

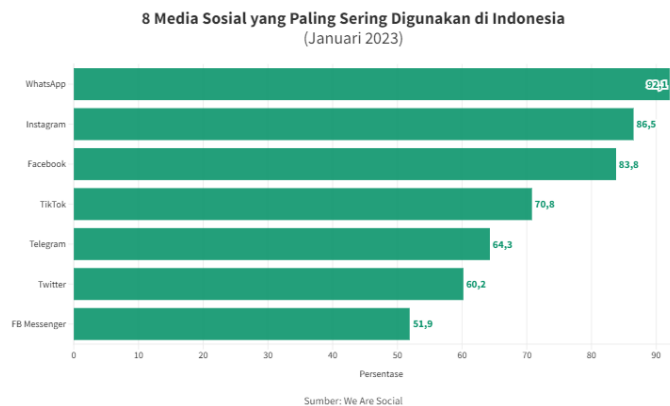
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini teknologi berkembang sangat pesat dan cepat di kalangan masyarakat Indonesia. Teknologi memberikan dampak dan manfaat yang positif sehingga dapat membawa perubahan di berbagai aspek kehidupan. Internet terus berkembang hingga muncul media sosial sebagai bentuk perkembangan teknologi komunikasi. Dengan adanya internet, media sosial dapat diakses dengan mudah. Oleh sebab itu, media sosial sangat bergantung pada jaringan internet. Menurut Khan dalam Kementerian Komunikasi dan Informatika (2018), media sosial merupakan sebuah wadah digital yang memudahkan penggunanya untuk membuat dan membagikan konten berupa informasi, opini, dan minat kepada khalayak banyak dengan konteks yang beragam (informatif, edukatif, sindiran, kritik dan sebagainya). Media sosial menyediakan fitur seperti pembuatan video dan foto dan beberapa efek untuk mengedit video. Fitur yang disediakan tersebut membuat masyarakat dapat mengekspresikan diri, berbagi informasi dan berinteraksi dengan pengguna lain. Salah satu media sosial yang menyediakan hal tersebut adalah TikTok.

TikTok merupakan sebuah aplikasi yang berasal dari Tiongkok yang diluncurkan pada tahun 2016. Aplikasi TikTok memberikan akses berupa fitur untuk membuat video musik pendek kepada para pengguna secara gratis. Fitur yang sangat beragam untuk membuat video membuat TikTok menjadi tempat untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas pada masyarakat di berbagai kalangan. Menurut WeAreSocial (2023), Indonesia menjadi negara kedua dengan pengguna media sosial aplikasi TikTok terbanyak di dunia. Pengguna TikTok di Indonesia per Januari 2023 telah mencapai 109,90 juta orang. Namun TikTok menjadi media sosial keempat yang sering digunakan di Indonesia pada tahun 2023 dengan persentase 70,8% dari pengguna internet di Indonesia (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Media Sosial Yang Sering Digunakan Di Indonesia Tahun 2023

Sumber: WeAreSocial (2023)

Dengan kebebasan dan kemudahan yang diberikan oleh TikTok membuat konten yang diunggah terus meningkat dan tidak terkendali. Hal tersebut menyebabkan sulitnya menyaring konten yang layak untuk dilihat anak-anak dan konten negatif yang tidak layak dilihat oleh anak-anak. Menurut Damayanti & Gemiharto (2019), penyebab sulitnya menyaring konten di aplikasi TikTok adalah karena kurangnya pembatasan usia minimal untuk dapat mengakses aplikasi tersebut, serta kecenderungan dari pengguna tiktok yang menghalalkan segala cara (seperti berpenampilan tidak sopan) untuk mendapatkan *like* dari pengguna lainnya. Akibatnya banyak sekali laporan negatif yang muncul pada aplikasi TikTok dari masyarakat. Kominfo.go.id (2018a) memberikan tindakan dengan melakukan blokir kepada aplikasi TikTok pada bulan Juli 2018. Pemblokiran tersebut dilakukan karena memuat konten pornografi, konten asusila, konten pelecehan agama, dan konten negatif lain yang dinilai dapat merusak moral.

Melihat kasus tersebut menandakan bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat juga dapat membawa dampak negatif bagi khalayak media sosial. Kemajuan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dinilai tidak berjalan seimbang dengan kemajuan moral dan akhlak manusia. Sehingga muncul permasalahan baru berupa krisis akhlak dan pengetahuan mengenai keyakinan terhadap agama yang terjadi pada anak-anak hingga remaja. Setelah dua bulan berlalu, Kominfo.go.id (2018b) membuka kembali blokir pada aplikasi TikTok

dengan syarat dapat membatasi umur penggunaannya minimal 13-15 tahun untuk dapat menggunakan aplikasi tersebut. Beragam jenis konten (seperti hiburan, informasi, dan video tutorial) mulai muncul kembali dan membuat TikTok semakin digemari oleh semua kalangan masyarakat di Indonesia. Salah satunya adalah konten yang membahas tentang dakwah.

Menurut Abdullah (2019b), media sosial merupakan sebuah tempat baru yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dakwah kepada khalayak banyak. Dalam lingkup komunikasi dakwah, Fahrurrozi et al., (2019) mengatakan bahwa materi dakwah atau pesan dakwah dapat diartikan sebagai pesan, konten, atau informasi. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengikuti perkembangan teknologi adalah menggunakan media sosial sebagai sarana untuk berdakwah. Menurut Abdullah (2019a), pada era teknologi informasi seperti saat ini, media sosial memiliki peran yang penting dalam menyampaikan dakwah. Masyarakat saat ini terlalu sibuk dengan aktivitas kesehariannya sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk mendapatkan informasi melalui televisi dan koran. Maka media sosial TikTok merupakan sebuah wadah atau sarana yang cocok untuk membantu menyebarkan ajaran agama Islam dalam bentuk dakwah.

Seperti pada akun TikTok @abiazkakaiaa yang berdakwah mengenai ajaran Islam dengan memanfaatkan fitur *live streaming* dari aplikasi TikTok untuk berdakwah. Abi Azkakaia, selaku pemilik akun tersebut menyajikan konten berupa *live streaming* gim daring seraya berdakwah seputar ajaran Islam. Abi memiliki pengikut sebanyak 870,2 ribu dan memiliki total *like* sebanyak 30,2 juta dari semua video yang telah di unggah per April 2023 (Gambar 1.2). Metode dakwah yang disampaikan saat bermain gim daring ini dapat dikatakan baru karena pesan dakwah yang sering terlihat di TikTok hanya melalui *live streaming* dengan metode ceramah saja. Saat ini pesan dakwah yang disampaikan melalui tulisan, foto dan video sudah sering terlihat di media sosial. Sebagai pelaku dakwah kita harus dapat menemukan cara yang unik sehingga dapat menarik perhatian khalayak banyak. Metode berdakwah melalui *live streaming* dan dipadukan dengan kegiatan bermain permainan dinilai memiliki peluang besar untuk membantu menyampaikan pesan dakwah.



Gambar 1.2 Profil Akun TikTok Abi Azkakia
Sumber : TikTok @abiazkakiaa (2023)

Acara yang berisi tentang dakwah keagamaan memang kurang diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja. Realitas yang menandakan menurunnya minat dan ketertarikan remaja dalam menonton dakwah adalah dengan terlihatnya kalangan dewasa dan manula yang menjadi penikmat mayoritas dari acara keagamaan seperti acara ceramah, pengajian, majelis, dan lain sebagainya. Di saat menurunnya kualitas religiusitas pada masyarakat, ada beberapa orang yang masih berusaha untuk mengubah perilaku dan memberikan pengetahuan agama kepada masyarakat dengan berbagai macam cara. Abi Azkakia menyadari jika *followers* pada akun TikTok miliknya rata-rata adalah kalangan anak-anak dan remaja. Pesan dakwah yang disampaikan sengaja dipadukan dengan kegiatan bermain gim daring agar terkesan dapat belajar agama Islam seraya bermain. Sehingga gim daring merupakan wadah atau sarana yang cocok untuk menyampaikan terpaan pesan dakwah kepada anak-anak dan remaja.

Seorang pendakwah juga memerlukan beberapa aspek penting saat memberikan terpaan pesan kepada komunikan dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat memberikan efek atau pengaruh kepada pendengarnya. Hal tersebut dapat diukur berdasarkan seberapa sering dan seberapa lama waktu yang penerima pesan gunakan pada saat dalam mengakses akun dakwah @abiazkakiaa di TikTok. Semakin sering dan lama mereka mengakses media sosial, maka semakin tinggi terpaan yang didapatkan saat mengakses media sosial. Perhatian yang diberikan saat menonton konten dakwah juga dapat memengaruhi religiusitas seseorang. Komunikasi dinilai dapat memberikan efek atau pengaruh jika

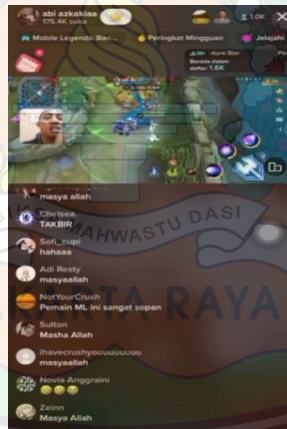
komunikasikan sangat merasakan dan memperhatikan pesan yang disampaikan oleh komunikator. Sebuah proses komunikasi di media sosial dapat menimbulkan efek atau pengaruh jika mendapat perhatian dari penerima pesan.

Abi Azkacia berniat ingin memberikan edukasi kepada banyak orang dengan cara membuat konten dakwah seraya bermain gim daring dengan harapan akan dapat membentuk dan meningkatkan religiusitas pada anak-anak dan remaja di media sosial. Menurut Khusairi & Sarmigi (2022), religiusitas pada umumnya merupakan sebuah perasaan, pengalaman dan kepercayaan seseorang terhadap ajaran suatu agama sehingga dapat menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik. Tingkat religiusitas dapat diukur dengan cara menilai seberapa jauh dan seberapa tinggi tingkat keyakinan, praktik dalam menjalankan ritual keagamaan, pengamalan yang dirasakan, tingkat pengetahuan agama, dan pengamalan atau efek yang dirasakan saat menjalankan semua perintah dari agama tersebut. Semakin banyak aspek yang diketahui dan dirasakan oleh seseorang, maka semakin tinggi tingkat religiusitas pada orang tersebut, begitupun sebaliknya.

Penelitian tentang pesan dakwah Islam yang disampaikan melalui media sosial telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya seperti pada penelitian skripsi yang dilakukan oleh Lutfiana Allisa dan Agus Triyono yang meneliti tentang pengaruh pesan dakwah menggunakan video dan tulisan di media sosial TikTok terhadap tingkat religiusitas remaja di Demak. Hasil dari penelitian tersebut adalah dakwah yang dilakukan di media sosial TikTok berpengaruh terhadap tingkat religiusitas remaja di Demak. Peneliti yang membahas tentang dakwah melalui video dan tulisan yang kedua adalah Desviana. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh antara variabel intensitas mengakses akun @basyasman00 terhadap sikap keberagaman pada *followers*. Peneliti yang membahas tentang pesan dakwah melalui foto dan tulisan adalah Achtafian Kevin Arighi. Hasil dari penelitian tersebut adalah pesan dakwah pada akun Instagram @taqwart terhadap peningkatan pengetahuan agama adalah efektif. Peneliti yang membahas tentang pesan dakwah melalui foto dan video adalah Anjani Naka. Hasil dari penelitian tersebut adalah pesan dakwah pada akun Instagram @berani.hijrah memengaruhi perilaku beragama remaja. Sejauh ini peneliti belum menemukan akun TikTok yang

membuat konten berdakwah seraya bermain gim daring. Sehingga membuat peneliti ingin menguji lebih dalam tentang apakah ada pengaruh terpaan pesan dakwah yang disampaikan seraya bermain gim daring terhadap religiusitas *followers*. Peneliti memilih *followers* sebagai populasi dari penelitian ini dengan alasan karena *followers* dari akun TikTok @abiaskakiaa mengetahui dan melihat isi dari konten tersebut.

Mengutip pernyataan dari Abi Azkacia dalam Liandi (2022), tujuan Abi Azkacia membuat konten dakwah melalui gim daring adalah untuk mengajarkan pengikutnya selalu mengingat tuhan, memuji tuhan, menjalankan perintah tuhan, merasakan kebesaran tuhan dalam kondisi apapun. Terpaan pesan yang diberikan adalah mengajak penonton untuk mengetik “*masya allah*”, selalu mengucapkan “*allahu akbar*”, memberikan pengetahuan agama disela-sela bermain gim daring, dan selalu berkata baik saat memberikan respon dalam bermain gim daring (Gambar 1.3).



Gambar 1.3 Konten TikTok @abiaskakiaa
Sumber : TikTok @abiaskakiaa (2023)

Namun terdapat masalah yang terjadi saat menyampaikan dakwah dengan menggunakan gim daring sebagai sarannya. Persentase dalam memberikan terpaan pesan dakwah pada konten tersebut dinilai lebih sedikit dibandingkan dengan kegiatan bermain gim daring. Abi Azkacia selalu melakukan *live streaming* pada akun TikTok miliknya sebanyak 2-3 kali dengan rata-rata durasi 1-2 jam dalam sehari. Terpaan pesan dakwah tidak diberikan terus menerus selama 1-2 jam sepanjang *live streaming* berlangsung. Terpaan pesan dakwah rata-rata hanya

diberikan saat dalam kondisi menunggu permainan mulai, sebelum melakukan pencarian musuh di dalam permainan, dan pada awal permainan tersebut mulai. Durasi yang pilih dalam melakukan *live streaming* juga dinilai terlalu lama untuk memberikan terpaan pesan dakwah yang tidak diberikan secara terus menerus. Sehingga dikhawatirkan perhatian yang diberikan oleh penonton akan lebih terfokuskan kepada gim daring daripada terpaan pesan yang diberikan oleh Abi Azkacia. Masalah lain pada penelitian ini adalah penyampaian pesan yang diberikan secara terburu-buru dan sering terpotong dengan reaksi keseruan saat bermain gim daring. Akibat dari permasalahan tersebut, muncul sebuah asumsi bahwa gim daring merupakan sebuah sarana yang meragukan untuk disatukan dengan kegiatan dakwah mengenai agama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin menguji pengaruh terpaan pesan dakwah pada pada akun TikTok @abiazkaciaa terhadap religiusitas pada *followers*. Sehingga penulis akan mencoba menguraikan suatu skripsi dengan judul **“Pengaruh Terpaan Pesan Dakwah Pada Akun TikTok @abiazkaciaa Terhadap Religiusitas Pada Followers”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat pengguna media sosial TikTok terhadap konten dakwah.
2. Persentase dalam memberikan terpaan pesan dakwah pada konten *live streaming* @abiazkaciaa dinilai lebih sedikit dibandingkan dengan kegiatan bermain gim daring.
3. Durasi saat melakukan *live streaming* dinilai terlalu lama untuk memberikan terpaan pesan dakwah yang tidak diberikan secara terus menerus.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh terpaan pesan dakwah pada akun TikTok @abiazkakiaa terhadap religiusitas pada *followers*?
2. Seberapa besar pengaruh terpaan pesan dakwah pada akun TikTok @abiazkakiaa terhadap religiusitas pada *followers*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh terpaan pesan dakwah pada akun TikTok @abiazkakiaa terhadap religiusitas pada *followers*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terpaan pesan dakwah pada akun TikTok @abiazkakiaa terhadap religiusitas pada *followers*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat akademis

1. Sebagai khazanah ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan rujukan oleh para dosen maupun mahasiswa terkait pengaruh terpaan pesan dakwah terhadap religiusitas pada *followers*.
2. Membuktikan bahwa di dalam kajian keilmuan, terpaan pesan dakwah yang disampaikan di media sosial memiliki pengaruh terhadap religiusitas pada khalayak media.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Bagi peneliti, dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut mengenai terpaan pesan dakwah di media sosial dan religiusitas pada khalayak media.

2. Bagi peneliti lain, penelitian ini berguna sebagai salah satu masukan dan bahan yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya berkenaan dengan terpaan pesan dakwah di media sosial dan religiusitas pada khalayak media

