

DAKWAH MELALUI TEKNOLOGI VR DAN AR: TRANSFORMASI MEDIA DALAM MENYAMPAIKAN PESAN ISLAM

Rahimah¹

¹Interdisciplinary Islamic Studies , UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

* Corresponding author, e-mail: imahaugust3@gmail.com

ABSTRACT

Technological advances have penetrated all of society's lives. Almost every corner and human activity is now accompanied by technology, including religious values. Da'wah, which was previously carried out verbally and held in a private house, has now shifted into a space that is not limited by time. For example, the use of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technology has been carried out in the medical, military, education, robotics and urban planning and civil science fields. Apart from that, the potential use of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technology can be used as a da'wah media. So the aim of this research is to analyze the potential of using Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in the world of modern preaching. The approach used uses a literature review. The first formulation of the problem is, what is the potential of using Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in the world of modern da'wah? Second, what are the models of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in the world of modern preaching? The results obtained in this research are that in developing Islamic da'wah, Augmented Reality (AR) technology can be combined with several forms such as: game cards, Islamic propagation story books, brochures/leaflets/poters, and Islamic history museums.

Keywords: *Da'wah, Media Transformation, Augmented Reality (AR)*

Pendahuluan

Beragam penelitian telah menyebutkan bahwa teknologi sangat mempengaruhi dari segala aspek kehidupan individu maupun bermasyarakat. Salah satu indikator yang membuktikan pengaruh tersebut adalah meningkatnya penggunaan aplikasi untuk membantu kehidupan

sehari-hari manusia seperti aplikasi e-commerce, e-government, social media dan sebagainya. Teknologi dihantarkan tepat dihadapan setiap individu dengan pemanfaatan teknologi mobile yang memudahkan setiap aktivitas manusia (Joeffie, 2011). Peningkatan dari penggunaan teknologi mobile juga dimanfaatkan oleh perangkat lain, salah satunya adalah teknologi VR (Virtual Reality) dan teknologi AR (Augmented Reality), kedua teknologi tersebut semakin mudah terjangkau ditambah lagi dengan adanya banyaknya penggunaan smartphone di dalam masyarakat (Sahria, 2023). Paper ini sedikitnya akan membahas terkait dengan Augmented Reality (AR) yang diselaraskan dengan pemanfaatannya pada media dakwah.

Teknologi AR adalah teknologi yang memproyeksikan benda yang bersifat dua dimensi ke dalam dunia tiga dimensi sehingga terlihat seperti menyatu dengan dunia nyata. Orang-orang yang menggunakan teknologi AR akan merasakan pengalaman dengan objek yang tidak ada di dunia nyata seolah-olah objek tersebut sedang berada di sekitar orang tersebut. Objek-objek tersebut bisa berbentuk dalam berbagai macam baik itu berupa gambar, teks atau karakter tertentu yang ingin ditunjukkan karena tujuan dari teknologi AR adalah memberikan pengalaman kepada penggunanya untuk merasakan suatu objek nyata mungkin sehingga tidak hanya dalam bayang-bayang saja. Ada dua macam teknologi AR.

Pertama, marker based yaitu teknologi AR yang membutuhkan objek tertentu untuk discan menggunakan handphone atau perangkat tertentu, objek tersebut biasanya berbentuk barcode atau gambar 2D tertentu yang sudah diprogram untuk bisa dilihat secara 3D apabila discan. Kedua, markerless tracking yaitu kebalikan dari model pertama, teknologi AR model kedua ini tidak memerlukan gambar tertentu atau barcode untuk dilakukan proses scanning melainkan untuk mendapatkan pengalaman AR tersebut membutuhkan aplikasi tertentu, salah satu aplikasi terkenal yang menggunakan teknologi AR model kedua ini adalah aplikasi game PokemonGo (Asry, 2019). Perkembangan Teknologi AR sekarang semakin cepat, cepatnya perkembangan teknologi AR bisa dirasakan dengan banyaknya penggunaan dalam beberapa fasilitas seperti di Museum untuk melihat benda jaman dulu dalam bentuk 3D atau penggunaannya di beberapa billboard di dalam perkotaan untuk membuat iklan menjadi lebih menarik. Media dakwah sendiri saat ini sudah cukup mengalami perubahan yang besar. Penyampaian dakwah telah merambah pada media sosial. Sayangnya dalam penyampaian dakwah melalui media sosial sering kali tidak ada filterisasi atau bahkan menimbulkan kesalahpahaman dalam menerima dakwah. Padahal, penyampaian dakwah sangat perlu

untuk memperhatikan kebenaran dan kemampuan yang baik dalam penyampaiannya agar pesannya tersampaikan dengan komprehensif.

Dakwah bisa digolongkan ke dalam berbagai macam jika dilihat dari metode penyampaiannya dan objeknya yaitu: dakwah fardiah (dakwah secara individu kepada individu lain), dakwah ammah (dakwah dari satu individu kepada sekelompok orang), dakwah bil-lisan (dakwah yang disampaikan langsung dengan lisan), dakwah bil-hal (dakwah dengan perbuatan yang nyata), dahwah bit-tadwin (dakwah dengan tulisan) dan dakwah bil-hikmah (dakwah dengan cara persuasif dan bijaksana) (Zein, 2020). Dengan demikian, paper ini memiliki tujuan untuk memperhatikan potensi dari penggunaan teknologi AR dan VR untuk membuat dunia perdakwaan lebih modern dan lebih efektif dalam mencapai audiens sehingga pesan dari dakwah bisa dipahami dengan mudah.

Penelitian-penelitian terdahulu tentang dakwah dan teknologi hanya fokus pada tiga aspek. Pertama, penelitian yang membahas tentang problematika dakwah menggunakan teknologi dunia maya sebagaimana yang dipaparkan oleh Ahmad Rafik bahwa dakwah dengan dunia maya mempunyai banyak kemudahan namun juga memiliki problematika seperti hilangnya sifat keteladanan dan munculnya sifat individualis (Rafik, 2023). Penelitian Ahmad Rafik ini masih mempunyai banyak celah karena hanya menyampaikan problematika dakwah dunia maya tanpa spesifik menyebutkan dunia maya seperti apa mengingat kemajuan teknologi sekarang semakin berkembang seperti AR dan VR. Kedua, penelitian yang berfokus pada bagaimana cara mendigitalisasikan dakwah sebagaimana yang disampaikan oleh Nirwan Wahyudi bahwa ada banyak platform yang membantu untuk mendigitalisasikan dakwah seperti sosial media, situs web dan aplikasi seluler (Wahyudi, 2023). Penelitian Nirwan Wahyudi ini masih mengandalkan teknologi digital telah umum dikenal oleh Masyarakat tanpa menyinggung teknologi masa depan yang mempunyai potensi lebih besar sebagai media dakwah seperti teknologi AR dan VR. Ketiga, penelitian yang berfokus dengan konsep ideal cara berdakwah di internet seperti yang dipaparkan oleh Salman Yoga bahwa di masa depan semua kegiatan manusia akan dipenuhi oleh teknologi internet oleh karena itu dakwah harus mengikuti perkembangan zaman dengan cara memasuki dunia internet (Yoga, 2015).

Penelitian yang disampaikan oleh Salman Yoga terlalu Panjang memaparkan tentang sejarah internet dan detail-detail teknologi seperti kabel dan jaringan sehingga seperti tidak terdapat kesan bagaimana menghubungkan dakwah dengan internet supaya menjadilebih menarik. Dari penelitian-penelitian yang telah ada, belum ada penelitian yang mengaitkan dakwah

dengan teknologi AR dan VR padahal kedua teknologi ini diyakini sebagai masa depan dunia teknologi, oleh karena itu penelitian ini akan membahas tentang seberapa besar potensi keuntungan dakwah menggunakan teknologi AR dan VR.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang berfokus sebuah objek tertentu kemudian objek tersebut akan dikaji secara mendalam berdasarkan data-data yang didapatkan. Selain bersifat kualitatif penelitian ini juga bersifat penelusuran pustaka (literature review) yang berarti data-data yang dikumpulkan untuk penelitian ini berasal dari data-data tertulis seperti buku, jurnal-jurnal ilmiah, surat kabar, penelitian-penelitian terdahulu dan data-data tertulis lainnya. Data-data yang telah didapatkan akan dievaluasi secara kritis kemudian dirangkum dan dianalisa untuk menyesuaikan dengan topik penelitian ini. Penelitian ini meliputi peran teknologi AR dan VR dalam mengembangkan dunia dakwah Islam.

Hasil dan Pembahasan

3.1 Teknologi Ar (Augmented Reality) Dan Vr (Virtual Reality)

Augmented Reality (AR) dikenal sebagai *Mixed Reality* (MR) yang mampu menggabungkan dan menggabungkan dunia virtual dengan dunia nyata;

Dalam tahap penggabungan realitas dibutuhkan suatu perangkat khusus (aplikasi) yang mampu untuk menggabungkan secara spesifik. Ide utamanya dalam *Augmented Reality* membawa realitas alternatif ke dalam realitas utama melalui perantara ataupun melalui suatu perangkat tertentu (*smartphone*) (Zein, 2020). Perkembangan dari tren AR mendapat tempat positif di dalam bidang komputer. Melalui Laporan *Garther Hype Cycle for emerging technologies* menjelaskan bahwa *Augmented Reality* sebagai teknologi yang mendapatkan apresiasi yang tercapai dalam kurun waktu yang relatif singkat yaitu 5 – 10 tahun.

Untuk pertama kali *Augmented Reality* dikembangkan pada tahun 1901 yang terangkum dalam buku Frank Baum dengan judul “*The Master Key*”. Di dalam buku tersebut menjelaskan bahwa AR merupakan suatu kaca mata yang dapat digunakan untuk melihat karakteristik tokoh yang terampil di dahi tokoh tersebut dengan tulisan baik, buruk, pintar dan kasar. Di tahun-tahun berikutnya perkembangan teknologi *Augmented Reality* tidak

sebatas pada perkembangan buku, beberapa perkembangan besar dan perubahan yang tercatat dalam sejarah *Augmented Reality* (AR) yang dituliskan sebagai berikut:

Perkembangan Teknologi Augmented Reality (AR)

Tahun	1957	1968	1996
Produk	<i>Sensorama Simulator</i>	<i>The Sword of Democles</i>	<i>First Marker-based AR System</i>
Penemu	Morton Heiliq	Iva Sutherland	Jun Rekimoto

Tahun	1997	1999	2002
Produk	<i>Touring Machine (First mobile AR System)</i>	<i>Eye Tap (The Ancestor of Smart Glasses)</i>	<i>AR Quake (First mobile AR game)</i>
Penemu	Feiner, MacIntyre, Hollere and Webster.	Steve Mann	Thomas, Close, Donogue, Squires, Bodi, and Piekarski

Tahun	2008	2012	2015
Produk	<i>First AR Based bionic Contact Lenses</i>	<i>Google Glass</i>	<i>Microsoft Hololens</i>
Penemu	Babak Parvis	Google	Microsoft

Sumber: (Zein, 2020)

Dari tabel diatas diperoleh bahwa perangkat AR selama pengembangannya terbagi menjadi beberapa golongan seperti, *tracking technology*, *display technology*, dan *input and output technology* (Parekh, 2020). Implementasi dai teknologi AR sudah

banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti visualisasi, hiburan, robotika, pendidikan, hingga ilmu sipil. Walaupun telah dimanfaatkan dengan cukup baik, teknologi AR juga memiliki keterbatasan pada lambatnya respon yang diberikan dalam mengidentifikasi suatu objek AR, kegagalan perangkat bisa saja terjadi akibat *software* maupun *hardware* (Alha, 2019).

Dalam pemanfaatan sistem AR dalam berbagai bidang membutuhkan ciri khusus dari setiap bidangnya. Bahkan perlunya kombinasi dengan konsep saintifik dengan adanya integrasi dalam suatu permainan. Pada dasarnya potensi yang dimiliki oleh sistem AR sangatlah efektif dan efisien jika diintegrasikan dengan teknologi lain seperti *game*. Integrasi teknologi AR dengan *game* tampak pada penggunaan *Pokemon Go* yang diterima secara masif ketika itu. dan hampir 100 Juta kali mengunduh AR satu bulan setelah peluncurannya.

3.2 Model Dakwah Dan Kategorisasi Dakwah

Di dalam konsepsi penyampaian dakwah perlu dilakukan secara baik dan benar serta merujuk pada kebenaran. Penyampaian dakwah didasarkan kepada nilai aspek hukum dan tata cara dari penyampaian (*fiqhud-dakwah*) (Kamaruddin, 2019). Dakwah dapat diklasifikasikan menjadi enam metode diantaranya adalah: pertama, Dakwah Fardiah, yaitu metode dakwah yang disampaikan oleh setiap individu kepada individu lainnya tanpa ada persiapan yang matang seperti orang yang hendak berpidato melainkan hanya sebatas peringatan atau nasehat ringan kepada individu lainnya, salah satu contoh dari dakwah fardiah adalah menegur sesama ketika salah satu ada yang berbuat kesalahan karena sesama umat Islam harus saling mencegah kemungkaran dan mengajak kepada kebaikan. Kedua, dakwah ammah, yaitu dakwah yang dilakukan dengan ada persiapan yang besar sebelumnya beserta disampaikan dengan lisan dan ditujukan untuk sekelompok orang yang ramai guna untuk memasukkan sebuah paradigma atau pemikiran, salah satu contoh kegiatan dakwah dengan model ini adalah khutbah di masjid-masjid atau acara-acara ceramah pada agenda tertentu. Ketiga, dakwah bil-lisan, yaitudakwah yang disampaikan menggunakan media lisan secara langsung sehingga pendengar bisa langsung melakukan tanya jawab dengan pemberi dakwah (Dewi, 2021). Keempat, Dakwah bil-haal, adalah metode dakwah yang mengedepankan perbuatan nyata. Dimaksudkan seorang penerima (*al-madulah*) yang

mengikuti jejak dari gurunya. Pengaruh yang disebabkan oleh model dakwah ini sangat besar.

Dakwah ini pernah dilakukan oleh Rasulullah SAW di kota Madinah, dalam internalisasinya Rasulullah mencontohkan dakwah ini dengan membangun Masjid Quba, yang mampu mempesatukan kaum Muhajirin dan kaum Anshor dalam ukhuwah Islamiyah. Kelima, Dakwah bit-tadwin, dakwah ini masih dilakukan dalam bentuk tulisan, dakwah ini sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang menuntut serba instan dan cepat. Dakwah dalam bentuk tulisan banyak diterbitkan dalam kitab-kitab, majalah, internet, koran, media ini dianggap sangat efektif dalam menyampaikan dakwah. Keuntungan yang diperoleh melalui dakwah ini walaupun seorang dai wafat akan tetapi tulisannya tidak akan musnah. Keenam, dakwah bil-hikmah, yaitu dakwah yang dilakukan secara persuasif dengan cara membujuk secara halus sehingga orang yang didakwahi menjadi yakin sehingga melaksanakan sebuah ibadah dengan ikhlas tanpa ada perasaan terpaksa (Purnamasari, 2021). Ayat utama al-Qur'an yang menjadi rujukan dalam metode dakwah adalah QS. An-Nahl ayat 125.

Imam Ahmad Mustofa al-Maraghi menjelaskan intepretasi dari Al-Quran dalam surat an-nahl didalamnya termaktub pada metode penyampaian dakwah yang meliputi tiga cakupan: pertama, Dakwah bil hikmah. Dipahami sebagai suatu penyeruan atau pengajakan dengan cara yang bijak, filosofis dan argumentatif yang dilakukan secara sadar, adil, dan penuh dengan kesabaran sesuai dengan Al-Quran dan an-Nubuwwah (Kristina, 2020). Dalam implementasinya dakwah bil hikmah selalu memperhatikan suasana, situasi dan juga kondisi objektif dalam menyampaikan dakwah. Sebab itulah kemudian pendekatan yang digunakan adalah realitas dan relevansi sesuai dengan kebutuhan dan tantangan dan juga memperhatikan kadar dari pemikiran dan intelektualitas, suasana psikologis, dan juga situasi sosial kultural lingkungan (Setyawan, 2020). Dakwah bil hikmah dalam prosesnya terdapat lima bentuk penyampaian yang dirincikan sebagai berikut: 1) Qoulan Baligha. Penyampaia dakwah yang disampaikan dengan bahasa atau perkataan yang berbekas dalam jiwa yang didasarkan pada firman Allah dalam surat an-Nisa ayat 63: Artinya: “mereka adalah orang-orang yang mana Allah mengetahui apa saja yang ada dalam hatinya, oleh karena hal tersebut maka berpalinglahdari mereka, berilah nasehat kepada mereka berkatalah kepada mereka dengan perkata yang berbekas”. Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa penggunaan suatu kata yang berbekas pada jiwa (qaulan baligha) dalam penyampaian dakwah kepada orang munafik boleh untuk dihindari atau pun diberi pelajaran. 2) Qaulan

Layyinan. Penyampaian model dakwah dengan perkataan lembut berdasarkan pada firman Allah surat Thaha ayat 44 yang berbunyi: Artinya: “maka kalian berdua berkatalah kepadanya dengan perkataan yang lemah lembut, semoga saja dia bisa mendapatkan pelajaran atau merasa takut. Dalam ayat ini dijelaskan bawah perintah yang Allah sampaikan kepada utusannya (nabi Musa dan nabi Harun) untuk menyampaikan dakwah kepada dia (Fir’aun) dengan qoulan layyinan, yaitu dengan suatu perkataan yang lemah lembut dan sejuk. 3) Qoulan Ma’rufan. Bahasa dari Qoulan Ma’rufan didasarakan pada beberapa surat yang terdapat di dalam Al-Quran diantaranya surat al-Baqarah ayat 235, kemudian dua ayat surat an-Nisa yaitu ayat 8 dan ayat 5 serta 1 ayat dari ahzab ayat 32.

Di dalam surat Al-Baqarah ayat 263 menjelaskan: Artinya: “perkataan yang baik dan pengampunan adalah lebih baik daripada sedekat yang setelahnya terdapat sesuatu yang menyakitkan. Dan Allah adalah maha kaya dan juga maha penyantun”. Secara definitif kata ma’rufan diartikan sebagai pembicaraan yang bermanfaat, mencerahkan pikiran, dan penunjuka pemecahan kesulitan psikologis. Maka qoulan ma’rufan dipergunakan sebagai bentuk bicara mengenai kewajiban orang-orang kaya atau orang kuat terhadap orang yang berada di bawahnya. 4) Qoulan Maysura, istilah dari qoulan diartikan sebagai perkataan yang ringan. Ini juga dijelaskan didalam Al-Quran surat Al-Isra ayat 28 yaitu: Artinya: “dan adakalanya kamu berpaling menjauh dari mereka karena berharap mendapatkan rahmat dari tuhanmu, maka berkatalah kepada mereka dengan perkataan yang mudah”. Seperti yang sudah disinggung bahwa qaulan maysura adalah penyampaian dakwah dengan metode yang ringan dan sederhana. Dakwah dengan metode ini ditujukan untuk kalangan orang lanjut usia ketika merasa sedih atas tindakan anaknya atau tindakan orang muda kurang bijak, ataupun orang tengah didzalimi, hingga terkait dengan problematika status sosial. 5. Qoulan Karima. Dipahami sebagai suatu penyampaian dakwah dengan perkataan yang mulia, santun dan penuh dengan penghormatan.

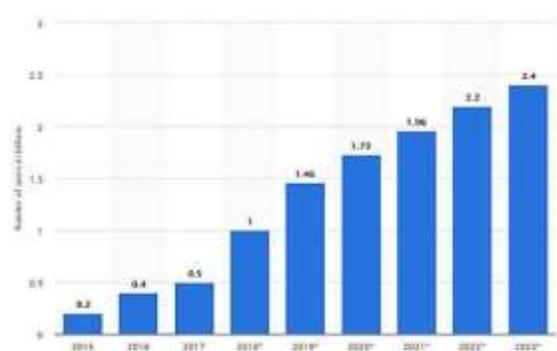
Penyampaian model dakwah ini juga dijelaskan didalam Al-Quran dalam ayat surat Al-Isra ayat 23: Artinya: “dan telah menetapkan oleh tuhanmu untuk tidak kamu sembah selain dia, dan berbuat baiklah dengan kedua orangtuamu, adakalanya salah satu dari keduanya ataupun keduanya telah tua maka janganlah kamu mengatakan “uf” dan jangan juga kamu menghardik mereka dan berkatalah kepada mereka berdua dengan perkataan yang mulia. Maksud surat al-Isra tersebut adalah penyampaian yang mulia dan penuh kesantunan kepada orang yang lebih tua. Maka penggunaan metode dakwah Qoulan karima ditujukan untuk objek dakwah yaitu orang tua atau orang yang tengah lanjut usia. Kedua, Mau’idzah

hasanah. Terdiri dari dua kata yaitu mau'idzah dan hasanah. Mau'idzah berasal dari kata wa'adza ya'idzuwa'dzan'idzatan yang artinya suatu bimbingan, nasihat, peringatan atau pendidikan. Hasanah berasal dari kata sayyi'ah yang artinya kebaikan antonim dari kejelekan. Secara definitif mau'idzah hasanah diartikan sebagai ungkapan yang didalamnya terdapat motivasi, bimbingan, hingga pendidikan, yang memiliki pesan positif yang perlu untuk dijadikan suatu pedoman hidup selama didunia untuk keselamatan di akhirat nanti. Metode mau'idzah digunakan untuk penyampaian dakwah kepada orang yang memiliki kapabilitas dalam intelektual dan pemikiran spiritualnya tergolong awam dan memiliki peran dalam membimbing, menyangi dan memberikan kebermanfaat dan kebahagiaan kepada objek dakwah. Ketiga, Mujadalah. Dipahami sebagai pertukaran pendapat yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara sinergis. Al-Razi menyampaikan pendapatnya terkait mujadalah beliau menjelaskan bahwa mujadalah adalah bertukar pendapat secara argumentatif, yang tidak melahirkan permusuhan dan senantiasa untuk terus saling menghormati dan menghargai akan perbedaan pendapat (Ghafur, 2019). Fungsi dari mujadalah adalah merubah manusia sesuai dengan tujuan dakwah yaitu aktualisasi dan menifestasi dari iman dalam bidang kemasyarakatan yang dilaksanakan secara teratur. Sayyid Qutub menjelaskan metode yang baik dalam penyampakan dakwah mujadalah yang terdiri atas tiga bagian yaitu 1) tidak merendahkan pihak lawan, karena tujuannya dakwah tidak mencari kemenangan tapi suatu kebenaran. 2) tujuan diskusi semata hanya untuk menunjukkan kebenaran dari islam dan 3) tetap menghormati pihak lawan (Lestari, 2020)

3.3 Potensi Dan Model Dakwah Dalam Dan Augmented Reality (Ar)

Tidak dipungkiri lagi perkembangan islam hingga saat ini dilatarbelakangi oleh dakwah yang disampaikan selama ini dengan metode-metode dakwah yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Perkembangan dakwah tidak akan mandek dengan model yang saat ini secara tutur tinular hingga majlis di masjid, dakwah kini juga telah bergeser merambah pengguna media social (Suharso, 2020). Selain itu dakwah juga merambah melalui teknologi Augmented Reality (AR) yang diakibatkan oleh beberapa faktor diantaranya pertama, pengguna smarphone yang semakin banyak. Kedua, teknologi AR yang semakin mudah untuk diakses dan diimplementasikan. Ketiga, penerapam AR yang dapat dimanfaatkan dalam segala bidang turut serta mendukung perkembangan teknologi yang sangat cepat (Kiswandono, 2022). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Statistita dipredikasi bahwa perkembangan AR di tahun 2024 mengalami perkembangan yang signifikan. hal ini ditunjukkan melalui gambar berikut:

Data Pengguna AR di seluruh dunia



Sumber: eMarketer, Februari 2023

Sejak kemunculan teknologi AR di tahun 2015 perkembangan teknologi semakin hari semakin mengalami peningkatan dua kali lipat di tahun 2017. Pada data ini menunjukkan peningkatan yang terjadi di tahun 2019-2024. Dari tahun ke tahun perkembangan yang mengalami peningkatan ini menjadi dasar pemikiran bahwa dakwah memerlukan implementasi dari penggunaan teknologi Augmented Reality (AR). Penerapan dari teknologi Augmented Reality (AR) dalam bidang dakwah dijelaskan pada tabel berikut:

Penerapan Teknologi AR di bidang dakwah dan keislaman.

Tahun	2012	2016	2018
Sistem AR	AR untuk Studi Islam	AR <i>Book</i> Panduan Wudlu	AR untuk Hafalan AI Al-Quran
Negara	Malaysia	Indonesia	Malaysia
Developer	Saforrudin, Zaan, & Ahmad,	Setiawan, Syafipudin & Gerhana	Ahmad, Zainuddin, & Yusoff

Tahun	2019	2019	2020
Sistem AR	Sistem AR untuk Doa Harian	<i>AR Book Doa</i> (4D)	Buku Story (<i>Short Stories Based On Augmented Reality</i>)
Negara	Malaysia	Indonesia	Indonesia
Developer	Khairuldin, Embong, Anas, Ismail & Mokhtar	Murhayati	Zein & Munfaridah

Sumber: diolah oleh penulis

Melalui tabulasi diatas dapat diketahui bahwa terdapat keterbatasan jumlah riset yang mengelaborasi mengenai AR dalam bidang dakwah islam. produk AR yang dapat diakses dengan mudah adalah kartu AR dan Buku AR yang diperjualbelikan. Didasarkan pada hal tersebut potensi dari penggunaan AR dapat dimanfaatkan dalam bidang keislaman terdapat beberapa diantaranya: pertama, kartu bermain (playing cards). Kartu bermain digunakan sebagai pengenalan dunia islam seperti digunakan untuk pengenalan huruf hijaiyah, pengenalan tata cara suatu ibadah dan dapat diimplementasikan dalam permainan edukasi islam berbasis kartu permainan. Kedua, Buku. smarphone adalah sebagai wadah dalam pengembangan AR dan buku. ini menjadi potensi utama dalam perkembangan dakwah islam. buku dakwah keislaman yang biasanya hanya 2D ataupun digital, kini bisa dirubah berbasis teknologi AR. Ketiga, Brosur/Leaflet/Poster, kombinasi dengan AR terdapat pada penambahan suatu objek AR dalam kontennya yang disesuaikan dengan tema media tersebut. Keempat, museum digital. Kombinasi dengan AR dapat membentuk suatu lokasi yang dapat dimanfaatkan dalam peningkatan pengetahuan tentang sejarah islam, dan tempat-tempat yang memiliki arti khusus dalam islam (Zein, 2020). Penerapan AR dalam media dakwah dapat dikategorisasikan dengan metodol dakwah bil-tadwin yaitu suatu penyampaian dakwah dalam bentuk tulisan. Dimasa depan penyampaian media dakwah tidak akan berhenti pada tulisan. Akan tetapi, disesuaikan dengan perkembangan teknologi, adat serta kebiasaan yang ada dalam suatu masa.

Kesimpulan

Didasarkan pada analisa literatur yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari smarphone menjadi pintu utama dalam pengembangan teknologi Augmented Reality (AR). Penggunaan AR dalam media dakwah dapat dikembangkan dalam beberapa model yang disesuaikan dengan trend dan analisa mendalam, model tersebut di kombinasikan dengan beberapa perangkat seperti. Pertama, kombinasi Teknologi AR dengan Kartu permainan yang ditujukan untuk mengenalkan dalam dunia islam seperti huruf hijaiyah. Kedua, kombinasi teknologi AR dengan Buku dapat dimanfaatkan untuk dakwah keislaman yang biasanya hanya 2D dan digital kini dapat dirubah dengan berbasiskan AR. Ketiga, Brosur/leaflet/poster. Penerpaannya dengan kombinasi AR dapat dimanfaatkan dengan penambahan suatu objek AR yang disesuaikan dengan tema media tersebut. Keempat, pemanfaatan museum digital dengan teknologi AR dimanfaatkan sebagai pengembangan

teknologi AR dengan bentuk suatu lokasi untuk pengetahuan tentang sejarah islam ataupun tempat-tempat khusus yang memiliki arti khusus dengan islam.

Daftar Pustaka

- Alha, K. (2019). Why do people play location-based augmented reality games: A study on Pokémon GO. *Computers in Human Behavior*, 93(1).
- Asry, A. I. (2019). Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual. *Ainet*, 1(2).
- Dewi, O. S. (2021). Beragam Jalan Menjadi Salih: Model Dakwah Kelas Menengah Muslim Indonesia. *Bimas Islam*, 14(1).
- Ghafur, A. (2019). Dakwah Islam di Era Milenial. *Dakwatuna*, 5(2).
- Joefrie, Y. Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. *Mektek*, 13(3).
- Kamaruddin. (2019). Media Sosial dan Dakwah Menurut Islam. *Sains Teknologi Dan Manusia*, 32(1).
- Kiswandono. (2022). Augmented Reality Location Based Service sebagai Petunjuk Lokasi Pusat Oleh-Oleh di Kota Malang. *Prosiding SENIATI*, 6(3).
- Kristina, A. (2020). Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial: Studi Atas Praktik Dakwah Di Komunitas Omah Ngaji Surakarta. *Muasarah*, 2(1).
- Lestari, P. P. (2020). Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial. *Dakwah*, 21(1).
- Parekh, P. (2020). Systematic review and meta-analysis of augmented reality in medicine, retail, and games. *Visual Computing*, 3(1).
- Purnamasari, M. (2021). Peran Media Dalam Pengembangan Dakwah Islam. *Muttaqien*, 2(2).
- Rafik, A. (2023). Problematika Dakwah di Dunia Maya. *Syi'ar*, 6(1).
- Sahria, Y. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking sebagai Media Pengenalan Bangun Ruang. *SiscoTech*, 6(1).
- Setyawan, A. (2020). Dakwah yang Menyelamatkan: Memaknai Ulang Hakikat dan Tujuan Da'wah Islamiyah. *Al-Adabiya*, 15(2).
- Suharso, A. (2020). Brosur Digital untuk Fitur Eksterior Produk Otomotif berbasis Markerless Augmented Reality. *Teknologi Terpadu*, 6(1).

- Wahyudi, N. (2023). Digitalisasi Dakwah Berbasis Kearifan Lokal (Konsepsi, Signifikansi, dan Alha, K. (2019). Why do people play location-based augmented reality games: A study on Pokémon GO. *Computers in Human Behavior*, 93(1).
- Asry, A. I. (2019). Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual. *Ainet*, 1(2).
- Dewi, O. S. (2021). Beragam Jalan Menjadi Salih: Model Dakwah Kelas Menengah Muslim Indonesia. *Bimas Islam*, 14(1).
- Ghafur, A. (2019). Dakwah Islam di Era Milenial. *Dakwatuna*, 5(2).
- Joeffie, Y. Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. *Mektek*, 13(3).
- Kamaruddin. (2019). Media Sosial dan Dakwah Menurut Islam. *Sains Teknologi Dan Manusia*, 32(1).
- Kiswandono. (2022). Augmented Reality Location Based Service sebagai Petunjuk Lokasi Pusat Oleh-Oleh di Kota Malang. *Prosiding SENIATI*, 6(3).
- Kristina, A. (2020). Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial: Studi Atas Praktik Dakwah Di Komunitas Omah Ngaji Surakarta. *Muasarah*, 2(1).
- Lestari, P. P. (2020). Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial. *Dakwah*, 21(1).
- Parekh, P. (2020). Systematic review and meta-analysis of augmented reality in medicine, retail, and games. *Visual Computing*, 3(1).
- Purnamasari, M. (2021). Peran Media Dalam Pengembangan Dakwah Islam. *Muttaqien*, 2(2).
- Rafik, A. (2023). Problematika Dakwah di Dunia Maya. *Syi'ar*, 6(1).
- Sahria, Y. (2023). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking sebagai Media Pengenalan Bangun Ruang. *SiscoTech*, 6(1).
- Setyawan, A. (2020). Dakwah yang Menyelamatkan: Memaknai Ulang Hakikat dan Tujuan Da'wah Islamiyah. *Al-Adabiya*, 15(2).
- Suharso, A. (2020). Brosur Digital untuk Fitur Eksterior Produk Otomotif berbasis Markerless Augmented Reality. *Teknologi Terpadu*, 6(1).
- Wahyudi, N. (2023). Digitalisasi Dakwah Berbasis Kearifan Lokal (Konsepsi, Signifikansi, dan Realisasinya). *Al-Mustla*, 5(2).
- Yoga, S. (2015). Dakwah di Internet: Konsep Ideal, Kondisi Objektif dan Prosfeknya. *Al-Bayan*, 22(1).

Zein, M. T. A. A. (2020). Sistem Augmented Reality (Ar) Dalam Dakwah Islam. *Al-Munqidz*, 8(2).