INSTITUT AGAMA ISLAM IMAM GHOZALI (IAIIG) CILACAP
LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)

Al-Munqidz: Jurnal Kajian Keislaman

Jl. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan-Cilacap || <https://ejournal.iaiig.ac.id/index.php/amk>
Issn SK no.: 0005.235/Jl.3.2/SK.ISSN/2012.07 || 0005.27158462/Jl.3.1/SK.ISSN/2020.01

SISTEM AUGMENTED REALITY (AR) DALAM DAKWAH ISLAM

Mochamad T. A. Aziz Zein¹, Ninik Agustin²

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam¹, Program Studi Teknik Informatika²
Institut Agama Islam Imam Ghozali¹, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghzali²

Email : zein@iaiig.ac.id,¹ ninik.agustin@gmail.com²

Naskah Diterima
20 April 2020

Publis Artikel
16 Mei 2020

Abstrak: *The Use Of Mobile Technology In The Industrial 4.0 Era Is A Must. The Number Of Smartphone Users Continues To Increase Over Time. Continuum Reality Technology Which Consists Of Both Virtual Reality (VR) And Augmented Reality (AR) Becomes A Portable Technology That Is Easy And Affordable Being Used With A Smartphone. This Study Has An Objective To Determine The Potential Uses Of Augmented Reality (AR) Technology In Modern Islamic Da'wa. This Study Are Counted As A Literature Study Using The Traditional Review Method.*

AR Applications Have Been Used In Many Fields, Such As Medical, Military, Manufacturing, Visualization, Entertainment And Games, Robotics, Education, Marketing, Navigation, Tourism, Geospatial, Urban Planning And Civil Sciences. Da'wa Requires Attention In Both Truth And Good Ability Of The Preachers. It's Based On Legal Aspects And The Procedures (Fiqhud-Dakwah). There Was Limited Amount Of Research And AR Products Used In Da'wa. The AR's Technology That Can Be Applied In Islamic Da'wa Are 1) Playing Cards For Da'wa, 2) Islamic Story Books, 3) Da'wa Brochures / Leaflets / Poster, 4) Islamic History Museum.

Keyword : *Augmented Reality, Da'wa, Islam*

Abstrak: Pemanfaatan Teknologi *Mobile* Dalam Era Industri 4.0 Merupakan Suatu Keharusan. Jumlah Pengguna *Smartphone* Terus Meningkatkan Seiring Dengan Waktu. Teknologi Realitas Continuum Yang Terdiri Atas *Virtual Reality* (VR) Dan *Augmented Reality* (AR) Menjadi Teknologi *Portable* Yang Semakin Mudah Dan Terjangkau Dengan Adanya Perangkat *Smartphone*. Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengetahui Potensi Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* (AR)

Dalam Dunia Dakwah Modern. Penelitian Ini Termasuk Dalam Penelitian Literatur Menggunakan Metode *Traditional Review*.

Aplikasi AR Telah Digunakan Dalam Banyak Bidang. Bidang Yang Telah Memanfaatkan AR Diantaranya Adalah Medis, Militer, Manufaktur, Visualisasi, Hiburan Dan Permainan, Robotika, Pendidikan, Marketing, Navigasi, Wisata, Geospasial, Perencanaan Perkotaan Dan Ilmu Sipil. Penyampaian Dakwah Memperhatikan Kebenaran Dan Kemampuan Yang Baik Penyampainnya Berdasarkan Aspek Hukum Dan Tatacara Penyampaian (Fiqhud-Dakwah). Terdapat Keterbatasan Jumlah Riset Dan Produk AR Yang Telah Digunakan Dalam Menerapkan Metode Dakwah. Potensi AR Yang Dapat Diterapkan Dalam Metode Dakwah Islam Adalah 1) Kartu Bermain Konten Dakwah, 2) Buku Cerita Tentang Dakwah Islam, 3) Brosur/Leaflet/Poster Dakwah, 4) Museum Sejarah Islam.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Dakwah, Islam

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat pesat dirasakan oleh Negara Indonesia saat ini. Peningkatan penggunaan *e-commerce*, *e-government* serta berbagai aplikasi yang memanfaatkan interaksi teknologi dalam masyarakat menjadi indikasi bahwa Indonesia saat ini telah masuk dalam era Industri 4.0 (Kemenperin, 2018; Puspita, Fitriani, Astuti, & Novianti, 2020). Pemanfaatan teknologi *mobile* dalam era Industri 4.0 merupakan suatu keharusan. Teknologi *mobile* dapat diartikan sebagai suatu perangkat *Internet of Things* (IoT) yang menjadi bagian dari era ini. Peningkatan pengguna *mobile* ini diimbangi dengan berbagai perkembangan teknologi yang memanfaatkan perangkat jenis ini. Teknologi *Realitas Continuum* yang terdiri atas *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) menjadi teknologi *portable* yang semakin mudah dan terjangkau dengan adanya perangkat *smartphone*.

Penelitian ini membahas mengenai perkembangan teknologi *Realitas Continuum* khususnya pada teknologi *Augmented Reality* (AR). Pembahasan difokuskan pada mekanisme kerja, sejarah perkembangan, metode dakwah, implementasi AR pada berbagai bidang dan potensi penggunaan AR pada bidang dakwah di masa mendatang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam dunia dakwah

modern. Potensi ini akan dimanfaatkan dalam peningkatan efektivitas dan pengembangan metode dakwah Islam.

Metode Traditional Review

Traditional review adalah metode penelusuran berbagai pustaka dengan pemilihan paper ilmiah berdasarkan pengetahuan spesifik dari peneliti. Literatur review adalah evaluasi kritis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya pada suatu topik penelitian dengan merangkum, menganalisis dan mensintesis isinya serta menyajikannya dalam suatu survei paper (Wahono, 2016). Penelitian ini termasuk dalam penelitian literatur menggunakan metode traditional review. Penelusuran bahan kajian (paper) dan produk AR dalam dakwah islam berdasarkan pada kategorisasi konten paper (yang berhubungan dengan AR dalam dakwah islam). Proses penelitian meliputi 1) Penentuan tema kajian, 2) Penelusuran paper dan produk, 3) Eliminasi/*filtering* paper dan produk berbasis AR, 4) Rekapitulasi hasil eliminasi, 5) Pembahasan dan analisis, 6) Penulisan. Eliminasi produk ataupun bahan kajian (paper) dilakukan dengan tujuan untuk peningkatan kualitas kajian tulisan.

B. Pembahasan

Indonesia menduduki peringkat 5 (lima) dunia jumlah pengguna perangkat *smartphone*. Gambar dibawah ini menunjukkan ranking pengguna *smartphone* di seluruh dunia.

Gambar 1 Pengguna *Smartphone* di Dunia (dalam juta jiwa). Sumber :

<https://www.statista.com/statistics/748053/worldwide-top-countries-smartphone-users/>

Jumlah pengguna *smartphone* terus meningkat seiring dengan waktu. Penggunaan *smartphone* ini menjadi pintu masuk teknologi AR. Perangkat AR yang murah dan mudah

diimplementasikan adalah *smartphone* dengan spesifikasi dan kriteria tertentu. Hal utama yang harus dimiliki untuk merancang sebuah sistem AR menggunakan *smartphone* adalah spesifikasi teknis keberadaan sensor *Accelerometer* dan *Gyroscope*, Sistem Android (sesuai kebutuhan dalam pengembangan), GPU dan RAM *smartphone* yang mencukupi untuk menjalankan aplikasi hasil pengembangan serta kamera dengan resolusi dan daya tangkap yang baik.

Virtuality Continuum (VC)

Augmented Reality dikenal sebagai *Mixed Reality* (MR) yang dapat saling menghubungkan antara dunia nyata dengan dunia virtual. Secara ilustratif, penjelasan mengenai keterhubungan dua dunia ini tergambar pada skema (Milgram & Kishino, 1994) yang telah diadaptasi sebagai berikut

Gambar 2 Skema konsep *Augmented Reality* diadaptasi dari (Milgram & Kishino, 1994)

Proses penggabungan lingkungan nyata dengan virtual memerlukan aplikasi khusus yang dibangun secara spesifik. Ide dasar dari *Augmented Reality* adalah membawa dunia virtual ke dalam dunia nyata melalui sebuah media perantara ataupun perangkat tertentu (*smartphone*). Berikut contoh nyata implementasi konsep AR dalam sebuah bentuk buku berbasis AR.

Gambar 3 Gambar 2D dalam buku yang tercetak

Gambar 4 Objek 3D dalam aplikasi
AR melalui *smartphone*

Perkembangan AR merupakan tren perkembangan masa kini yang mendapatkan ekpektasi positif dalam bidang ilmu komputer. Laporan *Gartner Hype Cycle for emerging technologies 2017* (Altinpulluk, 2017) menyebutkan bahwa AR merupakan teknologi yang mendapatkan apresiasi dapat tercapai dalam kurun waktu 5 – 10 tahun seperti yang terlihat pada gambar berikut.

Gambar 5 Tren perkembangan Teknologi berdasarkan Laporan “*Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies 2017*” (Altinpulluk, 2017)

AR pertama kali dikembangkan pada tahun 1901 dalam buku “*The Master Key*” yang ditulis oleh Frank Baum. AR pada buku tersebut berupa kacamata yang digunakan untuk melihat karakteristik tokoh yang tertampil di dahi tokoh tersebut dengan tulisan baik, buruk, pintar, dan kasar (Altinpulluk, 2017). Berbagai perkembangan teknologi AR di tahun berikutnya tidak terbatas pada pengembangan buku saja. Beberapa perkembangan besar yang tercatat dalam sejarah AR dituliskan pada tabel berikut.

Tabel 1 Tabel Sejarah AR

Tahun	Produk	Penemu/Perusahaan
(1)	(2)	(3)
1957	<i>Sensorama simulator</i>	Morton Heilig
1968	<i>The Sword of Damocles</i>	Ivan Sutherland
1996	<i>First marker-based AR System</i>	Jun Rekimoto
1997	<i>Touring Machine (first mobile AR System)</i>	Feiner, MacIntyre, Hollerer and Webster
1999	<i>Eye Tap (The Ancestor of smart glasses)</i>	Steve Mann
2002	<i>AR Quake (First mobile AR game)</i>	Thomas, Close, Donoghue, Squires,

		Bondi and Piekarski
2008	<i>First AR based bionic contact lenses</i>	Babak Parvis
2012	<i>Google Glass</i>	Google
2015	<i>Microsoft Hololens</i>	Microsoft

Sumber : (Altinpulluk, 2017)

Berdasarkan tabel di atas, klasifikasi perangkat AR yang telah dikembangkan, digolongkan menjadi *tracking technology*, *display technology*, dan *input and output technology*. Aplikasi AR telah digunakan dalam banyak bidang. Bidang yang telah memanfaatkan AR diantaranya adalah medis, militer, manufaktur, visualisasi, hiburan dan permainan, robotika, pendidikan, marketing, navigasi, wisata, geospasial, perencanaan perkotaan dan ilmu sipil. Meskipun telah banyak bidang yang menerapkan penggunaan AR, namun terdapat beberapa keterbatasan utama dalam sistem berbasis AR. Beberapa keterbatasan itu adalah lamanya waktu respon dalam identifikasi objek AR, kegagalan perangkat baik secara *software* maupun *hardware* (Mekni & Lemieux, 2014).

Sistem berbasis AR dalam bidang Arsitektur, Teknik rekayasa, Konstruksi (Noghabaei, Heydarian, Balali, & Han, 2020), Kesehatan (Lee, Kim, & Hwang, 2019), Pendidikan (Khairuldin, Embong, Anas, Ismail, & Mokhtar, 2019) dan bidang lainnya membutuhkan adaptasi terhadap ciri khusus suatu bidang. Beberapa bahkan perlu dikombinasikan dengan suatu konsep spesifik seperti adanya integrasi ke dalam suatu permainan.

Potensi sistem AR lebih kuat dan efektif ketika diintegrasikan dengan teknologi lain seperti dalam permainan (*games*). Aplikasi AR dalam games ini sangat diterima secara global terlihat berdasarkan data pengguna Pokemon Go di dunia. Lebih dari 100 juta kali aplikasi AR ini di download dalam satu bulan sejak diluncurkan. Tercatat aplikasi AR ini memberikan keuntungan lebih dari 10 Juta Dollar tiap hari dalam bulan tersebut (Altinpulluk, 2017).

Metode Dakwah Islam

Penyampaian dakwah memperhatikan kebenaran dan kemampuan yang baik penyampainnya. Penyampaian dakwah berdasarkan aspek hukum dan tatacara penyampaiannya (*Fiqhud-dakwah*). Dakwah (Maryatin, 2014) dikelompokkan menjadi enam metode, sebagai berikut:

1. Dakwah *Fardiah*

Metode dakwah *Fardiah* dilakukan seorang penyampai kepada satu atau beberapa orang dalam jumlah yang kecil dan terbatas. Metode dakwah *fardiah* biasanya terjadi tanpa

persiapan yang matang dan tersusun secara tertib. Contoh kegiatan dakwah *fardiah* adalah menasihati rekan sesama muslim dalam bentuk teguran atau anjuran memberi contoh. Contoh dakwah *fardiah* dalam kelompok kecil diantaranya pada acara *tahniah* (ucapan selamat), upacara kelahiran (*tasmiyah*), ataupun saat mengunjungi orang sakit.

2. Dakwah *Ammah*

Dakwah *Ammah* merupakan metode dakwah menggunakan media lisan seperti pidato (khotbah) yang disampaikan kepada sekelompok orang dengan tujuan menanamkan pengaruh pada kelompok tersebut. Metode dakwah *Ammah* dapat dilakukan oleh perorangan ataupun organisasi yang memahami tatacara dan isi dakwah.

3. Dakwah *bil-lisan*

Metode dakwah *bil-lisan* adalah penyampaian pesan dakwah melalui lisan seperti ceramah atau komunikasi langsung antara subjek dan objek dakwah. Metode ini biasanya digunakan ketika berkaitan dengan hari ibadah seperti khutbah Jumat atau khutbah hari Raya, kajian yang disampaikan menyangkut ibadah praktis, konteks sajian terprogram, disampaikan dengan metode dialog dengan hadirin.

4. Dakwah *bil-Haal*

Dakwah *bil al-hal* adalah metode dakwah yang mengedepankan perbuatan nyata. Hal ini dimaksudkan agar si penerima dakwah (*al-Mad'ulah*) mengikuti jejak dan hal ihwal si Da'i (juru dakwah). Dakwah jenis ini mempunyai pengaruh yang besar pada diri penerima dakwah. Pada saat pertama kali Rasulullah SAW tiba di kota Madinah, beliau mencontohkan dakwah *bil-haal* ini dengan mendirikan Masjid Quba, dan mempersatukan kaum Anshor dan kaum Muhajirin dalam ikatan *ukhuwah Islamiyah*.

5. Dakwah *bit-tadwin*

Memasuki zaman global seperti saat sekarang ini, pola dakwah *bit at-tadwin* (dakwah melalui tulisan) baik dengan menerbitkan kitab-kitab, majalah, internet, koran, dan tulisan-tulisan yang mengandung pesan dakwah sangat penting dan efektif.

Keuntungan lain dari dakwah model ini tidak menjadi musnah meskipun sang dai, atau penulisnya sudah wafat. Menyangkut dakwah *bit-Tadwim* ini Rasulullah SAW bersabda, "Sesungguhnya tinta para ulama adalah lebih baik dari darahnya para syuhada".

6. Dakwah *bil hikmah*

Dakwah *bil hikmah* merupakan metode dakwah dengan melakukan pendekatan persuasif bertahap tanpa tekanan dan paksaan sehingga objek dakwah secara sadar mampu melaksanakan dakwah atas kemauannya sendiri. Penyampaian dakwah *bil hikmah* perlu memperhatikan isi dakwah sesuai dengan arti kata *Al Hikmah* itu sendiri, yaitu valid dalam perkataan dan perbuatan, mengetahui yang benar kemudian mengamalkannya, *wara'* dalam *dinullah*, meletakkan sesuatu pada tempatnya serta menjawab dengan tegas dan tepat.

Kajian Metode Dakwah

Metode dakwah merupakan salah satu unsur dakwah selain subjek, objek, media, dan materi dakwah (Ritonga, 2019). Pengertian metode dakwah menurut Al-Bayanuni merupakan cara atau strategi yang digunakan pendakwah untuk menyampaikan dakwah. Said Bin Al-Aqthani menjelaskan metode dakwah adalah ilmu yang mempelajari bagaimana cara berkomunikasi secara langsung dalam mengatasi kendala-kendalanya. Sedangkan menurut 'Abd Al-Karim Zaidan, metode dakwah merupakan ilmu penyampaian pesan dakwah dan mengatasi kendala-kendalanya (Aziz, 2009).

Menurut Toto Tasmara, metode dakwah adalah kumpulan cara yang dilakukan oleh da'i (subjek dakwah) kepada mad'u (objek dakwah) untuk mencapai tujuan dengan dasar hikmah dan kasih sayang (Tasmara, 1997)

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai metode dakwah, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode dakwah merupakan cara berkomunikasi subjek dakwah agar materi dakwah dapat tersampaikan kepada objek dakwah. Dasar utama metode dakwah islam tertulis dalam QS An Nahl ayat 125, sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (Departemen Agama, 1987)

Imam Ahmad Mustofa al-Maraghi menjelaskan interpretasi Al Qur'an surah an-nahl ayat 125 didalamnya termasuk pada metode penyampaian dakwah yang merujuk pada Jurnal Al-Munzir, meliputi tiga cakupan (Ritonga, 2019), sebagai berikut:

(1) Dakwah *bil hikmah*

Hikmah adalah meletakkan sesuatu pada tempatnya dengan berpikir, berusaha menyusun dan mengatur dengan cara yang sesuai dengan keadaan zaman. Metode hikmah merupakan cara penyampaian dakwah yang dilakukan secara persuasif yang bertumpu pada *Human Oriented*, sehingga memerlukan pengakuan demokratis terhadap hak-hak manusia sebagai objek dakwah dengan tujuan fungsi dakwah sebagai informasi dari ketentuan Al-Qur'an tercapai (Muriah, 2000).

Metode dakwah *bil-hikmah* merupakan penyeruan atau pengajakan dengan cara bijak, filosofis, argumentatif, dilakukan dengan adil, penuh kesabaran dan ketabahan, sesuai dengan ajaran *an-Nubuwwah* dan ajaran al-Qur'an sehingga kebenaran mengenai sesuatu terposisikan secara proposional. Dakwah bil-hikmah selalu memperhatikan suasana, situasi dan kondisi objek dakwah. Oleh karena itu, metode ini menggunakan pendekatan yang relevan, realistis sesuai dengan tantangan dan kebutuhan dengan memperhatikan kadar pemikiran dan intelektual, suasana psikologis, serta situasi sosial kultural lingkungan *mad'u* (Enjang & Aliyudin, 2009).

Penyampaian dakwah dengan metode bil hikmah dapat menggunakan lima bentuk bahasa dengan melihat bagaimana kondisi objek dakwah (Suparta & Hefni, 2009), antara lain:

(a) *Qoulan Baligha*

Penyampaian dakwah dengan bahasa *qaulan baligha* (perkataan yang membekas pada jiwa) berdasarkan pada surat an-Nisa' ayat 63 dengan firmanNya:

أُولَٰئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي
أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

Artinya: “Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan Katakanlah kepada mereka perkataan yang berbekas pada jiwa mereka” (Departemen Agama, 1987)

Ayat di atas menceritakan mengenai penggunaan perkataan yang berbekas pada jiwa mereka (*qaulan baligha*) ketika menyampaikan dakwah kepada orang munafik yang diperbolehkan untuk dihindari dan diberi pelajaran.

(b) *Qaulan Layyinan*

Bentuk Bahasa *qoulan layyinan* (perkataan yang lembut) berdasarkan pada Al-Qur'an surat Thaha ayat 44 sebagai berikut:

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya: “Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, Mudah-mudahan ia ingat atau takut (Departemen Agama, 1987)”.

Ayat ini bercerita mengenai perintah Allah kepada Nabi Musa dan Harun untuk menyampaikan dakwah kepada Fir'aun dengan *qoulan layyinan*, yaitu perkataan yang bersifat sejuk dan lemah lembut.

(c) *Qoulan Ma'rufan*

Bahasa *Qoulan ma'rufan* berdasarkan pada Al-Qur'an pada surat al-Baqarah ayat 235, 2 ayat pada surat an-Nisa' ayat 5 dan 8, serta 1 ayat lagi terdapat pada surat al-Ahzab ayat 32. Salah satunya yaitu Al-Qur'an surat Al-Baqarah 2: 263 adalah sebagai berikut:

﴿قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتْبَعُهَا أَذًى ۗ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ﴾

Artinya: yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari sedekah yang diiringi dengan sesuatu yang menyakitkan (perasaan si penerima). Allah Maha Kaya lagi Maha Penyantun” (Departemen Agama, 1987)

Arti *qoulan ma'rufan* antara lain berupa pembicaraan yang bermanfaat, mencerahkan pemikiran, dan menunjukkan pemecahan kesulitan secara psikologis. *Qoulan ma'rufan* digunakan ketika berbicara tentang kewajiban orang-orang kaya atau orang kuat terhadap orang-orang yang miskin atau lemah.

(d) *Qoulan Maysura*

Istilah *qoulan maysura* berdasarkan Al-Qur'an surat Al Isra ayat 28 sebagai berikut:

وَمَا تُعْرَضْنَ عَنْهُمْ أَسْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا

Artinya: "Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhannya yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka *Qoulan Maysura* (ucapan yang mudah)" (Departemen Agama, 1987)

Qoulan maysura pada ayat tersebut berarti perkataan yang ringan. Bentuk bahasa *qoulan maisura* yaitu bahasa yang ringan, sederhana, mudah dimengerti dan dipahami. Dakwah menggunakan Bahasa *qoulan maisura* ditujukan ketika objek dakwahnya adalah orang tua atau golongan tua yang sedang merasa sedih karena tindakan anak atau orang yang lebih muda kurang bijak, orang yang didzalimi oleh orang yang lebih berkuasa, dan orang yang memiliki status sosial di bawah garis kemiskinan.

(e) *Qoulan Karima*

Qoulan karima terdapat pada Al-Qur'an surat Al-Isra ayat 23 sebagai berikut:

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَهَرَّهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۝٢٣﴾

Artinya: "Dan Tuhanmu Telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaikbaiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan 'ah' dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia" (Departemen Agama, 1987)

Qoulan karima berarti perkataan yang mulia, santun, penuh penghormatan dan penghargaan. Penggunaan bentuk Bahasa *qoulan karima* dalam dakwah kepada orang tua yang telah berusia lanjut.

(2) *Mau'idzah hasanah*

Mau'idzah hasanah menurut asal kata terdiri dari dua kata, yaitu *mau'idzah* dan *hasanah*. *Mau'idzah* berasal dari kata *wa'adza ya'idzuwa'dzan-idzatan* yang berarti nasihat, bimbingan, pendidikan dan peringatan, sementara *hasanah* merupakan kebalikan dari *sayyi'ah* yang berarti kebaikan lawannya kejelekan (Suparta & Hefni, 2009). *Mau'idzah hasanah* merupakan ungkapan yang mengandung unsur motivasi, bimbingan, pendidikan,

pengajaran, kisah-kisah, berita gembira, peringatan, pesan-pesan positif yang bisa dijadikan pedoman dalam kehidupan agar mendapatkan keselamatan dunia dan akhirat (Munir & Ilahi, 2006).

Metode *mau'idzah hasanah* digunakan dalam penyampaian dakwah bagi objek dakwah yang kapasitas intelektual dan pemikiran pengalaman spiritualnya termasuk golongan awam. Subjek dakwah berperan sebagai pembimbing dan teman dekat yang menyayangi dan memberikan segala hal yang bermanfaat serta membahagiakan objek dakwahnya (Enjang & Aliyudin, 2009).

(3) *Mujadalah*

Mujadalah yaitu tukar pendapat yang dilakukan oleh dua pihak secara sinergis. Menurut mufasir al Razi *mujadalah* adalah bertukar pendapat yang argumentatif, tidak melahirkan permusuhan dan senantiasa saling menghormati dan menghargai perbedaan pendapat. *Mujadalah* sebagai metode dakwah berfungsi mengubah manusia sesuai dengan inti tujuan dakwah yaitu aktualisasi dan manifestasi imani dalam bidang kemasyarakatan yang dilaksanakan secara teratur (Aripudin, 2001). Penerapan metode *mujadalah* yang baik menurut Sayyid Qutub perlu memperhatikan hal-hal berikut (Muriah, 2000)

1. Tidak merendahkan pihak lawan atau menjelek-jelekkan, karena tujuan diskusi bukan untuk mencari kemenangan, melainkan menemukan kebenaran.
2. Tujuan diskusi semata-mata hanya untuk menunjukkan kebenaran agama Islam.
3. Tetap menghormati pihak lawan.

Sistem AR dalam Dakwah

Dakwah adalah bagian penting dalam dunia Islam. Islam berkembang hingga seperti sekarang ini dikarenakan adanya dakwah yang dilakukan berdasarkan metode-metode diatas. Berdasarkan tren, prediksi, dan berbagai analisis yang dijelaskan sebelumnya, penggunaan teknologi berbasis AR diyakini akan terus berkembang. Hal ini terlihat dari 1) Pengguna smartphone yang semakin banyak, 2) teknologi AR yang semakin mudah diimplementasikan, 3) penerapan AR di berbagai bidang. Pemanfaatan AR menjadi keharusan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sangat cepat. Prediksi penggunaan AR hingga tahun 2023 berdasarkan model yang dikembangkan dari STATISTA ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.

Gambar 6 Data dan prediksi Pengguna AR di seluruh dunia. Sumber :
<https://www.statista.com/statistics/1098630/global-mobile-augmented-reality-ar-users/>

Pengguna AR dari sejak tren kemunculan tahun 2015 telah mengalami peningkatan lebih dari 2 (dua) kali lipat pada tahun 2017. Pada tahun 2020 diprediksi telah mencapai lebih dari 8 (delapan) kali lipat dibandingkan tahun 2015. Hal ini menjadi dasar pemikiran bahwa saat ini adalah waktu yang tepat dalam implementasi AR dalam bidang dakwah. Penerapan Sistem berbasis teknologi AR yang telah diimplementasikan dalam bidang dakwah dan keislaman diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Penerapan Teknologi AR di bidang dakwah dan keislaman:

No	Sistem AR	Tahun	Negara	Developer
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	AR untuk Studi Islam	012	Malaysia	(Saforrudin, Zaman, & Ahmad, 2012)
2	AR Book Panduan Wudlu	2016	Indonesia	(Setiawan , Syaripudin, & Gerhana , 2016)
3	AR untuk Hafalan Al Qur'an	2018	Malaysia	(Ahmad, Zainuddin, & Yusoff, 2018)
4	Sistem AR untuk Doa Harian	2019	Malaysia	(Khairuldin, Embong, Anas, Ismail, & Mokhtar, 2019)
5	AR Book Doa (4D)	2019	Indonesia	(Murhayati, et al., 2019)
6	Buku STORY (<i>Short Stories Based On</i>)	2020	Indonesia	(Zein & Munfaridah, 2020)

Tabel diatas menunjukkan keterbatasan jumlah riset dan produk AR yang digunakan dalam bidang dakwah islam secara umum. Produk AR lain yang beredar dan diperjualbelikan secara umum adalah Kartu AR dan Buku AR. Berdasarkan hal tersebut, potensi AR dalam bidang keislaman dapat diterapkan sebagai berikut :

1. Kartu bermain (*playing cards*)

Kartu bermain berbasis AR diarahkan untuk pengenalan berbagai kebutuhan dalam dunia islam seperti, pengenalan huruf hijaiyah, pengenalan tata cara suatu ibadah dan permainan edukasi islam berbasis kartu bermain .

2. Buku

Kombinasi buku dan *smartphone* sebagai perangkat AR adalah salah satu potensi utama penerapan AR dalam bidang dakwah islam. Buku dakwah keislaman yang biasanya 2D ataupun digital, diubah menjadi berbasis AR.

3. Brosur/leaflet/poster

Penerapan brosur/leaflet/poster berbasis AR adalah dengan penambahan suatu objek AR dalam kontennya sesuai dengan tema media tersebut.

4. Museum digital

Museum digital dapat berbentuk suatu lokasi yang dikombinasikan secara khusus memanfaatkan teknologi AR. Museum digital ini dapat dimanfaatkan untuk peningkatan pengetahuan tentang sejarah islam, tempat-tempat yang memiliki arti khusus dalam islam dan sebagainya

Penerapan AR diatas dapat dikategorikan sebagai bentuk metode Dakwah *bit-tadwin* yaitu dakwah berdasarkan tulisan. Dalam perkembangannya media dakwah tidak hanya berbentuk tulisan. Perkembangan ini mengikuti tren teknologi, adat, kebiasaan yang ada dalam suatu masa.

C. Penutup

Berdasarkan analisis literatur diatas dapat disimpulkan bahwa Indonesia menduduki peringkat 5 (lima) besar dunia jumlah pengguna perangkat *smartphone*. Penggunaan *smartphone* ini menjadi pintu masuk teknologi Augmented Reality (AR). Aplikasi AR telah digunakan dalam banyak bidang. Bidang yang telah memanfaatkan AR diantaranya adalah

medis, militer, manufaktur, visualisasi, hiburan dan permainan, robotika, pendidikan, marketing, navigasi, wisata, geospasial, perencanaan perkotaan dan ilmu sipil. Tren analisis, prediksi, dan berbagai analisis meyakini bahwa penggunaan teknologi berbasis AR akan terus berkembang. Hal ini terlihat dari 1) Pengguna smartphone yang semakin banyak, 2) teknologi AR yang semakin mudah diimplementasikan, 3) penerapan AR di berbagai bidang.

Terbatasnya jumlah riset dan produk AR yang digunakan dalam bidang dakwah menunjukkan bahwa metode dan media dakwah islam masih perlu ditingkatkan. Salah satu peningkatan itu adalah dengan penerapan AR dalam bentuk 1) Kartu bermain (*playing cards*), 2) Buku, 3) Brosur/leaflet/poster, 4) Museum digital

Daftar Pustaka

- Ahmad, H., Zainuddin, N. M., & Yusoff, R. C. (2018). Augmented Reality Operational Framework to Aid Al-Quran Memorization for Hearing Impaired Students. *Open International Journal of Informatics (OIJI)*, 6(2), 94-103.
- Altinpulluk, H. (2017). CURRENT TRENDS IN AUGMENTED REALITY AND FORECASTS ABOUT THE FUTURE. *Proceedings of ICERI 2017 Conference* (pp. 3649-3655). Seville, Spain: ICERI. doi:10.21125/iceri.2017.0986
- Aripudin, A. (2001). *Dakwah Antarbudaya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aziz, M. A. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Departemen Agama. (1987). *Tafsir Al-Qur'an*. Jakarta: PT. Serayajaya Santara.
- Enjang, A., & Aliyudin. (2009). *Dasar-dasar Ilmu Dakwah*. Bandung: WIdya Padjajaran.
- Kemenperin. (2018, 03 20). *Making Indonesia 4.0: Strategi RI Masuki Revolusi Industri Ke-4*. Retrieved 06 18, 2020, from Kementerian Perindustrian Republik Indonesia: <https://kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi-Industri-Ke-4>
- Khairuldin, W. M., Embong, A. H., Anas, W. N., Ismail, D., & Mokhtar, W. K. (2019). An Augmented Reality (AR) Approach in Educational Integration of Du'a in Islam. *Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 8(1), 32-29. doi:10.6007/IJARPED/v8-i1/5498
- Lee, L. N., Kim, M. J., & Hwang, W. J. (2019). Potential of Augmented Reality and Virtual Reality Technologies to Promote Wellbeing in Older Adults. *Applied Science*. doi:10.3390/app9173556
- Maryatin. (2014). Efektifitas Metode Ceramah dalam Penyampaian Dakwah Islam : Studi pada kelompok pengajian di Perumahan Mojosongo Permai Kabupaten Boyolali. *JURNAL ILMU DAKWAH*, 34(1), 103-122.
- Mekni, M., & Lemieux, A. (2014). Augmented Reality: Applications, Challenges and Future Trends. *International Conference 13 th Applied Computational Sciences* (pp. 205-214). Kuala Lumpur: WSEAS.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A TAXONOMY OF MIXED REALITY VISUAL DISPLAY. *IEICE Transaction on Information Systems*, E77D 12(12), 1321-1329.
- Munir, M., & Ilahi, W. (2006). *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana.

- Murhayati, S., Abduh, M. A., Andhi, R. R., Yendra, R., Rahman, M., & Fudholi, A. (2019). Educational Integration of Prayer in Islam using an Augmented Reality Approach. *International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT)*, 8(5), 2085-2087.
- Muriah, S. (2000). *Metodologi Dakwah Kontemporer*. Jakarta: Kencana.
- Noghabaei, M., Heydarian, A., Balali, V., & Han, K. (2020). Trend Analysis on Adoption of Virtual and Augmented Reality in the Architecture, Engineering, and Construction Industry. *MDPI*, 26(5), 1-18. doi:10.3390/data5010026
- Puspita, Y., Fitriani, Y., Astuti, S., & Novianti, S. (2020). Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 2020* (pp. 122-130). Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Ritonga, M. (2019). Penerapan Metode Dakwah Mau'idzah Hasanah di Era Hoax Milenial (Pemuda warga Puri Domas Sleman Yogyakarta). *Al-Munzir*, 12(1), 51-74.
- Saforrudin, N., Zaman, H. B., & Ahmad, A. (2012). Usage Concepts of Augmented Reality Technology in Islamic Study. *GJAT*, 2(1), 15-22.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *JOIN*, 1(1), 28-33.
- Suparta, M., & Hefni, H. (2009). *Metode Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Tasmara, T. (1997). *Komunikasi Dakwah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Wahono, R. S. (2016, May 7). *LITERATURE REVIEW: PENGANTAR DAN METODE*. Retrieved from Romi Satria Wahono.net: <https://romisatriawahono.net/>
- Zein, M. T., & Munfaridah, T. (2020). *STORY : Short Stories Based On Augmented Reality. Toleransi & Harmoni*. Cilacap: Ihya Media.