



KERJA SAMA FAKULTI PENGAJIAN ISLAM UKM MALAYSIA
DENGAN FAKULTAS DAKWAH IAIN IB PADANG



Between PONA and Netizen **The Spectrum of Adoption Levels in Network Era** **Sheiful Yazan**

Internet is an innovation. This invention can not be rejected any more. Adopting is something natural that should be happened in every society. There are many levels of adopting of innovation in a society. Among internet adopter, netizen is an early adopter and PONA is not adopted yet. All categories are object of Dakwah. This article discusses the Dakwah task for both categories, the adopter and the prospective adopter.

خلال المجتمعين في عصر شبكة العمل الدعوى

يقلم : صيف اليزان

أخذ إحداهت يخرع العالم من غير انقطاع بانترنت حتى يضم المجتمع بهذه الشبكة المحدثه رغم من ثم لم يضم المجتمع بكامله بهذه الشبكة. ثم هذا البحث عن دعوة عن هذين المجتمعين

Internet adalah inovasi yang bakal merambah dunia tanpa henti. Komputer sebagai sebuah penemuan tidak mungkin ditolak keberadaannya di tengah masyarakat. Ada kelompok masyarakat yang sudah masuk ke dalam pengadopsi awal, dan menjadi komunitas jaringan internet, mereka disebut e-community, net-community, atau netizen. Disisi lain ada bagian masyarakat yang masih belum tersentuh dan belum mengakses sama sekali dunia maya tersebut. Berdakwah kepada mad'u Netizen maupun PONA, mereka yang belum kenal internet, adalah suatu keniscayaan.

Tulisan ini membahas tantangan Dakwah pada kedua sisi tersebut.

Drs. Sheiful Yazan M.Si

Dosen Mata Kuliah Komunikasi Inovasi Fakultas Dakwah IAIN IB Padang..



Antara PONA¹ dan Netizen² Spektrum Tingkat Adopsi Inovasi Mad'u Terhadap Internet

Sheiful Yazan³

Pengantar

Sangat menarik membaca pandangan Dr Zulkiple Abdul Ghani dalam Jurnal AL-HIKMAH edisi Antar Bangsa (Maret 2005) yang menggambarkan sebagian netizen yang berasal dari kalangan Islam sebagai, "... sekelompok individu yang membentuk organisasi dalam masyarakat Islam yang begitu aktif menggunakan kemudahan ICT untuk bertukar maklumat, berbahas dan berkongsi kefahaman khususnya melalui prasarana internet. Dalam tempoh lebih sedekad sejak awal tahun 1990-an, sekelompok umat Islam turut berpartisipasi secara aktif dalam ICT, malah menganggap peluang telah terbuka luas untuk melakukan pendemokrasian media setelah sekian lama terkongkong di bawah kawalan pihak berkuasa." Lebih lanjut, Muhammad Ali (2005, sebagaimana dikutip Zulkiple), dalam tulisan tentang Jaringan Islam Liberal (JIL) di Indonesia, "In other words, there would be no JIL without the internet".

Internet yang membuahkan komunitas *online*, *online-community*, *e-community*, adalah sebuah inovasi yang merambah secara global bagaikan sungai besar yang bersumber dari hulu yang bernama teknologi komputer. "Sungai besar" internet tersebut sedang mengalir deras dan merubah berbagai tepian, seperti pepatah Minang *sakali aia gadang sakalian tapiian barubah* (sekali arus besar melanda, sekalian lingkungan sekitar berubah), tidak terkecuali "tepiian" masyarakat Islam di manapun. Yang belum dapat dipastikan adalah: seberapa lama dan sampai bagaimana perubahan yang

¹ PONA, *Person of No Account*, istilah cemoohan yang berkembang di antara netizen terhadap orang yang tidak memiliki akses ke *cyberspace*.

² Netizen, dari kata *net* dan *citizen*; istilah yang berkembang tentang individu yang berkecimpung dalam *cyberspace*. Ada sebagian pendapat yang mengartikan sebagai *no-citizen*, dalam arti kewarganegaraan menjadi nisbi akibat lebarnya batas-batas negara dalam jaringan internet.

³ Drs. Sheiful Yazan, M.Si, Dosen Komunikasi Inovasi, Fakultas Dakwah IAIN Imam Bonjol Padang.



akan terjadi akibat arus deras yang sedang melanda ini. Namun satu hal yang mungkin dapat disepakati bersama adalah perkembangan teknologi komputer, internet dan dunia maya (VR=*virtual reality*) sudah berada pada kondisi *point of no return*, kondisi dimana sebuah inovasi mewabah, menjadi budaya baru dan tidak mungkin lagi ditolak keberadaan maupun perkembangannya.

Mungkin sekitar dua puluh tiga puluh tahun lalu komputer masih menjadi barang sangat langka dan mahal, yang mungkin hanya tersentuh oleh para pakar dan sedikit sekali masyarakat elit akademis. Institut Teknologi Bandung, perguruan tinggi pertama di Indonesia yang membuka program pendidikan komputer, mulai program diploma komputer pada tahun 1977. Hanya berselang 27 tahun kemudian seluruh pelosok, sampai kota kecamatan bahkan desa di Indonesia, sudah tersebar kursus komputer. Beberapa perguruan tinggi elit dan pusat riset teknologi di Amerika dan Eropah baru mulai mengembangkan jaringan internet pada akhir tahun 1980-an. Belum sampai dua puluh tahun, tahun 2005, kita bertemu warung internet (warnet) hampir di tiap perempatan jalan di kota Indonesia, kafe cyber boleh dijumpa pada tiap blok hentian tiap distrik Malaysia.

Pada tahun 1980 mungkin baru satu-dua anggota PII (Persatuan Insinyur Indonesia) yang pernah menyentuh komputer. Dua puluh lima tahun kemudian anak taman kanak-kanak bahkan seorang balita di play group tidak asing lagi dengan CD, Play Station, dengan ribuan jenis games. Bahkan seorang professor pada tahun 1980 belum dapat dipastikan pernah menyentuh key board komputer. Dua puluh lima tahun kemudian, sangat sulit mencari seorang anak SMA bahkan anak SMP yang belum kenal komputer dan internet.

Tahun 1985, dalam sebuah seminar nasional Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia di Jogjakarta, seorang pemakalah tampil dengan sangat menakjubkan mempresentasikan makalahnya menggunakan Over Head Projector, karena dia satu-satunya penyaji yang menggunakan OHP. Dua puluh tahun kemudian, pemakalah yang sama mengaku harus belajar dulu kepada cucunya untuk membuat presentasi dengan power point dan belajar menggunakan slide projector sebelum seminar.



Ketika komputer⁴ pertama dibuat untuk memudahkan hitung-hitungan, belum satupun ilmuwan memikirkan bahwa benda itu akan memunculkan dunia baru yang bernama internet, VR, netizen, dan seterusnya. Tidak akan terbayangkan pada tahun 1950-an bahwa akan ada sebuah dunia maya yang bahkan boleh hadir pada sebuah kotak kecil (HP, *cell phone*) di tangan setiap orang dimanapun dia berada. Semula dia hanya berfungsi sebagai sebuah inovasi yang menolong dalam perhitungan. Tapi empat puluh tahun kemudian dia tidak lagi berada dalam satu sudut ilmu teknik yang menolong perhitungan, tapi merambah dan mewabah seluruh wilayah aktifitas manusia.

Komputer dengan seluruh perkembangan yang dibawanya, termasuk jaringan internet, mungkin sebuah "*never ending invention*"⁵ yang membuahakan dunia baru yang tidak mungkin kembali. Jaringan internet dengan VR mungkin hanya baru salah satu sungai besar yang tak punya muara, bagaikan pesawat angkasa luar yang sedang menjelajah galaksi tanpa batas. Sangat mungkin muncul sungai-sungai lain, ibarat ribuan galaksi yang tidak kita ketahui batasnya.

Yang pasti, sebagai sebuah invention yang mewabah, sebuah inovasi yang sangat menggiurkan untuk diadopsi, komputer dengan jaringan internet adalah sebuah inovasi paling spektakuler. Inovasi yang paling cepat berubah dan juga paling cepat merubah pemakai (adopter)nya.

Segmentasi Adopter Inovasi

Dalam proses perubahan masyarakat terjadi segmentasi sosial sesuai tingkat kesediaan individu menerima atau mengadopsi sebuah inovasi. Segmentasi terjadi secara alamiah sesuai kapasitas, kapabilitas, daya tampung individu dan daya dukung lingkungannya terhadap perubahan. Salah satu pendorong perubahan memang inovasi, tapi inovasi tidak menjamin perubahan akan berlangsung mulus, karena tergantung pada tipe dan kategori masyarakat dalam menyikapi inovasi.

Ada lima atau enam kategori masyarakat dalam menyikapi sebuah inovasi, sebagaimana kata Rogers, dari kategori kelompok yang paling awal

⁴ Komputer berasal dari akar kata compute yang berarti menghitung/memperhitungkan. Computer berarti alat atau si penghitung.

⁵ Invention berarti penemuan baru. Tapi dalam pengertian lain invention juga bermakna rekaan, khayalan. Ungkapan tersebut bermakna ganda, penemuan yang selalu menghasilkan hal yang baru, tapi juga bermakna khayalan yang berkelanjutan tanpa henti.

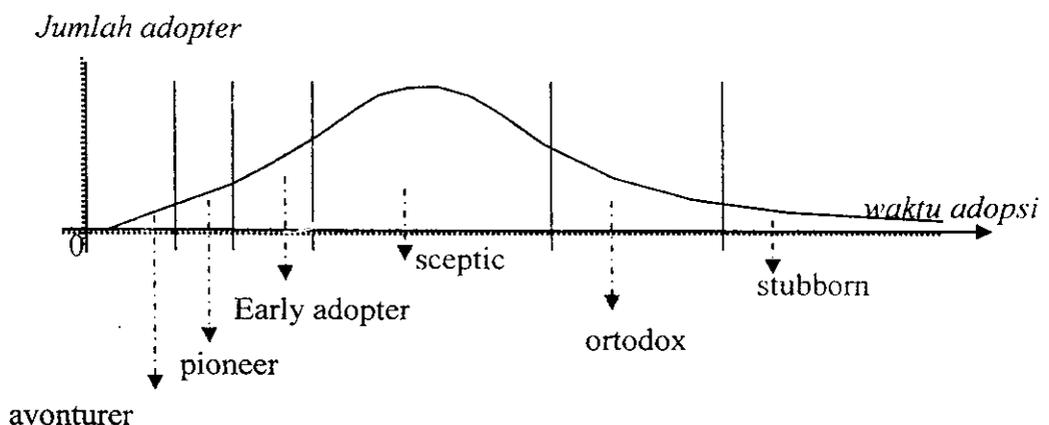


mengadopsi (*avonturer, pioneer, early adopter*), sampai kelompok yang paling menolak dan memusuhi inovasi (*skeptik, ortodok, stubborn*) dan bertahan dengan kondisi “yang tidak boleh berubah”. Kategori ini berlaku untuk inovasi jenis apapun, termasuk inovasi kehidupan beragama bahkan pemikiran keagamaan.

Secara sederhana dapat digambarkan dalam kurva adopsi di bawah ini. Adopter pertama adalah para petualang (*avonturer*) yang selalu ingin mencoba apapun tanpa banyak pertimbangan. Kelompok berikutnya para pendahulu (*pioneer*) yang ingin di depan melakukan perubahan, yang kemudian diikuti oleh pengikut awal (*early adopter*).

Gambar 1.

Kurva Adopter Menurut Kecepatan Adopsi



Segmen keempat, kelompok skeptik, biasanya berjumlah dominan, mereka akan “melihat-lihat dulu” apa yang terjadi pada kelompok early adopter. Kelompok yang terakhir mengadopsi inovasi adalah later adopter yang disebut ortodox menurut istilah Roger. Kelompok keenam biasanya tidak pernah mau menerima sebuah inovasi dan mereka bertahan pada sikap apriori terhadap perubahan yang terjadi di sekeliling mereka. Roger dan Shoemaker menyebut mereka dengan istilah stubborn. Sebagian ahli inovasi menyebut kelompok terakhir sebagai non-adopter. Mereka menutup mata terhadap keberadaan inovasi.



Makin dominan kelompok pioneer dan early adopter dalam masyarakat, makin tinggi tingkat adopsi terhadap inovasi dan perubahan masyarakat berlangsung cepat, sebaliknya jika kelompok skeptik dan ortodok lebih dominan, maka tingkat adopsi makin rendah, dan perubahan berlangsung lambat.

Kecepatan adopsi ditentukan oleh banyak faktor. Pertama, tingkat daya tarik, kemudahan, nilai tambah dan keuntungan (termasuk gengsi dan nama baik) yang ditawarkan oleh suatu inovasi yang menyentuh masyarakat. Makin tinggi daya tarik dan keuntungan yang ditawarkan sebuah inovasi, makin cepat tingkat adopsi masyarakat, jumlah early adopter akan membengkak.

Kedua, kondisi demografi calon adopter seperti tingkat usia, jenis kelamin, pekerjaan adopter, menentukan cepat atau lambat dia mengadopsi sebuah inovasi. Kecenderungan generasi muda, laki-laki, kelompok terdidik lebih banyak berada di dalam segmen 1, 2, 3 sebagai early adopter. Sebagai contoh keadaan ini terlihat pada Rahmah Hashim et al. 1999, sebagaimana dikutip Dr Zulkiple: " Dalam kajian yang dilakukan untuk mengenalpasti golongan pengguna terbesar ICT khususnya di Lembah Kelang, didapati kumpulan terbesar terdiri dari golongan lelaki berusia di bawah 40 tahun (75%), memiliki sekurang-kurangnya ijazah pertama (83%), bekerja sebagai ahli akademik, profesional, pengurus atau pentadbir (76%) dan mempunyai pendapatan antara RM1000-10,000 sebulan (83%)."

Faktor ketiga adalah tingkat resiko, biaya finansial dan biaya sosial sebuah inovasi. Makin tinggi resiko dan biaya yang harus disediakan, makin lambat inovasi menyebar, sebaliknya makin ringan resiko dan biaya, makin pesat inovasi menyebar di tengah masyarakat. Berikut ini sebuah ilustrasi tentang hal itu. Tahun 1990 di Padang, sebuah PC (Personal Computer) dengan kecepatan prosesor 60 Hz seharga Rp.1.200.000,- atau senilai US \$.2.000,- (US \$.1,- = Rp.570,-). Tahun 2005, PC dengan kecepatan prosesor 1000 Hz boleh dibeli Rp.2.500.000,- atau senilai US \$.250,- (US \$.1=Rp.9.800.-). Fakultas Dakwah IAIN Imam Bonjol Padang membeli komputer satu buah tahun 1994, hanya boleh dipasang di kantor dekan dan tidak boleh dipakai sembarang orang. Tahun 2005 di Fakultas Dakwah ada 12 PC yang boleh diakses siapa saja. Beberapa pegawai dan dosen tidak lagi memakai PC, karena sudah beralih membawa laptop untuk bekerja dan mengajar. Tahun 1993, sepanjang Jalan Prof Mahmud Yunus di depan kampus IAIN belum ada rental komputer, namun 12 tahun kemudian



terdapat belasan rental komputer dan warnet (cyber cafe) dengan belasan PC masing-masingnya.

Pemerintah sebagai faktor dominan

Faktor keempat yang sering menyebabkan perubahan besar-besaran atau sebaliknya menjadi hambatan terbesar adalah peran kebijakan pemerintah. Jika pemerintah menerima sebuah inovasi dan bersikap sebagai pendukung early adopter dan membuka peluang serta fasilitas, maka adopsi inovasi akan mengalir deras. Sebaliknya jika pemerintah cenderung menolak suatu inovasi, maka besar kemungkinan jumlah kelompok early adopter akan mengecil, bahkan akan hilang sama sekali.

Kehadiran antena parabola yang membuka akses untuk menangkap siaran televisi dari seluruh permukaan bumi adalah contoh invention yang tidak berkembang menjadi inovasi. Antena parabola, sekedar contoh, sebagai sebuah invention tidak didukung bahkan ditolak banyak negara, seperti di Iran, Arab Saudi, Myanmar, Vietnam dan Malaysia. Adopter dini, bahkan kelompok avonturer sulit menggunakan invention tersebut. Sangat sedikit yang berani menggunakan antena parabola, di Arab Saudi, dan mungkin tidak ada adopter antena parabola di Malaysia.

Di Indonesia, antena parabola pernah mengalami *booming* adopter, karena pemerintah tidak melarang. Tapi pemerintah juga tidak berperan sebagai pendukung. Jumlah adopter antena parabola tidak berkembang lebih lanjut. Dua tiga tahun terakhir, antena parabola tidak lagi punya daya tarik sebagai sebuah inovasi.

Kerajaan Malaysia menjadi penyokong perkembangan pesat jumlah adopter inovasi komputer dengan membangun Cyber Jaya, Lembah Kelang sebagai pusat industri ICT. Universiti dan College memfasilitasi pelajar dengan ruang ICT yang memungkinkan pelajar menjadi adopter dini tanpa memikirkan pembiayaan.

Pemerintahan Indonesia, mungkin, belum mempunyai visi tentang internet sebagai sebuah media peningkatan kualitas SDM, sehingga Menteri Komunikasi dan Informasi belum terdengar punya rencana yang cukup meyakinkan untuk berkembangnya adopsi inovasi komputer dan internet. Walaupun demikian, dengan "kekuatan" daya tarik komputer dan internet, jumlah adopter tetap berkembang dalam skala deret ukur.

Komputer sebagai sebuah inovasi, dan internet sebagai turunannya memiliki faktor-faktor pendorong kecepatan adopsi. Lambat namun pasti,



insya-Allah cyberspace akan menjadi dan membentuk realitas baru dalam masyarakat. Realitas netizen adalah salah satu yang tidak terbantahkan keberadaannya.

Netizen, Calon Netizen atau PONA

Pemetaan mad'u adalah sebuah keniscayaan dalam aktifitas dakwah. Menyigi keberadaan netizen sebagai mad'u dapat dianalogikan melihat serombongan anak TK yang sudah masuk ke dalam Kinder Garten. Mereka sudah masuk, sudah berada di depan monitor, sudah di hadapan dai yang tinggal memikirkan aktifitas dakwahnya yang relevan dengan "kurikulum Kinder Garten". Wilayah pemikiran dai boleh terfokus kepada pemanfaatan semua sarana di dunia maya internet untuk melaksanakan dakwah.

Pertanyaannya adalah: Apakah semua anak sudah berada di dalam Kinder Garten? Apakah semua mad'u sudah berada di depan monitor PC dan sudah mengenali wilayah internet yang "luar biasa" dalam banyak hal?

Kecemasan kita justru ketika ternyata sebagian besar anak belum tahu apa itu "Kinder Garten", internet yang amat menarik tersebut. Jangankan mereka akan tergiur, tertarik bahkan terjerumus pada sisi lain di cyberspace. Pinichio tidak jadi sampai di sekolah, tapi terlanjur terpesona menonton "negeri mainan" dan akhirnya merubahnya menjadi keledai.

Netizen, dalam kasus Indonesia, mungkin baru dalam jumlah relatif kecil dari kelompok avonturer dan pioneer, dan sangat sedikit dari kelompok early adopter. Penelitian Edi Chandra⁶ menyatakan bahwa dari sekitar 6000 mahasiswa IAIN Imam Bonjol Padang, pemakai jasa warnet diperkirakan baru sekitar 60 orang atau 1 % dari seluruh mahasiswa (Nopember 2004). Dari jumlah tersebut, yang menggunakan internet lebih dari 5 jam seminggu diperkirakan sebanyak 20 %. Sebanyak 80 % hanya menggunakan internet kurang dari 5 jam seminggu.⁷

Dari kenyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa jumlah netizen masih relatif kecil. Jumlah yang jauh lebih banyak adalah kelompok yang belum tersentuh atau belum menyentuh internet. Mereka masih boleh dikategorikan sebagai PONA, *Person of No Account*, mereka yang belum

⁶ Edi Chandra, *Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa IAIN Imam Bonjol Padang*, skripsi, Fakultas Dakwah IAIN IB, Padang 2004.

⁷ Menurut Chandra: Semua responden menganggap biaya atau sewa warnet Rp.3.000-Rp.4.000 perjam masih terlalu tinggi. Pengeluaran ekstra melebihi Rp15.000 seminggu termasuk berat bagi responden.



mengakses internet. Dr Zulkiple menggambarkan: "Dalam suasana tersebut (perkembangan di jaringan internet-*pen*), tidak boleh dilupakan bahwa ada sekumpulan masyarakat yang terpinga-pinga tanpa mengetahui dan memahami apa sebenarnya yang berlaku di sekeliling mereka."

Selamanya kah?

Kalau ya, maka mereka berada dalam kategori stubborn, atau non-adopter. Namun dengan begitu besarnya faktor pendorong adopsi yang dimiliki oleh internet, Lambat namun pasti mereka akan menjadi adopter. Mungkin hanya ada perbedaan kategori, apakah mereka akan segera menjadi early adopter, kelompok skeptik, atau mencoba bertahan sebagai later adopter. Suatu saat di masa depan mereka akan menjadi calon netizen, yang pada saatnya menjada warga masyarakat jaringan.

Mad'u Calon Netizen

Dapat diprediksi bahwa sebagian besar generasi muda Islam, karena daya dorong adopsi inovasi dalam diri mereka, suatu saat akan tersentuh, tergelincir, terjerembab dan seterusnya hanyut dalam arus dahsyat yang bernama *Virtual Reality*. Mereka adalah segmen terbesar mad'u yang suatu saat akan menjadi calon warga netizen.

Kecenderungan generasi muda termasuk segmen avonturer dan pioneer. Mereka ini adalah segmen yang memiliki resiko tinggi tergelincir ke dalam wilayah negatif di dunia siber. Sebagaimana digambarkan Hairuddin Harun (1999) yang dikutip Dr Zulkiple: "Virtualisasi berlaku secara intensif di mana ramai yang berimajinasi untuk berada di alam maya berbanding alam realiti. Mereka dikuasai oleh 'teknosis', iaitu "keadaan yang tidak normal yang bercirikan kegilaan teknologi, kekebalan dalam memahami hakikat teknologi, kebodohan membezakan antara wahana dan matlamat, ketagihan teknologi dan kecenderungan mendewakan teknologi sebagai punca keselamatan dan penyelesaian segala masalah manusia". Kelompok adopter skeptik cenderung lebih aman dalam hal ini, karena lebih panjang kesediaannya berpikir tentang resiko-resiko.

Tulisan ini tidak bermaksud untuk menyatakan bahwa salah satu kategori adopter lebih baik dari kategori adopter lainnya. Dalam pandangan juru dakwah, (harusnya) seluruh kategori adopter tetap berada dalam "peta keberagaman mad'u", dan semua kategori adopter adalah mad'u yang harus menjadi sasaran dakwah.

Ada dua pertanyaan besar yang perlu dipikir bersama dalam hal ini.



Pertama, seberapa besar jumlah generasi muda Islam yang sedang berada di ambang pintu adopsi *browsing*, *chatting*, dan berbagai aktifitas di dunia maya? Pertanyaan sederhana yang perlu jawaban pelik, karena perlu mapping, pemetaan tentang minat, pemetan potensi, dan pemetaan “godaan” internet terhadap generasi muda Islam.

Kedua, bagaimana metode dakwah dan apa materi dakwah untuk mad'u yang sedang di “persimpangan jalan” ini? Ataukah perlu dibuat sempadan, garis batas agar mereka tidak coba menyentuh wilayah-wilayah riskan dan “berbahaya” di cyberspace? Tapi alangkah sulitnya membuat sempadan untuk sebuah aktifitas ujung jari yang meng“klik” mouse. Ada jutaan ujung jari di atas mouse yang siap mengantar generasi muda Islam ke “dunia mainan”, dan mereka akan hanyut. Alangkah sulitnya membentuk “polisi” pengawas internet, jika dengan sebuah PC di dalam kamar tidur seseorang dengan mudah bisa melanglang buana ke seluruh dunia maya tersebut. Bahkan perkembangan terakhir, dengan sebuah PDA atau phone cell, seseorang boleh menjelajah internet. Siapa yang akan mengawasi?

Dakwah di Laman Sesawang, Atau di Sarang Saiber?

Di setiap jalan sekitar kampus perguruan tinggi di Indonesia bertebaran Warnet (warung internet), Ponet (pojok internet), Cyber Café, nama-nama tempat jasa penyewaan komputer jaringan. Istilah lain yang menarik, Sarang Saiber, Pojok Saiber dapat ditemui pada setiap blok hunian/hentian di setiap kota Malaysia. Hanya dengan 2 sampai 4 ribu rupiah atau 1 sampai 2 ringgit Malaysia, seorang Netizen sudah boleh berkelana di cyberspace selama satu jam.

Apakah semua pengunjung warnet atau sarang saiber sudah menjadi netizen? Boleh jadi demikian.

Tapi, pasti seorang PONA yang akan beralih menjadi netizen akan memasuki sarang saiber pertama kali dengan berbagai ketidaktahuan, sekaligus dengan sekeranjang keingintahuan. Ketidaktahuan yang didorong oleh keingintahuan yang besar akan menjerumuskan seorang *new comer*, pendatang baru pada sikap coba-coba, *trial and error*.

Coba-coba! Kemungkinan besar 90 % calon netizen bertolak dari keadaan coba-coba. Alangkah besar kemungkinan mereka terjerumus ke lama sesawang (web site) yang tidak benar.

Sebuah sticker menarik tertulis di pintu sebuah sarang saiber di lantai II, di sisi tangga, sebuah blok Hentian di Selangor Malaysia, bunyinya



begini: "Tuhan Maha Tahu Apa-Apa yang Kamu Perbuat, Manakala Tiada Sesiapa Lain Boleh Mengetahui."

Sticker yang hampir senada ditemui di sebuah warnet di Pasar Baru Limau Manis Padang, bunyinya: "Berbuatlah Sekehendakmu, Tapi Ingat Tuhan Mengetahui Apapun yang Tersembunyi."

Sebuah pojok internet di Ciputat Jakarta Selatan, sekitar 300 meter sebelah barat kampus UIN Syarif Hidayatullah, menyediakan semua alamat web site yang berkaitan dengan dunia Islam dan ilmu pengetahuan, dalam beberapa jilid buku tebal seperti buku telpon yang diletakkan di depan meja kasir. Setiap pengunjung boleh membaca buku alamat tersebut. Cafe internet lain di Jalan Tamansari Bandung, menyediakan buku alamat website yang berkaitan dengan universitas, pusat-pusat riset dan teknologi di seluruh dunia. Beberapa alamat web site yang penting ditulis pada sebuah poster menarik di dinding, dilengkapi sebuah ungkapan yang tidak kalah menarik: "Hey, Man! Ini Wilayah Para Intelektual Tingkat Dunia, Bukan Pojok Ngesek-esek!"

Tapi, hampir semua warnet, ponet, cyber café, sarang saiber, atau apapun namanya, menawarkan privasi, keleluasaan dan kenyamanan bagi setiap pengunjungnya untuk meluncur ke laman sesawang apapun. Sebebas burung meluncur di angkasa, tanpa gangguan dan hambatan. Tidak ada yang akan menegur, memprotes apalagi melarang seorang pengunjung meluncur ke laman sesawang "ngesek-esek" dan berbagai macam web site dan sisi negatif lainnya.

Mungkin 90% calon pengguna internet dalam keadaan "buta" perihal rimba raya *cyberspace*. Mungkin 90% generasi muda Muslim sedang berada di pintu gerbang rimba raya itu, dan siap meluncur dan terbang sebebas-bebasnya ke tengah wilayah tak berpolisi tak bersempadan.

Di manakah aktifitas dakwah akan mengambil posisi?

Membuat laman sesawang yang efektif untuk berdakwah kepada Netizen adalah tanggung jawab para ahli dakwah yang menguasai *web design*. Dukungan pembiayaan, institusi, pesan yang relevan adalah tanggung jawab yang luar biasa besar dan tidak sederhana.

Namun, tanggung jawab membimbing para *new comer* yang baru melangkah memasuki *cyberspace* adalah juga wilayah dakwah. Mungkin tidak perlu menguasai keahlian *web design* atau menguasai materi dakwah yang komprehensif sekaligus menarik. Membimbing calon netizen agar



memasuki hutan rimba internet mungkin “hanya” perlu peta wilayah Islami dan peta wilayah terlarang di dunia maya tersebut.

Mengetahui peta internet yang Islami (dan wilayah yang menarik!) boleh menjadi bekal membimbing PONA yang akan beralih jadi calon netizen. Sehingga para netizen awal dapat berenang nyaman di “sungai surga” yang halal, dan tidak terlanjur terjerumus ke “sungai neraka” yang sulit untuk keluar darinya.

Tentu saja bimbingan (dalam arti dakwah) terhadap calon pengguna internet tidak hanya terkait dengan internet *an sich*, karena bekal yang paling penting tentulah keimanan seorang calon pengguna internet yang boleh membimbingnya tetap “berada di jalan yang lurus” dan tidak mudah tergoda rayuan iblis yang melayang-layang tiap detik di laman sesawang.

Penutup

Inovasi dan perubahan adalah jarum dan kelindan. Inovasi adalah keniscayaan buah karya manusia sebagai makhluk yang diamanahkan Allah kemampuan berfikir dan berkreasi. Perubahan adalah “sunatullah” yang akan berlaku untuk setiap makhluk. Tidaklah pada tempatnya ada kecemasan terhadap dua hal tersebut. Mencurigai apalagi memusuhi inovasi dan membendung perubahan tampaknya bukan sikap yang tepat. Bertahan dalam segmen stubborn, menjauh sama sekali dari inovasi (dalam hal ini internet) akan membawa seseorang pada posisi PONA, *Person of No Account*, tidak memiliki akses sama sekali dan tidak tersentuh aroma *cyberspace*. Terjun bebas tanpa bimbingan akan meluncurkan seseorang ke dunia maya, jadi warga netizen, yang boleh jadi hanyut dalam arus yang tidak diharapkan.

Mad’u terbanyak di antara PONA dan netizen adalah mereka yang sedang berada di ambang pintu *cyberspace*. Sangat besar kemungkinan mereka tidak akan bertahan sebagai PONA, karena daya dorong adopsi yang luar biasa, baik dari sisi adopter maupun dari sisi inovasi itu sendiri. Cepat atau lambat mereka bakal menjadi warga netizen.

Apa yang boleh kita persembahkan untuk mereka?

Padang, 12 April 2005