teknologi digital yang cukup mumpuni agar dapat mengoperasikan metaverse tersebut. Artinya, semakin canggih teknologi yang digunakan semakin tinggi pula tingkat literasi yang diperlukan. Berdasar kepada Laporan Status Literasi Digital tahun 2021 menerangkan indeks literasi digital di Indonesia tahun 2021 menempati level 3,49 dari nilai maksimum 5,00 dengan jumlah responden sebanyak 10.000 orang. (Huraira, 2022). Laporan ini memosisikan Indonesia berada pada level sedang dalam literasi digital.

Penggunaan metaverse sebagai hasil kemajuan teknologi digital dalam dunia dakwah mengharuskan para da'i dan mad'u memiliki penguasaan digital agar bisa mengkolaborasikan antara pemanfaatan kemajuan yang ada dengan pesan dakwah yang disampaikan dan diterima. Metaverse beserta perangkat pendukungnya

harus mampu menjadi media atau sarana aktivitas dakwah. Dalam pemanfaatannya, metaverse memiliki tiga fase yang terdiri dari fase desain, fase pelatihan model, fase operasi dan fase evaluasi (Solechan & Putra, 2022). Jika kita menilik pada data laporan di atas, maka Indonesia belum mencapai tingkat indeks literasi yang tinggi. Rumitnya penggunaan metaverse sebagai perantara penyampaian dakwah akan menjadi tantangan yang sangat berat bagi para da'i dan mad'u jika tidak dibarengi dengan peningkatan literasi digital tersebut. Apabila tidak ada perbaikan lebih lanjut, maka mustahil para da'i dan mad'u dapat menyentuh metaverse dalam pengaplikasiannya sebagai media dakwah. Hal ini akan diperparah jika para da'i dan mad'u malas dan enggan mencoba serta memilih untuk tidak menggunakan kemajuan teknologi ini ke dalam dunia dakwah.

2. Biaya Penggunaan Sangat Mahal dan Jaringan Cukup Terbatas

Metaverse memerlukan seperangkat alat yang sangat lengkap untuk dapat menggunakannya. Sarung tangan haptic serta *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) sebagai perangkat utama pada metaverse memiliki harga yang cukup fantastis, belum lagi lahan virtual yang harus dibeli. Mahalnya semua perangkat ini tentu tidak bisa dicapai oleh semua kalangan. Dalam kaitannya dengan dunia dakwah, metaverse memaksa penggunanya baik da'i maupun mad'u untuk memiliki semua perangkat tersebut. Seperti yang diketahui bahwa pelaku dan penikmat dakwah mencakup semua kalangan, mulai dari anak kecil hingga lansia. Hal ini menjadi suatu permasalahan apabila aktivitas tersebut dilakukan melalui metaverse, sebab tentunya semua kalangan tersebut memiliki latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda-beda. Apabila metaverse ini diadopsi sebagai media dakwah, tentu hanya golongan atas saja yang bisa melakukan dan menikmati dakwah.

Masalah lainnya adalah jaringan yang sulit dan belum merata di Indonesia. Untuk mengembangkan dan memanfaatkan teknologi metaverse memerlukan dukungan konektivitas internet 5G agar proses penggunaan dapat berjalan dengan optimal. Akan tetapi ini menjadi permasalahan pelik bagi Indonesia, sebab jangkauan jaringan 5G, untuk dapat mengakses internet saja masih terdapat daerah yang belum bisa merasakannya. Tentu hal ini sulit diterapkan untuk kegiatan dakwah. Dakwah mengharuskan terjadinya interaksi aktif antara da'i dan mad'u, ini berarti diperlukan pula jaringan yang lancar agar proses dakwah dapat berjalan maksimal seperti halnya dakwah konvensional. Apabila jaringan internet tidak lancar sudah pasti pesan-pesan dakwah tidak akan tersampaikan dengan baik. Tantangan lain, tidak meratanya jaringan internet hingga pelosok daerah di Indonesia juga menjadi penghalang tersampainya dakwah apabila penerapannya menggunakan metaverse.

3. Pesan Dakwah Secara Spiritual Berpotensi Tidak Tersampaikan

Dakwah memiliki tujuan menghilangkan perilaku tercela seseorang dan menanamkan perilaku terpuji di dalam dirinya (Wibowo, 2019). Semua da'i sebagai fasilitator ilmu pasti sangat mengharapkan nasihat atau pesan yang diberikannya dapat tersampaikan dan diterima oleh semua mad'u untuk kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan mereka. Ruang lingkup dalam materi yang didakwahkan tidak hanya sebatas teori saja, namun diperlukan juga praktik yang mengaplikasikan teori tersebut agar pesan dakwah tidak hanya sampai dipikiran namun hingga spiritual seseorang. Penanaman spiritual kepada seseorang bukanlah hal yang mudah. Hal ini kembali menjadi tantangan bagi para da'i ketika proses dakwah diadakan melalui metaverse.

Dakwah yang dilakukan melalui perantara digital tentu tidak sama kualitasnya dibanding dengan cara konvensional. Islam yang menuntut pemahaman teori dan praktik dalam menjalankan agama mengharuskan para da'i untuk bisa menyampaikan kedua hal tersebut secara seimbang kepada para mad'u. Permasalahan ini bertambah ketika aktivitas dakwah dilakukan dengan metaverse. Sensasi nyata yang diberikan oleh metaverse belum tentu mampu menyampaikan sepenuhnya pesan-pesan dakwah kepada mad'u. Da'i perlu mengemas materi yang akan disampaikan semenarik mungkin. Tentu praktik-praktik yang dilakukan memerlukan pula perangkatan dan konten-konten yang mendukung, sehingga bukan hanya peran *reality virtual* yang dirasakan tetapi bisa mengambil dan menanamkan pesan spiritual yang diberikan. Selain itu, pemanfaatan metaverse yang menjadi hal baru bagi dunia perdakwaan tidak menutup kemungkinan akan membuat masyarakat lebih berfokus pada animasi reality yang diberikan daripada pesan spiritual yang disampaikan.

4. Berkurangnya Esensi dan Budaya Silaturahmi

Silaturahmi merupakan gabungan dari kata Arab, shilah dan rahim. Shilah sendiri dapat diartikan mengikat dan menyambung, sedangkan kata rahim bermakna kasih sayang. Jika digabungkan maka secara istilah arti silaturahmi adalah mempererat hubungan kasih sayang antar manusia dengan kerabatnya (Habibillah, 2013). Silaturahmi memiliki peranan yang penting dalam sebuah hubungan. Dengan adanya silaturahmi akan tercipta suasana damai dan rukun antar sesama. Bahkan pentingnya hal ini Allah sendiri yang memerintahkan dan menjelaskan dalam firmanNya, sebagaimana yang terdapat dalam Q.S An-Nisa (4): 1 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya:

“Wahai manusia! Bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari diri yang satu (Adam), dan (Allah) menciptakan pasangannya (Hawa) dari (diri)-nya; dan dari keduanya Allah memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Bertakwalah kepada Allah yang dengan nama-Nya kamu saling meminta, dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu.”

Dari ayat ini telah jelas bahwa makna silaturahmi disandingkan dengan ketakwaan. Ini mengartikan bahwa salah satu bentuk ketakwaan umat Islam ialah menjaga tali hubungan persaudaraan sesama. Masyarakat Indonesia sangat identik dengan pemupukan tali silaturahmi, contohnya dapat dilihat saat hari raya idul fitri maupun idul adha tiba, bahkan hingga sanak yang berada di pelosok jauh pun rela didatangi demi bertemu saja.

Dalam dunia metaverse seseorang akan dimudahkan dengan *virtual reality*. Pengguna akan merasa nyata di dunia maya. Begitu juga dalam pengaplikasiannya dalam dunia dakwah. Aktivitas dakwah yang sejatinya dilakukan dengan berkumpul dan melakukan pertemuan secara langsung, dengan metaverse semua itu terwujud hanya dengan avatar sebagai perwakilan. Meskipun adanya metaverse mempermudah seseorang, akan tetapi kehadirannya justru menjadi penghapus esensi silaturahmi yang melekat dalam aktivitas dakwah. Dengan dakwah konvensional, antar sesama umat Islam dapat leluasa menjalin dan mempererat tali persaudaraan. Mereka dapat berbicara dan berjabat tangan secara langsung tanpa membutuhkan alat bantuan sebagai perantara. Hal ini dijelaskan lebih lanjut dalam sebuah sabda Nabi Saw. sebagai berikut.

مَا مِنْ مُسْلِمَيْنِ يَلْتَقِيَانِ فَيَتَصَافَحَانِ إِلَّا غُفِرَ لَهُمَا قَبْلَ أَنْ يَفْتَرِقَا

Artinya:

“Tidaklah dua muslim itu bertemu lantas berjabat tangan melainkan akan diampuni dosa di antara keduanya sebelum berpisah.” (HR. Abu Daud no. 5212).

Hadis ini menunjukkan keutamaan berjabat tangan saat terjadinya pertemuan antar sesama manusia. Dengan metaverse kandungan hadis di atas tidak akan terwujud. Simpulnya, metaverse sebagai kemajuan teknologi justru menjadi penghilang esensi silaturahmi yang terwujud dalam aktivitas dakwah.

KESIMPULAN

Menghadapi perkembangan zaman, tindakan penyesuaian diri perlu untuk dilakukan agar kita tak menjadi tertinggal. Adapun komunitas muslim melakukan upaya dengan menciptakan inovasi-inovasi baru, yaitu salah satunya platform berbasis metaverse sebagai bentuk kesadaran dalam beradaptasi. Platform yang telah berhasil diciptakan oleh komunitas muslim yaitu, Manasik Haji VR, MetaKawn, dan MadrasahLand. Melalui dakwah berbasis metaverse memberikan peluang yang dapat mendukung eksistensi dakwah secara inovatif dan tetap terjaga meskipun harus mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi yang tidak ada hentinya. Akan tetapi, saat ini upaya pengembangan metaverse di Indonesia sebagai media dakwah masih sangat terbatas, baik dari sisi kesiapan da'i dan mad'u maupun ketersediaan fasilitas. Maka dari itu, penulisan ini dapat menjadi sumbangan dalam menganalisis peluang dan tantangan pada perkembangan metaverse di Indonesia sehingga masyarakat dapat paham dan menyadari tantangan tersebut untuk dapat diatasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan awal bagi penelitian selanjutnya dengan membahas secara mendalam. Masih banyak aspek yang perlu diangkat dan diteliti, seperti hukum melaksanakan ibadah di dunia metaverse, dan masalah aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allam, Z., Sharifi, A., Bibri, S. E., Jones, D. S., & Krogstie, J. (2022). The Metaverse as a Virtual Form of Smart Cities: Opportunities and Challenges for Environmental, Economic, and Social Sustainability in Urban Futures. *Smart Cities*, 5(3), 771–801. <https://doi.org/10.3390/smartcities5030040>
- Amin, S. M. (2013). *Ilmu Dakwah*. Amzah.
- Ansori. (2015). 濟無No Title No Title No Title. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- B. Luthfiansyam, M. A. & A. F. (2021). Pengembangan Aplikasi Simulasi Haji Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *E-Proceeding of Applied Science*, 7(5).
- Baidlowi, M. (2018). Dakwah di Era Disrupsi. *Mimbar Ulama Suara Majelis Ulama Indonesia*, April, 4–5.
- Díaz, J. E. M., Saldaña, C. A. D., & Avila, C. A. R. (2020). Virtual world as a resource for hybrid education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(15), 94–109. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i15.13025>
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.
- Faldiansyah, I. (2020). Dakwah Media Sosial : Alternatif Dakwah Kontemporer. *Tawshiyah*, 15(2), 36–58.
- Habibillah, M. (2013). *Raih Berkah Harta Dengan Sedekah dan Silaturrahmi*. Sabil.
- Huraira, F. R. (2022). *Indeks Literasi Digital Berdasarkan Wilayah di Indonesia*.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Kemenag Indonesia. (2022). Bimbingan Teknis Metaverse Madrasah. Youtube, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pkda5PZZdtI>
- MetaKawn. (2022). Empowering Muslims Through Web 3. URL: <https://metakawn.medium.com/empowering-muslims-through-web3-e4c7846d5e95>
- MetaKawn. (2022). What You Need To Know About MetaKawn. URL: <https://metakawn.medium.com/what-you-need-to-know-about-metakawn-fb62dc47beee>
- M. Damar. (2021). Metaverse Shape of Your Life for Future: A bibliometric snapshot. *Dergipark.Org.Tr*, 1, 1–8. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jmv/issue/67581/1051371>
- Mozumder, M. A. I., Sheeraz, M. M., Athar, A., Aich, S., & Kim, H. C. (2022). Overview: Technology Roadmap of the Future Trend of Metaverse based on IoT, Blockchain, AI Technique, and Medical Domain Metaverse Activity. *International Conference on Advanced Communication Technology, ICACT, 2022-Febru*, 256–261. <https://doi.org/10.23919/ICACT53585.2022.9728808>
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Program, V. M., Komunikasi, S., Islam, P., Abdurrahman, U. K., & Pekalongan, W. (2022). Smart Dakwah di Era Society 5.0 ; Da'i Virtual dalam New Media. *Journal Of Da 'wah and Communication*, 32(1), 2775–5207.
- Putri, P. A. (2022). *Mu às arah : Jurnal Kajian Islam Kontemporer Transformasi Sistem Pendidikan Madrasah dalam Wacana Metaverse pada Program Kemenag RI*. 3(2), 67–78. <https://doi.org/10.18592/msr.v4i2.7625>
- Qudratullah. (2019). Media Massa Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal Al-Hikmah: Jurnal Dakwah*, 13(2), 217–230.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Saputra, W. (2011). *Pengantar Ilmu Dakwah*. PT Raja Grafindo Persada.
- Solechan, A., & Putra, T. W. A. (2022). Literatur Review : Peluang dan Tantangan Metaverse. *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia*, 2(1).
- Ummah, A. H. (2020). Dakwah Digital dan Generasi Milenial (Menelisik Strategi Dakwah Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara). *Dakwah Digital Dan Generasi Milenial*, 18(1).
- Wibowo, A. (2019). *Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam di Era Digital*. 03(02), 339–356.
- Zaini, O. A. (2013). Dakwah Melalui Internet. *AT-TABSYYIR, Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(1), 93–108.