

Teknologi Komunikasi dan Pendidikan: Aplikasi E-Pasraman sebagai Bentuk Konstruksi Sosial Teknologi dalam Media Baru

Eni Kusti Rahayu¹, Rizki Briandana²

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta

55219120026@student.mercubuana.ac.id¹

rizki.briandana@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK: Teknologi diciptakan oleh manusia sebagai upaya untuk mempermudah kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan agar dapat lebih efisien. Melihat hal tersebut, Yayasan Nitisastra menciptakan aplikasi E-Pasraman untuk membantu pengelolaan administrasi, informasi, dan *monitoring* pembelajaran keagamaan yang mudah dan dapat diakses kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat aplikasi E-Pasraman sebagai bentuk konstruksi sosial teknologi yang membantu pengelolaan administrasi dan sistem pembelajaran di pasraman atau Sekolah Minggu dalam agama Hindu. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dan menggunakan teori konstruksi sosial teknologi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa aplikasi E-Pasraman sebagai bentuk konstruksi sosial teknologi membantu menjawab kebutuhan akan kemudahan mendapatkan informasi mengenai pasraman, pengelolaan administrasi, dan pembelajaran di pasraman menjadi lebih mudah. Hadirnya aplikasi E-Pasraman ini mendapat respon yang baik dari guru, staf administrasi, siswa, dan orang tua. E-Pasraman mempunyai beberapa layanan pada halaman utama, di antaranya adalah profil pasraman, manajemen guru, manajemen kelas, manajemen siswa, kehadiran siswa, manajemen ujian, *event management*, kuis, *top 10* siswa, pertanyaan siswa, pemberitahuan, dan *ebook* yang sangat membantu kegiatan pembelajaran dan mempermudah pengelolaan administrasi pasraman.

Kata kunci: teknologi, konstruksi sosial teknologi, media baru, aplikasi, E-Pasraman

ABSTRACT: Technology was created by humans as an effort to facilitate activities in daily life of making it more efficient. Nitisastra Foundation created the E-Pasraman application to help manage administration, information, and monitoring religious learning and can be accessed anytime. This study aims to determine the benefits of the e-Pasraman application as a form of social construction of technology which helps manage the administration and learning system in the Pasraman or Sunday School. This research is qualitative research with a case study method. This research uses constructivism paradigm and uses the social construction of technology theory. The results of this study explain that E-Pasraman application as a form of social construction of technology helps to answer the need for easy access information about Pasraman, administrative management, and learning at the Pasraman becomes easier. The presence of the E-Pasraman application received a good response from teachers, administrative staff, students, and parents. E-Pasraman has several services on the main page, including pasraman profiles, teacher management, class management, student management, student attendance, exam management, event management, quizzes, top 10 students, student questions, notifications, and ebooks which is very helpful for learning activities and simplify the management of pasraman administration.

Keywords: teknologi, social construct of technology, new media, application, E-Pasraman

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi telah memberikan dampak yang sangat berpengaruh dalam segala aspek di kehidupan manusia (Gallivan & Srite, 2005; Simamora, Andika, Briandana, & Widyastuti, 2021). Teknologi hadir dan diciptakan oleh manusia sebagai upaya untuk mempermudah kegiatan-kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan dapat lebih efisien waktu, tenaga dan biaya (Briandana, Pribadi, & Balaya, 2020). Menurut Neil Postman, manfaat teknologi adalah untuk membantu memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam kehidupan masyarakat, baik dari bidang seni, politik, budaya, agama, dan berbagai bidang kehidupan lainnya. Kecanggihan teknologi membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah, cepat, dan menjadi lebih praktis dalam segala hal (Postman, 1992).

Teknologi memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan di era digital seperti sekarang ini (Fransiska & Briandana, 2022). Mulai dari bidang sosial, ekonomi, politik, budaya, hiburan, pendidikan, transportasi dan masih banyak lagi (Gallivan & Srite, 2005). Semua produk teknologi itu memanfaatkan kecanggihan teknologi media baru yang berbasis internet yang membantu mempermudah aktivitas manusia serta untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi dan komunikasi dalam aktivitas sehari-hari (Dwityas, Briandana, Farady, & Aliagan, 2022; Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Adanya kebutuhan manusia akan informasi dan komunikasi yang mudah dan cepat melalui sebuah teknologi berbasis digital adalah salah satu alasan dalam penelitian ini. Peneliti mengambil salah satu bentuk pengembangan teknologi media baru yang digunakan untuk membantu dalam pengelolaan administrasi dan kegiatan pendidikan berbasis digital yang digunakan oleh masyarakat Hindu, yaitu aplikasi E-Pasraman.

Aplikasi E-Pasraman merupakan aplikasi yang berbasis digital di bidang pendidikan Agama Hindu yang berfungsi untuk membantu pengelolaan administrasi dan sistem pembelajaran di pasraman atau sekolah minggu dalam agama Hindu. Aplikasi E-Pasraman ini sudah diciptakan sejak tahun 2019. Berangkat dari kata pasraman atau ashram yang merupakan sebuah sistem pendidikan agama Hindu atau Sekolah Minggu yang dilaksanakan setiap hari Minggu di lingkungan tempat ibadah atau pura.

Gambar 1. Dokumentasi sistem aplikasi E-Pasraman



Sumber: Diolah Peneliti, 2021

Yayasan Nitisastra sebagai salah satu yayasan dalam Agama Hindu berinovasi untuk menciptakan teknologi yang membantu memudahkan pengelolaan administrasi dan aktivitas pembelajaran Pasraman, baik untuk siswa, guru, dan bagian administrasi pasraman. Seperti yang tertuang dalam visi misi, Yayasan Nitisastra mengembangkan keterampilan, kemampuan, dan meningkatkan kinerja sumber daya manusia (SDM) untuk menemukan jawaban atas berbagai tantangan yang dihadapi sehingga menghasilkan keputusan dan tindakan yang lebih baik. Yayasan Nitisastra juga memberikan jasa layanan transformasi digital, baik di bidang ekonomi maupun dalam peningkatan kualitas pelayanan publik dengan meningkatkan sumber daya manusia agar semakin berkualitas melalui *e-literacy*, menyediakan *platform*, aplikasi, dan konten yang sesuai dengan kebutuhan (Sugiarkha, 2019).

Adanya aplikasi E-Pasraman ini menjadi suatu topik penelitian yang menarik perhatian peneliti karena di sini terlihat begitu besar manfaat hadirnya teknologi baru yang berbasis digital dalam membantu mempermudah kegiatan pasraman. Selama ini pengelolaan administrasi pasraman, pengelolaan data guru, siswa, dan informasi kepada orang tua murid mengalami kesulitan. Semua kegiatan pasraman awalnya hanya dilakukan secara manual. Sebelum adanya aplikasi ini, orang tua siswa mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai pembelajaran di pasraman, kegiatan pasraman, pembayaran bulanan pasraman dan berita-berita seputar pasraman. Orang tua murid harus menghubungi yang bersangkutan, misalnya ingin mengetahui jadwal ulangan harus menghubungi guru kelas, ingin mengetahui data pembayaran bulanan harus bertanya secara pribadi

kepada bagian admin atau bendahara yang terkadang harus menunggu lama untuk mendapatkan jawaban atau hanya sekedar konfirmasi. Hal ini tentunya menimbulkan hambatan komunikasi antara orang tua dengan pihak pasraman yang menyebabkan ketidaknyamanan dan ketidakefektifan.

Terkait sistem pembelajaran, sebelum adanya aplikasi E-Pasraman ini orang tua cukup kesulitan dalam memantau anak mereka apakah benar-benar hadir dan belajar di pasraman atau tidak, apakah anak mereka sudah ikut ulangan, ujian, mengerjakan tugas, atau belum. Apalagi ketika pembelajaran dilakukan secara *online* sejak pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus Disease (Covid-19). Ditambah lagi dengan kondisi orang tua yang tidak bisa mendampingi anak secara langsung. Tetapi dengan adanya aplikasi E-Pasraman ini membantu orang tua untuk melihat kehadiran anak selama proses belajar di pasraman atau sekolah minggu yang dilakukan secara *online*, juga dapat melihat jadwal ujian siswa di pasraman, melihat nilai, serta mengetahui berita dan kegiatan yang ada di pasraman dengan mudah.

Hadirnya aplikasi E-Pasraman dengan berbagai layanannya untuk memudahkan pengelolaan administrasi dan pembelajaran di pasraman merupakan bentuk dari konstruksi sosial teknologi dalam media baru, yang membantu mempermudah dalam memenuhi kebutuhan manusia akan informasi dan komunikasi yang mudah dan cepat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan mencoba menguraikan dan menjelaskan lebih lanjut mengenai manfaat aplikasi E-Pasraman sebagai bentuk konstruksi sosial teknologi yang membantu mempermudah pengelolaan administrasi, pengelolaan pembelajaran dan kegiatan dalam suatu pasraman atau sekolah minggu. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana manfaat aplikasi E-Pasraman sebagai konstruksi sosial teknologi dalam media baru?

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka dilakukan oleh peneliti tujuannya

adalah untuk mengetahui bidang keilmuan yang sama yang sudah digunakan dalam penelitian terdahulu sehingga penelitian yang akan dilakukan ini benar-benar baru dan belum pernah dilakukan. Sementara itu, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah bahwa penelitian ini akan menjelaskan tentang aplikasi E-Pasraman yang berfungsi sebagai pengelolaan pembelajaran dan pengelolaan administrasi di pasraman atau sekolah minggu.

Teori Konstruksi Sosial Teknologi (*Social Construct of Technology/SCOT*)

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Konstruksi Sosial Teknologi atau *Social Construction of Technology* yang disingkat SCOT yang diperkenalkan pertama kali oleh Wiebe E. Bijker dan Trevor J. Pinch pada tahun 1984. Teori SCOT memandang bahwa perkembangan teknologi adalah karena proses interaksi dengan kelompok sosial dengan masyarakat supaya teknologi dapat diterima dengan baik dalam kehidupan masyarakat (Bijker, Hughes, & Pinch, 1989). Pinch dan Bijker membuat empat kerangka konseptual yang menjadi dasar dalam teori Konstruksi Sosial Teknologi (*Social Construct of Technology*) antara lain (Bijker et al., 1989):

1. Fleksibilitas interpretif

Konsep yang pertama ini menjelaskan bahwa teknologi menghasilkan produk yang berbeda-beda, tergantung keadaan sosial dari proses penciptaan atau membangun teknologi tersebut.

2. Keterkaitan kelompok sosial

Konsep yang kedua ini berpandangan bahwa pengembangan teknologi merupakan suatu proses yang di dalamnya melibatkan banyak kelompok. Dari kelompok sosial ini melihat dan membangun sebuah produk yang kemudian akan menciptakan sebuah teknologi yang menjawab dan membantu memenuhi kebutuhan manusia.

3. Penutupan dan stabilisasi

Penutupan atau hasil akhir dan stabilisasi ini merupakan proses di mana suatu teknologi akan terus diuji dan proses perencanaan antarkelompok mencapai akhir ketika

tidak ada lagi ketidaksesuaian, sehingga teknologi bisa stabil dalam bentuk akhirnya dan bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk membantu mempermudah kegiatan manusia.

4. Konteks yang lebih luas

Konteks ini mencakup lingkungan sosial budaya dan politik dimana penciptaan suatu produk teknologi dilakukan.

Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi telah berhasil mengintegrasikan teknologi telekomunikasi, teknologi informasi, dan teknologi multimedia, sehingga teknologi ini membawa perubahan yang signifikan bagi masyarakat yang memungkinkan untuk merubah cara-cara komunikasi tradisional menjadi pola komunikasi bermedia yang lebih interaktif dengan inovasi-inovasi yang berbasis model teknologi komunikasi baru (Febriana, 2018; Noegroho, 2010).

Teknologi dan Media Baru

Teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk memudahkan aktivitas manusia di kehidupan sehari-hari. Teknologi ini merupakan perpanjangan tangan manusia untuk dapat memanfaatkan alam dan sesuatu yang ada di sekitarnya secara lebih maksimal, efektif, dan efisien yang bertujuan untuk mempermudah dalam memenuhi kebutuhan manusia (Fransisca & Briandana, 2022). Sebagai media baru, aplikasi E-Pasraman ini berfungsi menyajikan arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses di mana saja dan kapan saja sehingga memudahkan seseorang untuk memeroleh sesuatu yang dicari atau dibutuhkan yang biasanya harus mencari langsung ke tempat di mana menjadi sumber informasinya (Hamidati & Junaedi, 2011).

ini menggunakan paradigma konstruktivisme, paradigma ini akan berusaha memahami, memaknai dan menguraikan mengenai kehadiran aplikasi E-Pasraman sebagai konstruksi sosial teknologi dalam media baru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi kasus karena akan meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif fenomena yang berfokus pada aplikasi E-Pasraman sebagai konstruksi sosial teknologi dalam media baru. Data dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah orang yang terlibat langsung dalam pembuatan, pengelolaan dan penggunaan aplikasi E-Pasraman, yaitu dari Yayasan Nitisastra, guru dan karyawan pasraman, serta orang tua/wali murid pasraman, sehingga nantinya diharapkan akan memperoleh data yang rinci dan lengkap.

Metode pengumpulan data yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara mendalam dan pengumpulan data dengan dokumen. Instrumen penelitian dalam penulisan ini menggunakan pedoman wawancara, kamera, *handphone*, *laptop*, alat tulis, dan sarana prasarana pendukung yang dapat mempermudah dan memperjelas dalam pengumpulan data untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi (Moleong, 2017). Peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk melakukan pengecekan atau pemeriksaan keabsahan data dari hasil wawancara antara satu informan dengan informan lain, kemudian melakukan pemeriksaan hasil wawancara dengan literatur-literatur terkait penelitian ini, sehingga diharapkan dapat menghasilkan data yang valid, sah, dan sesuai dengan literatur yang telah dijadikan sebagai bahan rujukan dan referensi dalam penelitian ini (Yin, 2013). Lokasi penelitian ini adalah di Pasraman Amerta Jati Cinere yang menjadi pengguna aplikasi E-Pasraman.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif dari fenomena yang diamati (Jankowski & Jensen, 2002). Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kehadiran teknologi media yang berbasis internet

telah membawa pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat untuk menjawab masalah dan kebutuhan masyarakat akan kemudahan dalam aktivitas sehari-hari. E-Pasraman sebagai bentuk konstruksi sosial teknologi media baru tercipta karena adanya kebutuhan masyarakat akan kepraktisan dalam hal pengelolaan administrasi pasraman dan memantau kemajuan belajar siswa di dalam pendidikan keagamaan. Seperti yang dijelaskan oleh Pinch dan Bijker bahwa adanya teknologi diciptakan untuk memenuhi atau menjawab kebutuhan manusia (Bijker et al., 1989).

Aplikasi E-Pasraman merupakan suatu aplikasi yang diciptakan oleh Yayasan Nitisastra. Aplikasi ini diciptakan untuk membantu pasraman supaya mempermudah dalam pengelolaan administrasi pasraman dan memantau kemajuan siswa selama pembelajaran. Sebelum adanya aplikasi ini, pasraman sempat mengalami kesulitan dalam hal administrasi, baik administrasi data siswa, data guru, data orang tua siswa, hingga iuran bulanan siswa. Hal ini disebabkan karena guru dan admin harus secara manual mengelola semua data pasraman. Kehadiran E-Pasraman mendapat respon yang baik dari tenaga pendidik, staf pasraman, dan orang tua wali murid pasraman karena dapat mempermudah administrasi serta informasi seputar pasraman secara mudah, efektif dan efisien. Awalnya orang tua siswa harus menghubungi bagian administrasi atau guru kelas ketika ingin mengetahui informasi tentang kegiatan pasraman, kini sudah dipermudah dengan adanya aplikasi E-Pasraman yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, tenaga admin juga dipermudah karena semua pengelolaan administrasi pasraman termasuk data siswa, data guru, serta iuran bulanan sudah ada dalam satu aplikasi, dan yang paling menguntungkan adalah data lebih aman dan mudah untuk di-update.

Adanya E-Pasraman ini menjadi wadah yang memfasilitasi segala bentuk pengelolaan administrasi, pembelajaran dan kegiatan pasraman. Kemajuan teknologi media baru memang tidak dapat dipungkiri sangat menjawab dan membantu kebutuhan masyarakat akan adanya kepraktisan dan kemudahan. Hadirnya E-Pasraman memang membantu pengelolaan administrasi, memantau perkembangan dan kemajuan siswa-siswi dalam pembelajaran di pasraman. Admin pasraman juga merasa terbantu, karena pengelolaan data guru

maupun data siswa sudah ada dalam satu aplikasi yang cukup praktis. E-Pasraman mempunyai beberapa layanan pada halaman utama, di antaranya adalah profil pasraman, manajemen guru, manajemen kelas, manajemen siswa, kehadiran siswa, manajemen ujian, *event management*, kuis, *top 10* siswa, pertanyaan siswa, pemberitahuan, dan *ebook* (Fransisca & Briandana, 2022).

Adapun rincian kegunaan dari masing-masing tampilan atau menu adalah sebagai berikut: pada profil pasraman berisi tentang informasi pasraman secara umum, yang meliputi alamat pasraman, kegiatan pasraman, foto pasraman, jumlah siswa pasraman. Kemudian pada manajemen guru berisi informasi mengenai guru-guru pasraman yang meliputi data identitas guru, foto guru, nomor *handphone* guru, dan *email* guru. Hal ini dapat memudahkan siswa atau orang tua murid ketika ingin mengetahui dan berkomunikasi dengan guru yang bersangkutan. Kemudian ada manajemen kelas yang memberikan informasi mengenai jumlah siswa yang ada dalam suatu kelas. Kemudian ada manajemen siswa yang berisi mengenai profil siswa yang meliputi data identitas siswa, NISN siswa, kelas siswa yang sedang ditempuh. Dalam manajemen siswa ini selain dapat melihat informasi tentang seorang siswa, juga dapat mengetahui apakah siswa tersebut aktif atau tidak, apakah siswa tersebut sudah membayar iuran bulanan atau belum, sehingga orang tua hanya cukup membuka aplikasi E-Pasraman dan setelah itu bisa mengetahui informasi tentang aktivitas anaknya di pasraman. Kemudian ada kehadiran siswa yang bisa untuk mengetahui detail info kehadiran siswa selama pembelajaran di pasraman.

Setelah kehadiran siswa, ada juga manajemen ujian. Dalam menu ini bisa diakses oleh guru. Setiap guru kelas membuat jadwal ujian untuk kelas masing-masing kemudian siswa akan mendapatkan pemberitahuan mengenai pelaksanaan ujian atau ulangan yang akan dilaksanakan. Guru dapat mulai dengan memberikan judul ujian atau ulangan, kemudian memberikan mengenai teknis ujian atau ulangan, serta menentukan tanggal pelaksanaannya. Setelah itu, siswa dapat mengerjakan ujian. Selanjutnya adalah *event management*, di sini admin dan guru dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai kegiatan yang ada di pasraman atau di

pura yang melibatkan pasraman. Misalnya ketika menyambut hari raya Nyepi, Galungan, Kuningan, atau acara keagamaan lainnya. *Event management*, ini sangat membantu menginformasikan kegiatan pasraman dan kegiatan keagamaan yang ada di wilayah pasraman, sehingga siswa dapat ikut aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pasraman dan kegiatan keagamaan. Hal ini bertujuan supaya siswa dapat memahami budaya, keyakinan dan tradisi keagamaan yang dianut. Kemudian ada manajemen biaya, menu ini untuk memberikan informasi kepada siswa dan orang tua mengenai biaya yang harus dikeluarkan selama menempuh pembelajaran di pasraman. Mulai dari manajemen biaya bulanan, tahunan hingga biaya lainnya. Tidak hanya itu, dalam menu ini juga menginformasikan tanggal pembayaran, jumlah yang sudah dibayarkan serta jumlah yang belum dibayarkan.

Menu selanjutnya adalah *quiz*, menu ini dikelola oleh guru kelas untuk memberikan kuis atau soal-soal kepada siswa-siswi yang diajar. Setelah itu ada menu *top 10* siswa, menu ini juga dapat diakses oleh setiap guru kelas. Guru kelas bisa mengetahui *ranking* atau peringkat 10 besar siswa yang ada dalam satu kelas. Selanjutnya ada menu pertanyaan siswa merupakan menu yang memfasilitasi siswa atau wali murid apabila ingin bertanya atau mengetahui informasi mengenai kegiatan pembelajaran atau informasi apapun tentang pasraman, kemudian admin dan guru dapat meresponnya. Selanjutnya ada menu pemberitahuan yang digunakan untuk membuat pengumuman atau pemberitahuan kepada siswa atau orang tua. Pemberitahuan ini dapat dilakukan oleh guru kelas kepada siswa. Yang terakhir adalah *ebook*, dalam menu ini tersedia buku-buku elektronik yang dapat diakses dan diunduh oleh siswa sebagai bahan pembelajaran.

Banyaknya menu dan fasilitas yang sudah cukup lengkap ini membuat admin, guru, siswa dan orang tua menjadi terbantu dan terjawab tentang kendala yang selama ini dihadapi. Kepraktisan aplikasi yang mudah diakses dengan waktu dan tenaga yang efisien membuat orang tua dan siswa tidak terlalu mengalami kendala ketika belajar di pasraman apalagi selama pembelajaran *online*. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Pinch dan Bijker bahwa teknologi hadir untuk membantu mempermudah pekerjaan dan aktivitas manusia. Empat konsep yang diungkapkan Pinch dan Bijker

dalam teori SCOT:



Sumber: Dolah Peneliti, 2021

Adanya aplikasi E-Pasraman membuat tenaga administrasi, guru, siswa dan orang tua menjadi sangat terbantu dalam hal pengelolaan administrasi pasraman dan memantau kemajuan siswa selama belajar di pasraman. E-Pasraman ini bisa menjadi gambaran nyata dari teori konstruksi sosial dalam teknologi media baru. Kehadirannya mampu menjawab dan membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah dan efisien.

Salah satu nilai atau ajaran agama Hindu yang berkaitan dengan kebermanfaatan aplikasi E-Pasraman adalah Tri Kerangka Dasar Agama Hindu. Tri Kerangka Dasar Agama Hindu merupakan landasan dalam berbakti kepada Tuhan serta menjaga tradisi Hindu Nusantara, yaitu: tatwa (filsafat), etika (susila), dan upacara (ritual) (Artawan, 2020).

Tatwa adalah filsafat, ajaran, pengetahuan yang bersumber dari kitab suci Weda. Dalam perkembangannya, ajaran agama Hindu di Indonesia oleh para orang suci atau maharsi disusun dan disesuaikan dengan tempat mereka mengembangkan ajaran dalam bentuk lontar, kemudian berkembang menjadi dalam bentuk buku tulis, buku cetak, buku elektronik, hingga sekarang berkembang menjadi sebuah aplikasi E-Pasraman yang digunakan untuk mengembangkan, menyebarkan, dan mempelajari agama Hindu dengan lebih mudah.

Susila berarti tingkah laku manusia yang baik dalam mengadakan hubungan timbal balik yang selaras dan harmonis antara sesama

manusia dengan alam semesta dan dengan Tuhan. Nilai susila ini berkaitan dengan kebermanfaatan aplikasi E-Pasraman, yaitu membuat komunikasi dan penyebaran informasi yang semakin baik khususnya selama pembelajaran jarak jauh, orang tua, siswa, guru dan admin pasraman tetap dapat berkomunikasi dan bertukar informasi dengan baik dan efisien tanpa ada hambatan yang serius, karena sudah difasilitasi oleh aplikasi E-Pasraman.

Upacara merupakan kerangka dasar agama Hindu yang ketiga yaitu kegiatan agama Hindu dalam bentuk ritual. Upacara atau ritual agama dapat pula diartikan memuja, menghormati, berkorban, mengabdi, berbuat baik (kebajikan), pemberian, dan penyerahan dengan penuh kerelaan (tulus ikhlas) berupa apa yang dimiliki demi kesejahteraan serta kesempurnaan hidup bersama dan kemahamuliaan (Artawan, 2020). Bagian Tri Kerangka agama Hindu yang ketiga ini berhubungan dengan kebermanfaatan aplikasi E-Pasraman, yaitu khususnya ada pada menu *event* atau kegiatan. Dalam menu tersebut memfasilitasi untuk memberikan informasi seputar kegiatan keagamaan baik berupa hari raya keagamaan atau tradisi keagamaan yang akan dilaksanakan.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi membawa dampak dalam kehidupan masyarakat. Adanya konstruksi sosial teknologi media baru yang menciptakan berbagai inovasi yang dapat mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi E-Pasraman sebagai bentuk konstruksi sosial teknologi dalam media baru menjadi bagian penting dalam kegiatan pasraman. Aplikasi E-Pasraman mampu menjawab permasalahan dan kebutuhan tenaga administrasi pasraman, guru pasraman, orang tua dan siswa pasraman akan adanya kemudahan dan kepraktisan. Adanya aplikasi E-Pasraman membuat pengelolaan administrasi dan memantau kemajuan belajar siswa menjadi lebih mudah. Sebelumnya, semuanya dilakukan secara manual. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi dan adanya aplikasi E-Pasraman, semuanya menjadi lebih praktis, hemat waktu, tenaga dan biaya karena apabila ingin mengetahui informasi mengenai pasraman hanya

cukup dengan mengakses aplikasi E-Pasraman.

Aplikasi E-Pasraman juga sangat relevan dengan konsep Tri Kerangka Dasar Agama Hindu, yaitu tatwa, susila, dan upacara. Dari segi tatwa atau pengetahuan dapat diketahui bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dimulai dari para maharsi atau orang suci menulis Wahyu Weda melalui pendengaran dan ingatannya, kemudian ada lontar, berkembang menjadi buku tulis, buku cetak, buku elektronik, hingga seperti sekarang yaitu aplikasi E-Pasraman. Sementara dari segi susila yaitu mempermudah komunikasi dan informasi. Orang tua, siswa, guru dan admin pasraman dapat dengan mudah berkomunikasi dan menyebarkan atau mendapatkan informasi secara cepat dan mudah. Bagian tri kerangka agama Hindu yang ketiga ini berhubungan dengan kebermanfaatan aplikasi E-Pasraman, khususnya ada pada menu *event* atau kegiatan. Dari sinilah siswa dapat mengetahui bagaimana, kapan, dan di mana kegiatan tersebut dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bijker, W., Hughes, T., & Pinch, T. (1989). The Social Construction of Technological Systems. *Social Studies of Science* (Vol. 19). Massachusetts: MIT Press. <https://doi.org/10.1177/030631289019001010>
- Briandana, R., Pribadi, E., & Balaya, S. (2020). Mapping the Convergence Trends of Television Broadcasting Media in Indonesia. *Bricolage : Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 6(02), 147. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v6i02.2120>
- Dwityas, N. A., Briandana, R., Farady, R., & Aliagan, I. Z. (2022). Marketing communication strategy for creative talents service providers a case study of an online marketplace in Indonesia. *International Journal of Communication and Society*, 4(1), 82–91. <https://doi.org/doi.org/10.31763/ijcs.v4i1.352>
- Febriana, A. I. D. (2018). Determinasi Teknologi Komunikasi Dan Tutupnya Media Sosial Path. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 86. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i2.948>

Fransisca, M., & Briandana, R. (2022). Determinasi Teknologi Komunikasi dan Adaptasi Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 93–107. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v6i1.8233>

Gallivan, M., & Srite, M. (2005). Information technology and culture: Identifying fragmentary and holistic perspectives of culture. *Information and Organization*, 15(4), 295–338.

Hamidati, A., & Junaedi, F. (2011). Komunikasi 2.0 Teoritisasi Dan Implikasi. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.

Herliandy, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>

Jankowski, N. W., & Jensen, K. B. (2002). *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*. London: Routledge.

Moleong, L. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noegroho, A. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Postman, N. (1992). *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*. New York.

Simamora, S. L., Andika, D., Briandana, R., & Widayastuti. (2021). Shift of Pilkukuh Karuhun Values due to Communication Technology Exposure to Baduy Society. *Nyimak Journal of Communication*, 5(2), 203–215. <https://doi.org/DOI : 10.31000/nyimak.v5i2.4144>

Yin, R. K. (2013). *Applications of case study research. Applied Social Research Methods Series (Third)*. London: Sage Publications. <https://doi.org/10.1097/FCH.0b013e31822dda9e>