

**KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAH AGAM DAN  
BASYASMAN DI APLIKASI GOPLAY**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)  
Konsentrasi Televisi Dakwah**

Oleh :

WENI AULIA

1801026074

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2022**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : 1 bendel

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth. Dekan  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Walisongo Semarang  
Di Semarang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : Weni Aulia  
NIM : 1801026074  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi  
Jurusan/ Konsentrasi: KPI/Televisi  
Judul : Komunikasi Interaktif dalam Dakwah Agama dan Basyasman  
di Aplikasi Goplay

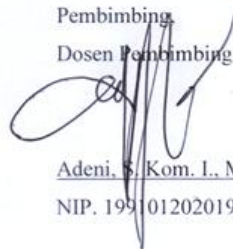
Dengan ini kami menyatakan telah menyetujui naskah tersebut dan oleh karenanya mohon agar segera diujikan.

Demikian atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 13 Desember 2022

Pembimbing  
Dosen Pembimbing



Adeni, S. Kom. I., M.A.

NIP. 199101202019031006

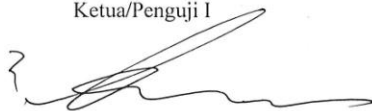
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI  
KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAH AGAM DAN  
BASYASMAN DI APLIKASI GOPLAY

Disusun Oleh:  
WENI AULIA  
1801026074

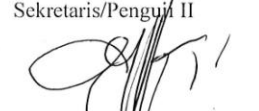
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Desember 2022 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

Susunan Dewan Penguji


Ketua/Penguji I

  
Ibnu Fikri, Ph.D.  
NIP: 197806212008011005


Sekretaris/Penguji II

  
Adeni, S. Kom. I., M.A.  
NIP: 198002022009012003


Penguji III

  
Farida Rachmawati, M.Sos.  
NIP: 199107082019032021

Penguji IV

  
Fitri, M.Sos.  
NIP: 198905072019032021

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

  
Adeni, S. Kom. I., M.A.  
NIP. 199101202019031006

Disahkan oleh  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Pada tanggal 28 Desember 2022

  
Prof. Drs. H. Uvas Supena, M.Ag.  
NIP. 196104102001121003

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 13 Desember 2022



Weni Aulia

NIM : 1801026074

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Komunikasi Interaktif dalam Dakwah Agam dan Basyasman di Aplikasi Goplay**”, serta tak lupa shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW semoga kita semua termasuk umatnya yang layak mendapat syafaatnya kelak di hari akhir, amin.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi satu syarat memperoleh gelar sarjana satu (S1) pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Skripsi ini dapat disusun dengan baik karena banyak mendapat masukan dan dukungan dari berbagai pihak yang berupa informasi, arahan dan bimbingan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. H. M. Alfandi, M.Ag. dan Nilnan Ni'mah, M.Si., selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).
4. Adeni, S. Kom. I., M.A. selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini dengan baik.
5. Nadiatus Salama, Ph.D., selaku dosen wali yang telah membimbing peneliti selama ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti dalam menyelesaikan studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rosidi dan Ibu Zuliana, serta adik peneliti Dina Nur Cahyani yang senantiasa memberikan motivasi, semangat dan Do'a yang tidak pernah putus sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan penelitian ini dapat selesai sesuai dengan apa yang diharapkan.
8. Kepada sahabat peneliti di kampus Izza, Idma, Yaya, Leli, Nila, Dewi dan Tiya yang selalu mendukung peneliti dengan berbagai cara, semoga kita semua sukses dalam mencapai cita-cita.
9. Teman-teman seperjuangan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2018, khususnya kelas KPI-B 2018.
10. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih semoga kita semua sukses dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca secara umum dan peneliti secara khusus.

Semarang, 13 Desember 2022



**Weni Aulia**

NIM. 1801026074

## **PERSEMBAHAN**

Karya sederhana ini dipersembahkan kepada:

1. UIN Walisongo Semarang, khususnya Fakultas Dakwah dan Komunikasi sebagai tempat menuntut ilmu.
2. Keluarga peneliti, Bapak, Ibu dan adik tercinta yang selalu mendo'akan, memberi kasih sayang dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## MOTTO

﴿ ٨ ﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ﴿ ٧ ﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَب ﴿ ٦ ﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَب ﴿ ٥ ﴾

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ ۖ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (QS. Al-Baqarah: 216).



## ABSTRAK

Kepopuleran kajian *live streaming* telah menarik perhatian banyak kalangan, contohnya *da'i* milenial seperti Agam dan Basyasman, mereka mulai aktif melakukan kajian *live streaming* bersama di aplikasi *Goplay*. Dalam dakwah Agam dan Basyasman dengan fitur *live streaming* di aplikasi *Goplay* ini, hubungan *da'i* dan *mad'u* yang dulu merupakan hubungan yang satu arah, kini menjadi hubungan timbal balik (dua arah) dan interaktif. Interaktifitas bukan hanya sekedar *feedback* dalam bentuk pengajuan pertanyaan kepada *da'i* saja, namun interaktifitas disini adalah hubungan yang benar-benar cair dan terbuka antara *da'i* dan *mad'u*, komunikasi dua arah ini disebut juga sebagai komunikasi interaktif. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan rumusan masalah, bagaimana bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*. Maka metode yang relevan untuk meneliti fenomena tersebut adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang ada secara mendalam melalui pengumpulan data dengan berfokus pada kualitas data, bukan pada banyaknya kuantitas data. Sedangkan fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini sendiri adalah fenomena online terkait komunikasi interaktif yang dilakukan oleh Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*.

Setelah menganalisis tiga video *live streaming* Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* dengan enam dimensi interaktivitas ditemukan bahwa pada aspek informasi, informasi yang disampaikan berupa materi dakwah dan segala informasi lain yang disampaikan dengan jelas, kontrol tinggi dilakukan dengan segera merespon pertanyaan dari penonton, aktivitas tinggi berupa *feedback* dan respon cepat yang diberikan oleh Agam dan Basyasman kepada penonton maupun sebaliknya, dua arah berupa pesan dan respon positif yang tidak hanya didominasi oleh Agam dan Basyasman saja namun oleh penonton juga, fleksibilitas waktu berupa para pengguna dapat berinteraksi dan berbagi informasi dengan cepat, *real time* dan tidak terikat oleh waktu, dan kesadaran tinggi terhadap tempat berupa para pengguna dapat menonton tayangan dimanapun bahkan sambil mengerjakan pekerjaan lain sekalipun.

Kata Kunci : **Komunikasi Interaktif, Dakwah, Live streaming, Goplay**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
D. Tinjauan Pustaka .....	6
E. Metode Penelitian .....	8
1. Jenis dan pendekatan penelitian .....	8
2. Definisi konseptual .....	8
3. Kerangka berfikir.....	10
4. Sumber dan jenis data.....	10
5. Teknik pengumpulan data.....	11
6. Teknik analisis data .....	12
<b>BAB II : KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAH .....</b>	<b>13</b>
A. Komunikasi Interaktif .....	13
1. Pengertian komunikasi.....	13
2. Pengertian komunikasi interaktif.....	15
B. Dakwah.....	18
1. Pengertian dakwah.....	18

2. Unsur dakwah.....	19
3. Dakwah interaktif.....	26
<b>BAB III: AGAM DAN BASYASMAN SERTA KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAHNYA DI APLIKASI GOPLAY.....</b>	<b>28</b>
A. Profil Agama .....	28
B. Profil Basyasman .....	29
C. Aplikasi Goplay dan Fiturnya.....	30
1. Aplikasi Goplay.....	30
2. Fitur di aplikasi Goplay .....	31
D. Kolaborasi Dakwah Agama dan Basyasman di Aplikasi Goplay .....	34
E. Video Agama dan Basyasman di Aplikasi Goplay yang Mengandung Komunikasi Interaktif.....	35
<b>BAB IV: ANALISIS KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAH AGAM DAN BASYASMAN DI APLIKASI GOPLAY.....</b>	<b>57</b>
A. Bentuk Komunikasi Interaktif dalam Dakwah Agama dan Basyasman di Aplikasi Goplay.....	57
1. Menginformasikan.....	57
2. Kontrol tinggi.....	59
3. Aktivitas tinggi.....	61
4. Dua arah .....	62
5. Fleksibilitas waktu .....	64
6. Kesadaran tinggi terhadap tempat .....	65
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
C. Penutup.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir.....	10
Gambar 2. Logo Goplay.....	31
Gambar 3. <i>Most favourite content creators</i> Goplay .....	34
Gambar 4. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain” .....	36
Gambar 5. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain” .....	38
Gambar 6. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain” .....	42
Gambar 7. Video yang berjudul “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu” .....	43
Gambar 8. Video yang berjudul “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu” .....	47
Gambar 9. Video yang berjudul “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu” .....	48
Gambar 10. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!” .....	50
Gambar 11. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!” .....	54
Gambar 12. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!” .....	55

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Internet hadir di tengah masyarakat menjadi sebuah media baru (*new media*) yang menawarkan kebebasan dan keberagaman dalam berinteraksi dan mengakses informasi di dalamnya. Dengan beragamnya informasi yang ada, internet telah menjadi sumber daya informasi bagi para penggunanya tanpa ada batasan, hal inilah yang membuat internet menjadi sumber daya informasi yang paling digemari masyarakat saat ini (Rahmah dan Anshori, 2021).

Berdasarkan data yang diterbitkan oleh agensi pemasaran media sosial *We Are Social* dan layanan manajemen konten *HootSuite* dalam laporan berjudul “Digital 2021”, bahwa pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2021 mencapai 202,6 juta orang atau setara dengan 73,7 persen dari populasi Indonesia. Untuk berselancar di internet, pengguna Internet di Indonesia rata-rata menghabiskan delapan jam 52 menit per hari, dengan kegiatan yang paling populer adalah media sosial yang menghabiskan rata-rata waktu tiga jam 14 menit, menonton *streaming* selama dua jam 50 menit, mendengarkan musik selama satu jam 30 menit dan membaca berita online selama satu jam 38 menit (Kompas.com, 2021). Hal ini membuktikan bahwa keberadaan internet dan media sosial telah mengakar dan hampir tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia saat ini (Hamzah dkk, 2021).

Akibat perkembangan yang ada, belakangan ini dakwah juga ikut bertransformasi yang mulanya dakwah hanya dilakukan secara klasik kini telah berubah menjadi dakwah berbasis media online, sehingga berdakwah dengan menggunakan platform-platform media sosial merupakan strategi yang paling efektif untuk saat ini. Karena media sosial berperan sangat penting dalam menyebarkan dakwah di masyarakat, karena dengan memanfaatkan media sosial, pesan dakwah dapat tersampaikan kepada

masyarakat dengan lebih cepat dan mudah untuk diakses, karena hampir semua masyarakat sekarang mempunyai media sosial (Hamzah dkk, 2021).

Pusat Kajian Agama dan Budaya (CSRC) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta melakukan studi yang hasilnya menunjukkan bahwa muslim milenial menganggap kajian di masjid sudah tidak relevan lagi dengan permasalahan mereka. Mereka menganggap dakwah di masjid kurang menarik karena cenderung konvensional, cara membahas serta tema yang dibahas terkesan membosankan dan tidak sesuai dengan kebutuhan milenial. Mereka lebih menyukai kajian online karena tema yang dibahas biasanya tidak terlalu berat dan mudah dipahami serta praktis dan efisien untuk dilihat kapanpun dan dimanapun (Nuriz, 2019)

Platform-platform yang digunakan dalam berdakwah pun cukup beragam, seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, *Tiktok* dan masih banyak lagi. Belakangan ini yang sedang populer adalah fenomena kajian *live streaming*. Ainul Yaqin wakil ketua Madani menilai bahwa perkembangan dakwah melalui *live streaming* di media sosial merupakan sebuah terobosan baru dan suatu proses kemajuan syiar dakwah (Okezone, 2020).

Fitur *live streaming* dapat ditemukan di aplikasi-aplikasi *mobile broadcasting* seperti *Nono Live*, *Bigo Live*, *Goplay* serta aplikasi-aplikasi lainnya yang berfokus pada layanan *live streaming*, atau sekarang juga bisa ditemukan di platform-platform media sosial seperti *Facebook*, *Youtube*, *Tiktok* dan *Instagram*. Saat sedang melakukan *live*, penonton bisa langsung memberikan komentar pada fitur *live chat*, dengan fitur ini *broadcaster* (pengguna yang sedang *live*) dapat berinteraksi dengan pengguna lain yang sedang menonton siarannya, komunikasi atau interaksi dua arah ini menjadi salah satu aspek yang menjadikan fitur *live streaming* ini begitu populer dan banyak digunakan oleh para pengguna media sosial (Agustina, 2018).

Komunikasi dua arah ini disebut juga sebagai komunikasi interaktif, Interaktif menurut KBBI adalah bersifat saling melakukan aksi (KBBI Daring, 2016). Sedangkan komunikasi interaktif sendiri adalah suatu penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan yang mendapatkan

tanggapan baik secara langsung maupun melalui media oleh komunikan. Umpan balik (*feedback*) bisa berupa komunikasi verbal, non verbal ataupun bisa keduanya. Sedangkan komunikasi interaktif pada dunia maya bisa terjadi ketika pesan dari komunikator dilihat secara verbal maupun non verbal dan mendapat respons baik berupa komentar maupun pesan *live chat* di media sosial manapun (Pratiwi, 2020).

Akibat kemajuan teknologi yang ada, dakwah yang dulu umumnya hubungan pemberi dan penerima dakwah digambarkan sebagai hubungan yang satu arah dan *mad'u* berada pada posisi yang terdominasi, kini hubungan *da'i* dan *mad'u* adalah hubungan timbal balik dan interaktif. *Mad'u* yang dulu berada pada posisi terdominasi kini bisa menjadi *mad'u* yang aktif, *mad'u* yang aktif merupakan sebuah fenomena baru yang saat ini sering terjadi. *Mad'u* yang aktif ditandai dengan kemampuan dan keleluasaannya untuk tidak menerima pesan dakwah secara langsung. Interaktifitas bukan hanya sekedar *feedback* dalam bentuk pengajuan pertanyaan kepada *da'i* saja, namun interaktifitas yang dimaksud disini adalah hubungan yang benar-benar cair dan terbuka antara pemberi dan penerima dakwah (Adeni, 2022).

Kepopuleran kajian *live streaming* telah menarik perhatian banyak kalangan, tidak hanya ulama-ulama besar yang memiliki ilmu yang luar biasa saja, tetapi juga muncul sosok *da'i-da'i* muda khas milenial seperti Agam dan Basyasman. Agam Fachrul Samudra sendiri merupakan pemuda Hafidz Qur'an kelahiran 4 Mei 1998 asal Cimahi, Jawa Barat. Dia dikenal sebagai pendakwah yang sering menyiarkan dakwahnya lewat *platform* sosial media seperti *Instagram* dan *Tiktok*. Konten dakwah yang disampaikannya menarik perhatian kaum milenial karena menarik, mudah dipahami dan diimbangi dengan pembawaannya yang enak didengar.

Sedangkan Husain Basyaiban atau yang lebih dikenal dengan nama akun sosial mediana yaitu Basyasman adalah seorang remaja lelaki kelahiran Makkah 12 Agustus 2002, dia merupakan putra dari seorang Kiyai bernama Sufyan dari Bangkalan, Madura. Meskipun dengan usia yang masih sangat muda, Basyasman dapat menyampaikan dakwah dengan baik sehingga

mudah untuk dipahami dengan pelafalan Hadits dan ayat-ayat Al-Qur'an yang nyaris sempurna, hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri dari Basyasman (Amelia, 2021).

Agam dan Basyasman satu tahun belakangan ini mulai aktif melakukan kajian *live streaming* bersama di aplikasi Goplay, mereka yang menjadi pelopor berdakwah secara *live streaming* di aplikasi Goplay. Goplay sendiri merupakan platform layanan *streaming video on demand* sekaligus *live streaming* milik PT. GoTo Gojek Tokopedia, yang dapat digunakan untuk mengakses konten kebutuhan hiburan kapan saja dan di mana saja melalui aplikasi Goplay di *handphone* atau juga bisa melalui website [www.goplay.co.id](http://www.goplay.co.id). Di Goplay pengguna dapat mengakses banyak konten, seperti film, acara TV, konser, jumpa penggemar (*fanmeet*), acara musik (*showcase*), *live talkshow* dan konten-konten hiburan lainnya. Di dalam aplikasi ini terdapat berbagai fitur, fitur utama yang terdapat pada aplikasi Goplay terdiri dari tiga fitur, yaitu fitur film & serial, fitur indie, serta fitur *live streaming* (Goplay, 2021).

Menariknya, mereka tidak hanya mengajak penonton mereka yang sebagian besar merupakan kaum milenial untuk mengaji saja, namun juga diajak untuk memberi manfaat kepada orang lain dengan cara berdonasi. Di fitur *live streaming* biasanya saat sedang melakukan *live*, penonton bisa langsung memberikan komentar pada fitur *live chat* dan juga bisa memberikan *virtual gift* kepada *broadcaster*, *virtual gift* yang di dapat *broadcaster* ini nantinya bisa ditukarkan dengan uang tunai.

Uang dari hasil akumulasi *virtual gift* Agam dan Basyasman ini digunakan untuk menjalankan program donasi Al-Quran Abas, program ini adalah gerakan yang bertujuan untuk memberikan donasi Al-Qur'an kepada pondok pesantren yang kekurangan persediaan Al-Qur'an. Seperti yang sudah terlaksana di pesantren Al-Hidayah Bojonegoro Jawa Timur, letak pesantren yang berada jauh dari kota membuat mereka sulit untuk mendapatkan Al-Qur'an sehingga jumlah Al-Qur'an yang dimiliki pesantren ini terbatas padahal mereka memiliki banyak sekali santri (Republika, 2022).



Tema-tema yang mereka bahas ketika kajian *live streaming* biasanya adalah topik yang sedang hangat diperbincangkan dan sesuai dengan kaum milenial seperti *Spirit Doll*, Menyikapi Kejadian Viral Baru-Baru Ini, Jadi Mau “*It’s My Dream*” dan masih banyak lagi. Tidak heran jika konten mereka sangat digemari oleh masyarakat terutama bagi kaum milenial, setiap kali mereka melakukan kajian *live streaming* penontonnya bisa mencapai ribuan hingga puluhan ribu orang, sedangkan akun mereka sendiri memiliki delapan ribu pengikut dan mendapatkan *like* hingga lebih dari dua juta *like*. Hal inilah yang bisa membuat mereka pada akhir tahun lalu menjadi *most favourite content creators* di aplikasi *Goplay* dan berhasil mengalahkan *content creator* yang lain.

Hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya menarik perhatian peneliti karena dengan jumlah pengikut dan penonton yang cukup banyak, peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi interaktif yang dijalankan oleh da’i dengan mad’u nya tersebut. Peneliti ingin mengetahui bagaimana bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan oleh Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*. Maka peneliti mengangkat judul **Komunikasi Interaktif dalam Dakwah Agam dan Basyasman di Aplikasi Goplay** pada penelitian ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang hendak dibahas dalam penelitian ini adalah : Bagaimana bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*.

Sedangkan manfaat teoritis dan praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat teoritis**

- a) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman bagi penelitian Ilmu Komunikasi mengenai bidang studi komunikasi interaktif.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang akan dilakukan di masa yang akan datang.

### **2. Manfaat praktis**

- a) Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan akan menjadi inspirasi bagi para *da'i* dalam berdakwah di media sosial.

- b) Bagi UIN Walisongo

Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa UIN Walisongo Semarang.

- c) Bagi peneliti

Penelitian ini untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN Walisongo Semarang program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

## **D. Tinjauan Pustaka**

Penelitian Jawhari Fajri pada tahun 2017 yang berjudul “Dimensi Interaktivitas Media Sosial Instagram Instamarinda Guna Memperkenalkan Daerah Pariwisata di Kota Samarinda” yang menguraikan bahwa media online memiliki interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan media televisi, karena kemudahan interaksi antar khalayak media online. Dalam kondisi tertentu, media yang sangat interaktif dapat berinteraksi dengan audiens seolah-olah sedang melakukan percakapan langsung.

Penelitian Lidya Agustina pada tahun 2018 yang berjudul “Live Video Streaming sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial” yang

menjelaskan bahwa Fitur *live streaming* merupakan pengembangan media baru (*new media*) yang mengedepankan nilai-nilai partisipasi, jejaring sosial dan interaktivitas. *Live streaming* merupakan perpaduan antara fitur media sosial dan karakteristik media penyiaran (*live broadcast*) dengan menggunakan teknologi internet.

Penelitian Marsudi pada tahun 2018 dengan judul “Strategi Komunikasi Interaktif Ciewie Batik” yang menguraikan bahwa internet merupakan salah satu media komunikasi massa yang mempunyai sifat interaktif, komunikasi interaktif menjadikan komunikasi yang dilakukan oleh seseorang, sekelompok orang maupun organisasi menjadi lebih efektif.

Skripsi Ratu Bunga Ambar Pratiwi pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Komunikasi Interaktif Dalam Fitur Story Pada Instagram (Analisis pada Interaksi Admin dengan Followers Terkait Konten *Story* Akun Instagram “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”)” yang menjelaskan bahwa komunikasi interaktif di jagat maya dapat terjadi apabila ada pesan yang disampaikan oleh komunikator dan mendapatkan tanggapan berupa pesan tertulis atau secara langsung di media sosial.

Skripsi Rizky Yudiastira pada tahun 2020 yang berjudul “Pemanfaatan Media *Streaming* Youtube oleh Gemilang Tv sebagai Wadah Informasi Indragiri Hilir” yang menjelaskan bahwa penggunaan *media streaming YouTube* sebagai sarana penyampaian informasi adalah sangat efektif karena dengan menggunakan media tersebut, informasi bisa di bagikan kapan saja dan kita bisa dengan bebas mengunggah video tanpa batas dan tanpa terpaku pada jumlah durasi siaran program seperti yang terjadi pada siaran di televisi pada umumnya.

Dari studi atau penelitian-penelitian terdahulu, peneliti masih belum menemukan penelitian tentang tentang komunikasi interaktif menggunakan fitur *live streaming* di aplikasi *Goplay* apalagi terkait pemanfaatannya sebagai media dakwah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti komunikasi interaktif yang dilakukan dalam dakwah Agama dan Basyasman di aplikasi *Goplay*. Penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai acuan atau

referensi untuk penelitian-penelitian yang akan dilakukan di masa depan, dengan tetap memperhatikan referensi lain yang digunakan oleh peneliti.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan pendekatan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk komunikasi interaktif yang dilakukan oleh Agam dan Basyasman dengan memanfaatkan fitur *live streaming* di aplikasi *Goplay*, maka metode yang relevan untuk meneliti fenomena tersebut adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, dengan mencoba mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, dan ditemukan selama penelitian.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang ada secara mendalam melalui pengumpulan data dengan berfokus pada kualitas data, bukan pada banyaknya kuantitas data (Kriyantono, 2006). Sedangkan fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini sendiri adalah fenomena online terkait komunikasi interaktif yang dilakukan oleh Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*, kemudian dianalisis dengan berbagai temuan dilapangan.

### **2. Definisi konseptual**

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang ciri-ciri masalah yang sedang diteliti. Peneliti menggunakan definisi konseptual untuk menentukan konsepsi penelitian terhadap variabel yang menjadi aspek utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan kerangka teori yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan bahwa definisi konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a) Komunikasi interaktif**

Komunikasi interaktif adalah suatu penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan yang mendapatkan tanggapan baik secara langsung maupun melalui media oleh komunikan. Umpan

balik (*feedback*) bisa berupa komunikasi verbal, non verbal ataupun bisa keduanya. Ciri - ciri komunikasi interaktif adalah orang-orang yang terlibat dapat berinteraksi secara bebas, penyampaian pesan dilakukan secara lisan maupun gambar, memiliki umpan balik baik bersifat positif ataupun negatif, dan menggunakan media interaktif

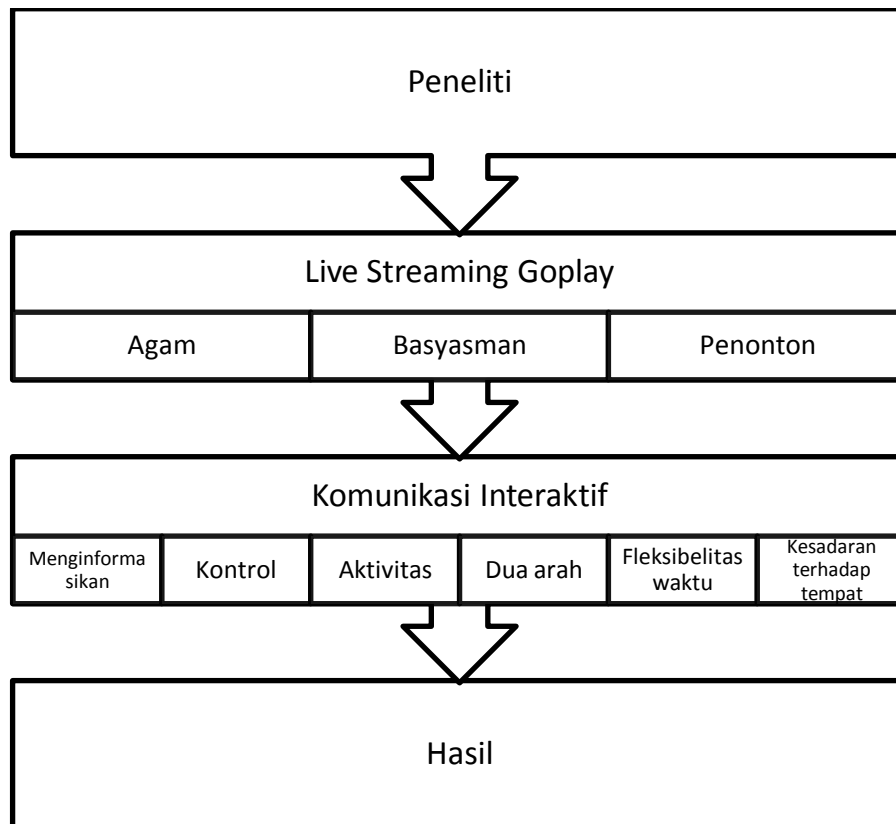
Komunikasi interaktif mempunyai enam dimensi interaktivitas, yaitu menginformasikan, kontrol, aktivitas, dua arah, fleksibilitas waktu dan kesadaran terhadap tempat.

b) Live streaming

Live streaming merupakan bentuk konvergensi media karena menggabungkan fitur media sosial dan karakteristik media penyiaran (*live broadcast*) dengan menggunakan teknologi internet. Fitur *live streaming* ini memberikan kebebasan kepada para penggunanya untuk melakukan *live streaming* menggunakan *smartphone* mereka.

Dengan demikian, komunikasi interaktif yang dijalankan oleh Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* dengan memanfaatkan fitur *live streaming* dimaksudkan sebagai penggunaan media baru untuk berdakwah.

### 3. Kerangka berfikir



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2022)

### 4. Sumber dan jenis data

Penelitian ini menggunakan sumber data primer, sumber data primer merupakan sumber data utama yaitu data yang diperoleh secara langsung di lapangan. Pada penelitian ini, sumber data primer menggunakan sumber data berupa dokumen, tiga video *live streaming* Agam dan Basyasman yang terdapat pada aplikasi *Goplay* di *channel* @agambasyasman yang mengandung komunikasi interaktif. Ketiga video tersebut juga merupakan sampel dari keseluruhan jenis tema yang mereka miliki, yakni tentang kajian kitab, tentang dakwah sesuai tema yang sudah ditentukan (bisa tentang topik yang sedang hangat diperbincangkan), dan tentang tanya jawab (*QnA*). Berikut ini adalah judul dari *live streaming* tersebut :

- a) Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain” tayang pada hari Rabu, 16 Maret 2022 jam 20.00 WIB dengan durasi 45 menit.
- b) Video yang berjudul “Kajian Arbain Nawawi Part 19, Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu” tayang pada hari Selasa, 26 Juli 2022 jam 20.00 WIB dengan durasi 45 menit.
- c) Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!” tayang pada hari Sabtu, 30 Juli 2022 jam 20.00 WIB dengan durasi 60 menit.

## 5. Teknik pengumpulan data

- a) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif (Kamarudin dkk, 2019). Penelitian ini mengambil sumber data yang diperoleh dan dikumpulkan dari internet, peneliti mengumpulkan data dari *live streaming* Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*.

- b) Observasi online

Observasi didefinisikan sebagai pengamatan langsung, tanpa perantara dari subjek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan oleh subjek (Kriyantono, 2006). Observasi meliputi pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh peneliti.

Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan cara berpartisipasi menjadi penonton dalam *live streaming*, kemudian peneliti bisa melihat interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi pada subjek yang diteliti serta melihat perkembangan aktivitas yang terjadi pada *channel Goplay* Agam dan Basyasman, bisa berupa penonton dan peningkatan jumlah pengikut yang ada pada akun

@agambasyasman, lebih jelasnya data yang dapat menjadi tambahan peneliti untuk memperkuat hasil temuan.

## 6. Teknik analisis data

Dalam tahap ini data-data yang telah terkumpul kemudian diklasifikasikan dan diorganisasikan secara sistematis dan diproses secara logis sesuai dengan rancangan penelitian yang sudah ditentukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif (Fitrah dan Luthfiyah, 2017).

Menurut Miles dan Huberman dalam buku Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief menjelaskan bahwa dalam mengolah data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga jalur (Sutopo dan Arif, 2010), diantaranya adalah :

### a) Reduksi data

Reduksi data adalah proses analisis dengan cara menajamkan, mengkategorikan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga dapat di tarik kesimpulan akhir. Reduksi data akan memberikan gambaran yang jelas sehingga peneliti dapat dengan mudah mengumpulkan data dan melanjutkan ke langkah selanjutnya.

### b) Penyajian data

Penyajian data yaitu menyusun informasi untuk dapat menarik kesimpulan, data kualitatif dapat disajikan dalam bentuk teks (berupa bentuk catatan lapangan) dan tabel.

### c) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hasil analisis yang dapat digunakan untuk bertindak setelah melihat proses pemeriksaan. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat memenuhi rumusan masalah.



## BAB II

### KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAH

#### A. Komunikasi Interaktif

##### 1. Pengertian komunikasi

Secara etimologis, komunikasi berasal dari bahasa Inggris *communications* dan berasal dari kata *communis* yang berarti “sama” yakni makna yang sama mengenai suatu hal, sehingga komunikasi terus berlangsung selama ada kesamaan makna tentang suatu hal yang dikomunikasikan. Percakapan dianggap komunikatif ketika komunikator dan komunikan memahami bahasa pesan yang disampaikan.

Komunikasi adalah proses atau tindakan penyampaian pesan dari pengirim ke penerima, melalui media yang terkadang bisa mengalami gangguan (Mufid, 2005). Menurut Harold D. Laswell, komunikasi adalah proses yang menentukan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa? (*Who says what, in which channel to whom with what effect*) (Karyaningsih, 2018).

Berdasarkan definisi yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa agar dapat terjadi suatu proses komunikasi harus memenuhi unsur-unsur komunikasi, yaitu :

- a) Komunikator, yaitu orang yang mengirim pesan, bisa satu orang ataupun lebih.
- b) Pesan, yaitu sesuatu yang disampaikan oleh komunikator. Pesan bisa berbentuk pesan verbal (berupa tulisan dan lisan) ataupun non verbal (berupa gerakan tubuh).
- c) Media, merupakan saluran, perantara dan alat-alat komunikasi yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan.

- d) Komunikan, yaitu orang yang menerima pesan dari komunikator, yang nantinya akan memberikan *feedback* terhadap komunikator baik berupa verbal maupun non verbal.
- e) Efek, yaitu hasil atau pengaruh yang ditimbulkan dari pesan komunikator dalam diri komunikannya.

Menurut (Honiatri, 2004) bentuk komunikasi pada dasarnya ada dua, antara lain :

- a) Komunikasi verbal (*verbal communication*) Komunikasi verbal adalah salah satu cara berkomunikasi yang disampaikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan dan lisan.
- b) Komunikasi Non Verbal (*nonverbal communication*) Komunikasi Non Verbal adalah komunikasi dengan :
  - 1) Gerakan-gerakan tubuh atau bahasa isyarat, biasanya ditandai dengan ekspresi wajah (sedih, gembira, marah, berkerut dahinya) dan gerakan tubuh (bertepuk tangan, mengangkat tangan, menggelengkan kepala).
  - 2) Memakai sesuatu seperti seragam uniform.

Di dalam suatu proses komunikasi dapat terjadi suatu hambatan, hambatan komunikasi adalah segala sesuatu yang menghalangi kelancaran komunikasi (Effendy, 2003). Adanya berbagai hambatan komunikasi harus diketahui, sehingga nantinya dapat dilakukan evaluasi yang tepat untuk mengatur keberlangsungan komunikasi tersebut dengan lebih baik.

Terdapat beberapa hambatan dalam komunikasi, menurut Fajar (2009), yaitu :

- a) Hambatan dari pengirim pesan, misalnya pesan yang akan dikirim tidak jelas bagi pengirim pesan, hal tersebut dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional sedemikian rupa sehingga itu mempengaruhi pengirim pesan untuk bertindak sesuai dengan keinginan, kepentingan atau kebutuhan.

- b) Hambatan dalam simbol, hal ini bisa terjadi karena bahasa yang digunakan tidak jelas sehingga memiliki arti lebih dari satu, simbol atau bahasa yang digunakan tidak sama atau terlalu sulit dipahami.
- c) Hambatan media, yaitu hambatan yang muncul saat menggunakan alat komunikasi, misalnya gangguan suara radio, sehingga pesan tidak dapat terdengar jelas.
- d) Hambatan dalam bahasa sandi, terjadi hambatan saat menafsirkan sandi yang dilakukan oleh penerima.
- e) Hambatan dari penerima pesan, misalnya kurang perhatian saat menerima pesan, sikap prasangka tanggapan yang keliru dan tidak mencari informasi lebih lanjut.

## **2. Pengertian komunikasi interaktif**

Komunikasi timbul dari interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Proses komunikasi adalah penyampaian informasi secara aktif dari komunikator kepada komunikan melalui media. Sedangkan interaktif merupakan interaksi yang dilakukan antara dua orang atau lebih. Komunikasi interaktif berarti komunikasi yang terjadi secara dua arah. Marsudi (2018) menyatakan bahwa komunikasi interaktif merupakan komunikasi yang terjadi antara dua manusia yang dalam satu waktu memiliki peran ganda, yaitu menjadi komunikator dan sekaligus dapat bertukar peran sebagai komunikan. Komunikasi interaktif ini menjadikan komunikasi yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang, badan atau organisasi lebih efektif.

Berdasarkan pandangan-pandangan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi interaktif merupakan suatu penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan yang mendapatkan tanggapan baik secara langsung maupun melalui media oleh komunikan. Atau dapat dikatakan bahwa komunikasi interaktif adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh dua

orang atau lebih yang dibantu media secara aktif didalamnya terjadi interaksi antara komunikator dan komunikan sehingga dapat langsung memberikan umpan balik. Umpan balik (*feedback*) bisa berupa komunikasi verbal, non verbal ataupun bisa keduanya, baik itu sengaja maupun tidak disengaja. Umpan balik ini membantu para komunikator untuk mengetahui apakah pesan mereka dapat tersampaikan dengan baik atau tidak dan sejauh mana pencapaian makna yang terjadi.

Sedangkan komunikasi interaktif pada dunia maya bisa terjadi ketika pesan dari komunikator dilihat secara verbal maupun non verbal dan mendapat respons baik berupa komentar maupun pesan *live chat* di media sosial manapun (Pratiwi, 2020). Ciri - ciri komunikasi interaktif adalah orang-orang yang terlibat dapat berinteraksi secara bebas, penyampaian pesan dilakukan secara lisan maupun gambar, memiliki umpan balik baik bersifat positif ataupun negatif, dan menggunakan media interaktif (Abrar, 2003).

Komunikasi interaktif memiliki karakteristik yang bersifat dua arah, sesuai dengan konsep dimensi interaktivitas oleh McMilan dan Downes yang dominan menjelaskan bahwa komunikasi interaktif akan selalu berjalan dua arah. Karena dalam dimensi tersebut, diawali dengan proses menyampaikan pesan, adanya kendali oleh komunikator dalam menyampaikan pesan melalui dunia maya, tentu pula ada aktivitas komunikasi, bersifat dua arah, terjadi di waktu yang tidak menentu, dan adanya kesadaran akan *platform* yang digunakan untuk berkomunikasi sehingga ada etika dari masing-masing untuk tetap memperhatikan aturan yang ada.

Komunikasi interaktif berpedoman pada satu konsep interaktivitas. Menurut Dillon dan Leonard (1998) interaktivitas adalah kemampuan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung dengan komputer dan memiliki dampak pada pesan apapun yang sedang di buat. Selain Dillon dan Leonard, para sarjana komunikasi seperti William, Rice, dan Rogers (1998) mendefinisikan interaktivitas adalah tingkatan

pada proses komunikasi masyarakat memiliki kontrol terhadap peran, dan dapat bertukar peran dalam dialog mutual mereka (Tankard dan Werner, 2011).

Menurut McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011) komunikasi interaktif mempunyai enam dimensi interaktivitas, yaitu menginformasikan, kontrol tinggi, aktivitas tinggi, dua arah, fleksibilitas waktu dan kesadaran tinggi terhadap tempat.

- a) Menginformasikan, maksudnya yaitu pada komunikasi, suatu interaktivitas akan dipertimbangkan dari segi cara komunikator dalam memberikan informasi, dalam kata lain, antara komunikator dan komunikan harus saling memberikan sebuah informasi.
- b) Kontrol tinggi, yaitu dalam komunikasi, interaktivitas akan berlangsung di bawah kendali komunikator, namun bisa juga diterapkan pada komunikan sebagai akibat dari kontrol komunikator atas pesan yang disampaikannya.
- c) Aktivitas tinggi, yaitu komunikasi yang berjalan aktif dengan saling memberikan *feedback* antara komunikator dan komunikan secara terus menerus.
- d) Dua arah, yaitu komunikasi berupa pesan verbal dan non verbal dari komunikator dan mendapat *feedback* dari komunikan. Suatu komunikasi akan terjadi interaktivitas yang lebih besar dengan cara komunikasi tersebut harus berjalan secara dua arah, bukan hanya satu arah saja.
- e) Fleksibilitas waktu, berarti komunikasi interaktif dapat berlangsung kapan saja tergantung kapan pesan disampaikan dan komunikan akan merespon, atau secara lebih sederhana dapat dikatakan bahwa komunikasi terjadi pada waktu-waktu yang fleksibel.
- f) Kesadaran tinggi terhadap tempat, yaitu tentang bagaimana komunikator dan komunikan menyadari posisi mereka untuk melakukan komunikasi interaktif, tetapi mereka masih dapat

berkomunikasi dengan baik dan tidak menyinggung salah satu pihak. Komunikasi juga dapat terjadi di tempat yang tidak sebenarnya.

## **B. Dakwah**

### **1. Pengertian dakwah**

Secara etimologis, pengertian dakwah adalah proses penyampaian pesan tertentu dalam bentuk ajakan atau seruan dengan maksud agar orang lain menanggapi ajakan tersebut (Aminuddin, 2016). Dakwah pada hakekatnya merupakan kebutuhan bagi umat Islam, dakwah merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan-pesan kebaikan kepada masyarakat atau ajaran syariat (Hamzah dkk, 2021).

Dakwah adalah kegiatan untuk mengajarkan manusia agar mengamalkan ajaran Islam dengan mentaati segala perintah Allah SWT serta mengikuti sunnah Nabi Muhammad SAW sesuai dengan apa yang tertulis di dalam al-Quran dan hadits. Orang yang melakukan ajakan atau seruan itu disebut sebagai *da'i (isim fa'il)* orang yang menyeru, namun karena proses menyeru atau memanggil tersebut juga merupakan proses penyampaian (*tabligh*) suatu pesan, maka pelakunya disebut juga dengan istilah *muballigh* (Aminuddin, 2016).

Berdakwah merupakan kewajiban bagi seorang Muslim untuk menyampaikan seruan Allah SWT kepada umat manusia dan memperkenalkannya pada jalan kebaikan dan petunjuk (Kamarudin dkk, 2019). Hukum dalam berdakwah adalah *fardhu 'ain* apabila tidak ada seorang pun yang berdakwah di satu tempat, tetapi bisa menjadi *fardhu kifayah* apabila sudah ada orang yang berdakwah di satu tempat. Begitu pula ketika kebodohan merajalela dan tingkat kemunkaran sangat tinggi namun jumlah *da'i* masih sedikit, maka dakwah akan menjadi *fardhu 'ain* bagi setiap individu sesuai dengan kemampuannya (Aminuddin, 2016).

## 2. Unsur dakwah

Menurut M.Munir dan Wahyu Ilahi (2009), komponen dalam dakwah (unsur dakwah) adalah *da'i* (pelaku dakwah), *mad'u* (sasaran dakwah), *maddah* (materi dakwah), *thariqah* (metode dakwah), *wasilah* (media dakwah) dan *atsar* (efek dakwah).

### a) *Da'i* (pelaku dakwah)

*Da'i* merupakan orang yang melakukan dakwah secara lisan, tertulis atau melalui tindakan yang dilakukan secara individu ataupun kelompok (Munir dan Ilahi, 2009). *da'i* merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan dakwah yang menentukan proses dan keberhasilan dakwah. *da'i* tidak hanya subjek, pelaku, atau orang yang menyampaikan dakwah, namun lebih dari itu, *da'i* juga bisa berupa seorang penggerak, motivator, inisiator, *influencers*, *content creators* dan lain-lain. Dengan pengertian luas, siapapun yang mendorong terciptanya pencerahan, kebaikan, dan pembangunan dalam masyarakat dapat dikatakan sebagai *da'i* (Adeni, 2022).

Akibat kemajuan teknologi media, kini konten yang diformat dalam bentuk digital seperti video, gambar, audio-visual dan lain-lain, telah hampir menggantikan peran *da'i* yang sebenarnya. Pembuat konten tersebut bukan disebut sebagai *da'i*, namun disebut sebagai *content creators*, *content creators* adalah orang yang menciptakan konten kreatif sesuai keinginannya (Adeni, 2022).

Perilaku dan sikap *da'i* akan menjadi sumber penilaian dan rujukan perilaku masyarakat, maka seorang *da'i* perlu memiliki sifat yang baik dimanapun dia berada, entah itu di lingkungan keluarga, pergaulan maupun pekerjaannya, yang mampu mencerminkan perilaku dan sikap yang bisa diteladani. Agar dapat menjadi figur teladan yang bisa dijadikan acuan dalam memecahkan masalah dalam hidup. Sifat-sifat tersebut diantaranya adalah (Ma'arif, 2010) :

- 1) Semangat yang kuat untuk menyebarkan agama Allah dan tidak mudah menyerah meski banyak rintangan.
- 2) Selalu mengagungkan nama Allah dalam berbagai peristiwa. Hal tersebut dapat menjernihkan pikiran dan membuat hati selalu dalam keadaan positif.
- 3) Selalu memakai pakaian yang bersih dan suci. Karena pakaian yang bersih dapat mempengaruhi kesucian batin.
- 4) Menghindari perbuatan dosa. *Da'i* selalu berusaha mengevaluasi dirinya demi kebaikan umat, *da'i* harus melakukan introspeksi diri dalam kehidupan sehari-hari, apa yang belum baik diperbaiki dan yang kurang ditambahi.
- 5) Tidak pamrih duniawi. *Da'i* harus mementingkan kepentingan masyarakat dibandingkan kepentingan pribadi.
- 6) Sabar. *Da'i* harus tetap sabar agar melahirkan sifat optimis.

Selain sifat-sifat yang sudah disebutkan sebelumnya, *da'i* juga harus memiliki karakter sebagai berikut (Adeni, 2022) :

- 1) Jujur, kejujuran dakwah sangat diperlukan oleh seorang *da'i* dan sifat ini merupakan sifat utama bagi seorang *da'i*.
- 2) Sabar, kesabaran *da'i* diperlukan untuk menghadapi masyarakat yang kompleks dan juga sabar jika hasil dari kegiatan dakwah tidak bisa langsung terlihat.
- 3) Kasih sayang, kasih sayang diperlukan untuk menjinakkan hati penerima dakwah agar dakwah dapat berjalan dengan lancar.
- 4) Rendah hati, kesombongan akan membuat *gap* antara *da'i* dengan penerimanya, maka *da'i* harus memiliki sifat rendah hati.
- 5) Senantiasa bergaul membaaur dengan masyarakat namun tidak terpengaruh. *Da'i* harus membaaur dengan masyarakat untuk menyebarkan dakwahnya namun tidak boleh sampai terbawa arus negatif di masyarakat.



b) Mad'u (sasaran dakwah)

*Mad'u* adalah orang yang biasa disebut sebagai jama'ah yang belajar agama dari seorang mubaligh, baik *mad'u* itu dekat maupun yang jauh, laki-laki atau perempuan, Muslim ataupun non-Muslim (Marwantika, 2019). *Mad'u* memiliki latar belakang yang beragam, mulai dari umur, jenis kelamin, status sosial dan pendidikan yang beragam, maka *da'i* harus bisa menempatkan diri untuk bisa menghargai keragaman itu (Adeni, 2022).

Secara umum, menurut Ma'arif (2010) *mad'u* memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada dua potensi dalam diri *mad'u* yang dapat dijadikan acuan oleh *da'i* dalam menyampaikan pesannya (pendekatan dakwah), yaitu :

- 1) Kemampuan berpikir, mengarah kepada sampai seberapa jauh *mad'u* senang berpikir mendalam. Berdasarkan dari kemampuan berpikirnya, *mad'u* dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu *mad'u* yang awam, menengah dan terpelajar.
- 2) Kemampuan merasa, mengarah pada apakah *mad'u* lebih menyukai imbauan emosional pesan-pesan yang menggembarakan atau pesan yang sedih.

*Mad'u* yang aktif merupakan sebuah fenomena baru yang saat ini sering terjadi. *Mad'u* yang aktif ditandai dengan kemampuan dan keleluasaannya untuk tidak menerima pesan dakwah secara langsung. Beberapa ciri *mad'u* yang aktif yaitu (Adeni, 2022) :

- 1) Selalu membandingkan pesan dakwah dengan pikiran dan keilmuan yang sudah dimilikinya.
- 2) Penerimaannya terhadap informasi dakwah berbasis pada kebutuhan dan tidak langsung mudah menerima pesan dakwah.
- 3) Tidak menganggap pesan dakwah sebagai sesuatu yang absolut.
- 4) Memberikan respons terhadap pesan dakwah yang diterimanya.

c) Maddah (materi dakwah)

*Maddah* atau materi dakwah yaitu isi pesan yang disampaikan oleh *da'i* kepada *mad'u* (Habib, 1992). Materi dakwah merupakan pesan yang disampaikan oleh *da'i* melalui tablig atau ceramah, pesan yang disampaikan oleh *da'i* berupa nilai-nilai keagamaan yang bersumber dari ajaran islam, baik diambil dari Al-Qur'an maupun sunnah (Ma'arif, 2010). Materi dakwah merupakan unsur dakwah yang paling pertama dan utama dalam dakwah. Materi dakwah memiliki tiga bahasan pokok dalam Islam, yaitu Akidah (iman), Syariah (Islam), dan Akhlak (Ikhsan) (Adeni, 2022).

Menurut Ma'arif (2010) di dalam Al-Qur'an terdapat dua jenis pesan, yaitu :

- 1) Pesan yang maknanya memerlukan akal atau dalam Al-Qur'an di istilahkan sebagai pendayagunaan akal, seperti kalimat *afala ta'qilun* (tidakkah engkau memikirkan). Dimana ada kecenderungan untuk menggunakan panca indera kemudian mengolahnya dengan pikiran.
- 2) Pesan yang maknanya menghimbau rasa serta hati, atau dalam istilah Al-Qur'an, disebut sebagai pendayagunaan rasa, seperti kalimat *afala tasy'urun* (tidakkah engkau merasakan). Rasa dan akal merupakan landasan bagi perancangan pesan-pesan *da'i*.

Penyampaian pesan dakwah yang bersifat memaksa harus dihindari karena hal tersebut bertentangan dengan ajaran dan nilai-nilai Islam. Materi dakwah yang disampaikan hendaknya mengusung tema yang dianggap relevan dengan kebutuhan dakwah. Tema dakwah selalu menyampaikan nilai-nilai keislaman yang dapat mendatangkan makna dan manfaat (Ma'arif, 2010).

d) Thariqah (metode dakwah)

*Thariqah* merupakan suatu cara yang bisa ditempuh untuk mencapai dan menyelesaikan suatu tujuan, pemikiran manusia dan perencanaan sistem. Seperti metode tanya jawab, diskusi dan masih

banyak lagi (Habib, 1992). Lebih jelasnya *thariqah* adalah metode atau cara yang digunakan *da'i* untuk menyampaikan materi dakwah (Aminuddin, 2016). Metode dakwah sangat penting agar suatu dakwah dapat mencapai Sasarannya secara akurat, bukan asal berdakwah saja namun juga harus bisa dilihat keluarannya (Ma'arif, 2010).

Di dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa metode dakwah ada tiga, yaitu (Adeni, 2022) :

- 1) Metode *al-hikmah* yaitu metode yang berbasis pada kebijaksanaan dan ilmu pengetahuan. Metode ini bisa digunakan untuk kalangan terdidik dan terpelajar, atau masyarakat kelas santri.
- 2) Metode *mau'idzah hasanah* yaitu metode yang berbasis pada pengajaran yang baik. Metode ini berisi tentang nasihat dan motivasi untuk berbuat baik yang cocok untuk masyarakat awam.
- 3) Metode *mujadalah bi allati hiya ahsan* yaitu metode dakwah dalam bentuk debat dengan cara yang terbaik. Metode ini untuk mereka yang kritis, suka menolak dan tidak mudah menerima dakwah.

e) Wasilah (media dakwah)

Dakwah Islam sebenarnya merupakan *amar ma'ruf* dan *nahyi munkar* yang di implementasikan di berbagai lini kehidupan dan disampaikan melalui berbagai media (Ma'arif, 2010). Secara etimologi media berarti alat perantara. Menurut Wilbur Schramn, media adalah teknologi informasi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Secara khusus, yang dimaksud dengan media yaitu alat-alat fisik yang menjelaskan tentang isi pesan, seperti film, buku, *slide*, kaset video, dan lain-lain (Amin, 2009). Sedangkan media dakwah (*wasilah*) adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan

materi tentang dakwah (ajaran Islam) kepada *mad'u* (Aminuddin, 2016).

*Wasilah* dakwah dibagi menjadi lima kategori, yaitu lisan, tulisan, lukisan, audio visual dan akhlak (Aminuddin, 2016):

- 1) Lisan, merupakan wasilah dakwah yang paling sederhana yaitu menggunakan lidah dan suara, dakwah bisa dalam bentuk ceramah, pidato, penyuluhan, dan lain-lain.
- 2) Tulisan, seperti majalah, buku, koran, spanduk, dan lain-lain.
- 3) Lukisan, seperti karikatur, gambar, dan lain-lain.
- 4) Audio visual adalah alat dakwah yang merangsang indera pendengaran dan penglihatan, seperti film, televisi, internet, dan lain-lain.
- 5) Akhlak, merupakan perbuatan yang mencerminkan ajaran Islam yang dapat dilihat dan didengar oleh *mad'u*.

Dari pengertian media dakwah sebelumnya dapat dipahami bahwa media adalah segala sesuatu yang menjadi alat atau perantara, maka ada beberapa macam media dalam suatu proses dakwah. Secara umum yang dapat digunakan sebagai media dakwah yaitu :

- 1) Media Visual : Media visual adalah bahan-bahan atau alat yang dapat dioperasikan untuk kepentingan dakwah melalui indera penglihatan. Seperti gambar dan foto (Amin, 2009).
- 2) Media Audio : Media audio adalah alat yang dioperasikan sebagai sarana penunjang kegiatan dakwah yang ditangkap melalui indera pendengaran seperti radio dan Tape Recorder (Amin, 2009).
- 3) Media Audio Visual : Media audio visual adalah media penyampai informasi yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara sekaligus ketika menyampaikan pesan dan informasi. Seperti televisi, film, dan internet (Aziz, 2004).
- 4) Media Cetak : Media cetak adalah untuk menyampaikan informasi melalui tulisan yang tercetak. Media ini sudah lama

dikenal dan mudah dijumpai dimana-mana. Seperti buku, surat kabar dan majalah (Amin, 2009).

Dengan banyaknya media yang ada, pendakwah sepatutnya memilih media dakwah yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya untuk menyampaikan pesan dakwah agar efektif untuk mencapai tujuan dakwahnya. Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika memilih media adalah sebagai berikut (M Pakhri, 2017):

- 1) Tidak ada satu media yang paling baik untuk keseluruhan masalah atau tujuan dakwah, karena masing-masing memiliki karakteristik, kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda.
  - 2) Pemilihan media sesuai dengan kemampuan sasaran dakwah.
  - 3) Pemilihan media sesuai dengan tujuan dakwah.
  - 4) Pemilihan media sesuai dengan materi dakwah.
  - 5) Media dipilih berdasarkan penilaian objektif.
  - 6) Peluang dan ketersediaan media harus diperhatikan.
  - 7) Efisiensi dan efektivitas perlu diperhatikan.
- f) Atsar (efek dakwah)

Atsar sendiri sebenarnya berasal dari bahasa arab yang berarti bekas/sisa atau tanda. Atsar merupakan efek atau reaksi yang timbul pada *mad'u* setelah dakwah dilakukan oleh *da'i* dengan materi dakwah, *thariqah* dan *wasilah* tertentu (Aminudin 2016). *Atsar* sering disebut juga dengan umpan balik atau *feedback* dari proses dakwah. *Da'i* perlu menganalisis *atsar* dakwah, agar kesalahan strategi dakwah segera diketahui agar dapat diperbaiki pada langkah selanjutnya (Aminuddin, 2016).

Yang di evaluasi dari pelaksanaan dakwah adalah semua komponen dakwah dianalisis kaitannya dengan tujuan dakwah yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan dakwah, kegiatan dakwah selalu diarahkan untuk memengaruhi tiga aspek perubahan pada objeknya, yaitu perubahan pada aspek pengetahuannya (*knowledge*),

aspek sikapnya (*attitude*) dan aspek perilakunya (*behavioral*) (Aminudin 2016).

### 3. Dakwah interaktif

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, dakwah adalah kegiatan untuk mengajarkan manusia agar mengamalkan ajaran Islam dengan mentaati segala perintah Allah SWT serta mengikuti sunnah Nabi Muhammad SAW sesuai dengan apa yang tertulis di dalam Al-Quran dan Hadits. Dakwah pada dasarnya merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu dalam bentuk ajakan atau seruan kebaikan kepada masyarakat atau ajaran syariat (Hamzah dkk, 2021).

Maka keberhasilan suatu dakwah akan optimal jika didukung oleh proses komunikasi yang baik dan efektif dengan tetap memperhatikan komponen dalam dakwah (unsur dakwah) yaitu *da'i* (pelaku dakwah), *mad'u* (sasaran dakwah), *maddah* (materi dakwah), *thariqah* (metode dakwah), *wasilah* (media dakwah) dan *atsar* (efek dakwah) (Munir dan Ilahi, 2009). Maka seorang *da'i* juga harus memperhatikan tampilan dan pesan yang akan disampaikan kepada *mad'u*, sehingga nantinya akan terjadi proses komunikasi yang aktif (Maghfiroh, 2016).

Akibat kemajuan teknologi yang ada, dakwah yang dulu umumnya hubungan pemberi dan penerima dakwah digambarkan sebagai hubungan yang satu arah dan *mad'u* berada pada posisi yang terdominasi, kini hubungan *da'i* dan *mad'u* adalah hubungan timbal balik dan interaktif. *Mad'u* yang dulu berada pada posisi terdominasi kini bisa menjadi *mad'u* yang aktif, *mad'u* yang aktif merupakan sebuah fenomena baru yang saat ini sering terjadi. *Mad'u* yang aktif ditandai dengan kemampuan dan keleluasaannya untuk tidak menerima pesan dakwah secara langsung (Adeni, 2022).

Interaktivitas yang terjadi bukan hanya sekedar *feedback* dalam bentuk pengajuan pertanyaan kepada *da'i* saja, namun interaktivitas yang

dimaksud disini adalah hubungan yang benar-benar cair dan terbuka antara pemberi (*da'i*) dan penerima dakwah (*mad'u*). Meski interaktivitas dalam dakwah sering dianggap menentang tradisi lama dakwah, namun hal ini dilakukan untuk memastikan pesan dakwah dapat diterima dengan hati terbuka oleh penerima dakwah (*mad'u*), juga dapat menjadi sarana evaluasi bagi setiap pesan dakwah yang disampaikan sehingga tidak ada kata absolut dalam setiap yang diungkapkan oleh manusia.

Dalam proses interaktif sebuah pesan dakwah disampaikan sebagai diskusi yang memantik penerima dakwah untuk berkomentar, mencari, merenung dan kemudian memutuskan untuk menerima atau menolak pesan dakwah tersebut, sehingga tidak akan ada yang menjadi kelompok keagamaan yang fanatik dengan pemahaman yang sempit maupun apatis dengan pemahaman yang dangkal (Adeni, 2022).

### **BAB III**

## **AGAM DAN BASYASMAN SERTA KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAHNYA DI APLIKASI GOPLAY**

#### **A. Profil Agam**

Agam Fachrul Samudra merupakan pemuda Hafidz Qur'an kelahiran 4 Mei 1998 asal Cimahi, Jawa Barat. Dia dikenal sebagai pendakwah yang sering menyiarkan dakwahnya lewat *platform* sosial media seperti *Instagram* dan *Tiktok*. Ustadz Agam menyebut dirinya sebagai “*Hyung*”, *Hyung* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Korea Selatan yang artinya adalah kakak laki-laki, hal ini dilakukan untuk menarik jama'ahnya yang berasal dari kalangan milenial. Selain aktif di sosial media, ustadz Agam juga mengajar di Al Huffazh Training and Education Centre di Bogor, yang merupakan Lembaga Pendidikan Islam yang menjadi wadah kaderisasi Generasi Qur'aniy sejak usia dini.

Konten dakwah yang disampaikan oleh Agam yang kini tengah menempuh pendidikan di Mesir ini telah menarik perhatian kaum milenial, selain karena menarik, mudah dipahami dan diimbangi dengan pembawaannya yang enak didengar, juga karena isi dakwahnya biasanya berkaitan dengan kehidupan anak muda yang dikemas dalam sudut pandang agama. Ketika mengisi seminar di Universitas Jambi pada 2021 lalu dia menjelaskan bahwa, dia menarik perhatian generasi milenial untuk mendengarkan dakwahnya dengan cara mengikuti metode dakwah Rasulullah SAW dengan menerapkan sikap lemah lembut, menyesuaikan tempat dan keadaan, serta usia dari penikmat dakwahnya (GentaFKIP, 2021).

Tak hanya di sosial media seperti *Tiktok* saja, kini Agam juga berdakwah melalui aplikasi *Goplay* secara *streaming* bersama dengan Basyasman. Sama-sama menjadi pendakwah milenial yang sukses di *Tiktok*, kini keduanya berkolaborasi melalui aplikasi *Goplay*. Tema-tema yang mereka bahas ketika kajian biasanya adalah topik yang sedang hangat



diperbincangkan dan sesuai dengan kaum milenial, tak heran jika konten mereka sangat digemari oleh masyarakat terutama bagi kaum milenial, setiap kali mereka melakukan kajian *live streaming* penontonnya bisa mencapai ribuan hingga puluhan ribu orang.

Dengan penonton yang begitu banyak, mereka memanfaatkan kesempatan ini untuk berbuat baik, di aplikasi *Goplay* selain melakukan kajian *live streaming* bersama, hasil akumulasi dari *virtual gift* yang mereka dapatkan dari penonton akan digunakan untuk menjalankan program donasi Al-Quran Abas, program ini adalah gerakan yang bertujuan untuk memberikan donasi Al-Quran kepada pondok pesantren yang kekurangan persediaan Al-Quran.

## **B. Profil Basyasman**

Husain Basyaiban atau yang lebih dikenal dengan nama akun sosial mediana yaitu Basyasman adalah seorang remaja lelaki kelahiran Makkah 12 Agustus 2002, dia merupakan putra dari seorang Kiyai bernama Sufyan pimpinan pondok pesantren di Bangkalan, Madura. Dia merupakan anak bungsu dari lima bersaudara yang semuanya adalah laki-laki. Semasa kecilnya Basyasman bersekolah di SD Negeri Jaddih 01 Bangkalan pada tahun 2008-2014. Setelah itu dia melanjutkan pendidikannya ke MTs Negeri Bangkalan pada tahun 2014-2017 kemudian dia melanjutkan sekolah ke MA Negeri Bangkalan pada tahun 2017-2020. Setelah itu barulah dia melanjutkan pendidikan ke UIN Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur (Amelia, 2021)..

Sebelum dikenal luas sebagai *da'i* milenial, Basyasman bukanlah siapa-siapa, dia hanyalah seorang mahasiswa biasa yang baru memasuki semester pertama perkuliahan di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur. Melalui aplikasi *Tiktok* Basyasman menjadi terkenal hingga sekarang. Nama Husain Basyaiban atau Basyasman dikenal luas oleh masyarakat setelah mengunggah sejumlah video di aplikasi *Tiktok* sejak awal tahun 2020. Disaat pengguna lain membuat konten berjoget di aplikasi *Tiktok*, dia justru membuat konten video kajian Islami.

Bekal keagamaan yang diterimanya tidak hanya didapat dari sekolah saja, Basyasman juga mendapat bekal agama dari ayahnya. Meskipun dengan usia yang masih sangat muda, Basyasman mampu menjawab pertanyaan dari pengikutnya mengenai masalah-masalah agama dengan pembahasan yang lugas dan mengena, Basyasman dapat menyampaikan dakwah dengan baik sehingga mudah untuk dipahami dengan pelafalan Hadits dan ayat-ayat Al-Qur'an yang nyaris sempurna, hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri dari Basyasman, postingannya juga dianggap mewakili banyak anak muda yang menggunakan *Tiktok* (Amelia, 2021).

Tak hanya di *Tiktok*, kini Basyasman juga berdakwah di aplikasi Goplay secara *streaming*. Beberapa hal yang dibahas oleh Basyasman dalam akun *streaming* adalah mulai seperti sejarah, kisah-kisah Rasulullah, hingga nasehat-nasehat yang didasarkan pada hadist dan juga Al-Quran.

## C. Aplikasi Goplay dan Fiturnya

### 1. Aplikasi Goplay

*Goplay* merupakan platform layanan *streaming video on demand* (VoD) sekaligus *live streaming* yang berbasis *real time* untuk mengakses konten kebutuhan hiburan kapan saja dan di mana saja melalui aplikasi *Goplay*. Aplikasi *Goplay* menyajikan beragam konten *live streaming*, film dan serial, pengguna dapat mengakses konten film, acara TV, konser, jumpa penggemar (*fanmeet*), acara musik (*showcase*), *live talkshow* dan konten-konten hiburan lainnya.

Selain menjadi layanan *streaming on demand* yang bisa ditonton melalui aplikasi di *handphone* baik jenis Android maupun *iOS*, dengan cara mendownload dulu aplikasi *Goplay* di *Play Store* atau *App Store*, *Goplay* juga bisa dikoneksikan dengan Televisi menggunakan *Chromecast* atau *Airplay* untuk *iOS*. Selain itu aplikasi *Goplay* juga dapat diakses melalui website [www.goplay.co.id](http://www.goplay.co.id) (Goplay, 2021).

Aplikasi ini diluncurkan pertama kali pada 25 Juni 2019 oleh PT. GoTo Gojek Tokopedia. Meski tergolong baru, aplikasi yang masih

masuk dalam keluarga besar *Gojek* ini telah memiliki lebih dari satu juta pendownload. Dikutip dari (Kompas.com, 2019) ketika peluncuran aplikasi *Goplay*, Edy Sulistyono yang merupakan CEO *Goplay* menjelaskan bahwa aplikasi ini memiliki tujuan untuk mengapresiasi pekerja industri film, dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan banyak film yang ditonton dengan kualitas bagus namun dengan harga rendah, sehingga sama-sama diuntungkan dari pihak penonton dan pembuat film atau acara *live streaming*.

Di dalam aplikasi *Goplay* tidak hanya terdapat film dan serial atau acara *live streaming* dari Indonesia saja, namun juga terdapat berbagai film dan serial atau acara *live streaming* dari beberapa negara lain, seperti Korea, Jepang dan negara Internasional lainnya. Sehingga, tontonan yang dihadirkan semakin menarik dan sangat bervariasi dengan berbagai genre.



Gambar 2. Logo Goplay  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Fitur di aplikasi Goplay

Di dalam aplikasi ini terdapat berbagai fitur, fitur utama yang terdapat pada aplikasi *Goplay* terdiri dari tiga fitur, yaitu fitur film & serial, fitur indie, serta fitur *live streaming*.

### a) Fitur film & serial

Seperti namanya fitur ini menampilkan berbagai macam film dan serial, fitur ini memungkinkan para penggunanya untuk bisa menyaksikan film dan serial dengan kualitas bagus namun dengan harga rendah, kapanpun dan dimanapun secara mudah. Fitur film & serial di *Goplay* tidak hanya menampilkan film Indonesia saja,

namun juga terdapat film dan serial dari berbagai negara, seperti Korea, Jepang dan negara Internasional lainnya. Sehingga tontonan yang dihadirkan sangat bervariasi dengan berbagai genre.

b) Fitur indie

Fitur indie tidak jauh berbeda dengan fitur Film & Serial, bedanya jika pada fitur film & serial menampilkan film dan serial dari berbagai negara, namun pada fitur indie ini hanya menampilkan berbagai macam film indie karya anak bangsa, para pengguna dapat menyaksikan pilihan konten film independen dari berbagai genre, mulai dari komedi, aksi, horror, animasi hingga drama.

c) Fitur live streaming

Fitur *live* merupakan fitur yang memungkinkan para pengguna untuk bisa membuat ataupun menyaksikan tayangan *live streaming*, fitur *live streaming* merupakan bentuk inovasi pada media sosial yang penyebaran konten atau informasinya mementingkan kecepatan dalam penyampaian informasi dan *real time* (Agustina, 2018). Dimana semua interaksi yang terjadi antara *broadcaster* (pengguna yang sedang *live*) dan penonton bisa terjadi dengan sangat cepat (*real time*).

*Live streaming* pada media sosial lebih mengutamakan nilai-nilai partisipasi, jejaring sosial dan interaktivitas. Jika dilihat dari pengaplikasiannya, fitur *live streaming* merupakan bentuk konvergensi media karena menggabungkan fitur media sosial dan karakteristik media penyiaran (*live broadcast*) dengan menggunakan teknologi internet. Dengan fitur *live streaming* para pengguna bisa bebas untuk melakukan *live streaming* menggunakan *smartphone* mereka kapanpun dan dimanapun (Agustina, 2018).

Fitur *live streaming* dapat ditemukan pada aplikasi-aplikasi *mobile broadcasting* seperti *Nono Live*, *Bigo Live*, *Goplay* serta aplikasi-aplikasi lainnya yang memang berfokus pada layanan *live*

*streaming*, atau sekarang juga bisa ditemukan di platform-platform media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok* dan *YouTube*.

Saat sedang melakukan *live*, penonton bisa langsung memberikan komentar pada fitur *live chat*, dengan fitur ini *broadcaster* (pengguna yang sedang *live*) dapat berinteraksi dengan pengguna lain yang menonton siaran. Interaksi yang terjadi saat *broadcaster* sedang *live* tidak hanya terbatas pada komentar penonton melalui *live chat* saja, tetapi penonton juga bisa memberikan *virtual gift* kepada *broadcaster*. *virtual gift* yang di dapat *broadcaster* ini nantinya bisa ditukarkan dengan uang tunai (Agustina, 2018).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa di dalam fitur *live streaming* terdapat berbagai fitur pendukung untuk meningkatkan performa *live streaming*, diantaranya adalah *live chat*, *hearts* dan *virtual gift*.

- 1) *Live chat* adalah fitur yang paling penting untuk menjadikan *streaming* menjadi lebih interaktif, dengan adanya fitur ini memungkinkan *broadcaster* untuk bisa berinteraksi secara dua arah dengan penonton.
- 2) *Hearts* merupakan fitur yang dapat digunakan oleh penonton untuk memberikan *heart* atau *like* kepada *broadcaster*, yang bisa menandakan bahwa penonton menyukai tayangan *live streaming* yang sedang mereka tonton tersebut, semakin banyak *heart* yang didapat, maka akan membuat *broadcaster* semakin bersemangat dalam melakukan *live streaming*.
- 3) *Virtual gift* merupakan fitur yang dapat digunakan oleh penonton untuk mengirimkan hadiah *virtual* kepada *broadcaster*, adapun *virtual gift* ini hadir dalam bentuk *sticker* lucu, *virtual gift* yang di dapat *broadcaster* ini nantinya bisa ditukarkan dengan uang tunai. Dengan adanya *virtual gift* ini

maka penonton dapat terus mendukung *broadcaster* dengan cara memberikan *virtual gift*.

#### D. Kolaborasi Dakwah Agam dan Basyasman di Aplikasi Goplay

Sejak berkenalan melalui sosial media dan berteman sejak tahun 2020 lalu, karena sama-sama menjadi pendakwah milenial yang sukses di *Tiktok*. Kini keduanya memutuskan untuk berkolaborasi melalui aplikasi *Goplay*, dengan melakukan dakwah secara *streaming* bersama di aplikasi *Goplay*, mereka yang menjadi pelopor dakwah secara *live streaming* di aplikasi *Goplay*. Tema-tema yang mereka bahas ketika kajian biasanya adalah topik yang sedang hangat diperbincangkan dan sesuai dengan kaum milenial, tidak heran jika konten mereka sangat digemari oleh masyarakat terutama bagi kaum milenial, sehingga setiap kali mereka melakukan kajian *live streaming* penontonnya bisa mencapai ribuan hingga puluhan ribu orang. Sedangkan akun mereka sendiri memiliki delapan ribu pengikut dan mendapatkan *like* hingga lebih dari dua juta *like*. Hal inilah yang membuat mereka pada akhir tahun lalu bisa menjadi *most favourite content creators* di aplikasi *Goplay* dan berhasil mengalahkan *content creator* yang lain.



Gambar 3. *Most favourite content creators* Goplay  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan penonton yang begitu banyak, mereka memanfaatkan kesempatan ini untuk berbuat baik. Mereka tidak hanya mengajak penonton mereka yang sebagian besar merupakan kaum milenial untuk mengaji saja, namun juga diajak untuk memberi manfaat kepada orang lain dengan cara berdonasi. Di fitur *live streaming* biasanya saat sedang melakukan *live*, penonton bisa langsung memberikan komentar pada fitur *live chat* dan juga bisa memberikan *virtual gift* kepada *broadcaster*, *virtual gift* yang di dapat *broadcaster* ini nantinya bisa ditukarkan dengan uang tunai.

Uang dari hasil akumulasi *virtual gift* Agam dan Basyasman ini digunakan untuk menjalankan program donasi Al-Quran Abas, program ini adalah gerakan yang bertujuan untuk memberikan donasi Al-Qur'an kepada pondok pesantren yang kekurangan persediaan Al-Qur'an. Seperti yang sudah terlaksana di pesantren Al-Hidayah Bojonegoro Jawa Timur, letak pesantren yang berada jauh dari kota membuat mereka sulit untuk mendapatkan Al-Qur'an sehingga jumlah Al-Qur'an yang dimiliki pesanten ini terbatas padahal mereka memiliki banyak sekali santri (Republika, 2022).

#### **E. Video Agam dan Basyasman di Aplikasi Goplay yang Mengandung Komunikasi Interaktif**

Untuk mendapatkan hasil penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dan observasi online. Peneliti melakukan observasi terhadap tiga video *live streaming* Agam dan Basyasman yang terdapat pada aplikasi *Goplay* di *channel @agambasyasman* yang mengandung komunikasi interaktif. Ketiga video tersebut juga merupakan sampel dari keseluruhan jenis tema yang mereka miliki, yakni tentang kajian kitab, tentang dakwah sesuai tema yang sudah ditentukan (bisa tentang topik yang sedang hangat diperbincangkan), dan tentang tanya jawab (*QnA*).

Berikut ini adalah video *live streaming* yang dibagikan Agam dan Basyasman dalam aplikasi *Goplay* yang mengandung komunikasi interaktif :

**1. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain”**

Video ini tayang pada hari Rabu, 16 Maret 2022, pukul 20.00 WIB dengan durasi 45 menit, yang berisi tentang :



Gambar 4. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada video yang berdurasi 45 menit dan dengan jumlah penonton mencapai 173 ribu orang serta jumlah *virtual gift* yang mencapai 80% ini, Agam dan Basyasman mengangkat tema “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain”.

Pada awal tayangan, diawali dengan pembukaan dari Basyasman yang melakukan pembukaan seperti percakapan pada umumnya, seperti ucapan salam, menanyakan kabar, basa-basi dan lain-lain.

*“Assalamu’alaikum apa kabar wahai netizen tercinta semoga Allah SWT senantiasa memberkahi kehidupan kita di dunia dan akhirat, sehingga hubungan Agam, Basyasman dan netizen semua tidak hanya bertahan di dunia tapi berkelanjutan juga nanti di akhirat”* (Basyasman).



Kemudian direspon oleh beberapa penonton dengan menjawab salam, menyampaikan kabar dan tak lupa juga mengaminkan do'a yang telah disampaikan oleh Basyasman tadi. Lalu ternyata ada yang menarik perhatian penonton yang bernama Akmal karena melihat Agam yang terlihat lemas dan sedikit pucat.

*“Kak Agam kenapa lemas & pucat? Lagi sakit atau ngantuk?”*  
(Akmal).

Kemudian pertanyaan tersebut ditanggapi oleh Agam dengan menjawab bahwa dia baru saja bangun tidur karena sedang tidak enak badan.

*“Iya nih, tadi itu aku kan pulang ulangan terus nggak lolos jadi pusing kepalaku, kan banyak ya ujiannya, udah gitu nggak lolos terus bete, pulang naik angkot, sampai langsung tidur jadi sekarang masih muka bantal, makanya bantu do'ain ya pusing nih”* (Agam).

Kemudian Basyasman mengajak semua penonton untuk berdo'a bersama, agar semua orang yang berada disana dimudahkan segala urusannya, dan beberapa penonton terlihat mengaminkan do'a tersebut.



Gambar 5. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu Basyasman bercerita tentang pertemuannya kemarin dengan Buya Yahya, hingga keinginan Buya Yahya agar Basyasman bersedia untuk sementara waktu beristirahat dari sosial media dan memperdalam ilmu agama di tempatnya.

*“Aku kemarin habis ketemu sama Buya, aku ditawarin sama Buya, Buya bilang gini, kalau nanti semisal ngaji sama Buya boleh kok megang sosmed tapi kalau mau ninggalin sosmed itu lebih baik sepertinya, jadi Buya tuh pingin aku ngilang satu atau dua tahun nanti tiba-tiba muncul boom bawa istri, ilmu dan anak. Dua tahun lagi insyaallah nunggu aku lulus kuliah dulu” (Basyasman).*

Yang kemudian ditanggapi oleh Agam dan penonton bernama Rian yang terlihat begitu iri dengan apa yang telah dialami oleh Basyasman.

*“Oh iya, ya rabb aku kemarin iri tengoknya” (Agam).*

*“Amin ya Allah, suatu hari nanti semoga aku juga bisa bertemu dengan Buya” (Rian).*

Selanjutnya adalah sesi kajiannya, pada sesi ini Agam dan Basyasman bergantian menyampaikan ceramah sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan sebelumnya, masing-masing dari mereka menyampaikan materi sekitar 15 menit hingga 20 menit.

Dimulai dengan Basyasman yang menjelaskan tentang tema yang sudah ditetapkan sebelumnya dengan menceritakan sebuah kisah dari Bani Israil.

*“Berkaitan dengan tema hari ini saya akan bercerita tentang sebuah kisah dari Bani Israil, oh iya Israil sebenarnya adalah nama Nabi, Nabi Ya’qub A.S, Nabi Ya’qub adalah ayahanda dari Nabi siapa ada yang tahu?” (Basyasman).*

Pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh penonton yang bernama Tiara.

*“Nabi Yusuf A.S” (Tiara).*

*“Iya betul Nabi Yusuf A.S, jadi semua keturunan Nabi Israil atau Nabi Ya’qub A.S disebut sebagai Bani Israil” (Basyasman).*

Kemudian Basyasman melanjutkan ceritanya tadi, inti dari cerita tersebut adalah bahwa kita jangan menjadi hakim dari dosa bagi orang lain.

*“Dulu ada dua orang dari Bani Isra’il yang satu ahli taat yang satu ahli maksiat, kemudian si ahli taat tadi berusaha untuk menegur ahli maksiat tadi, sedangkan si ahli maksiat tadi diam saja, tidak bertaubat dan tidak melawan, hal itu terus berulang hingga 5x. Kemudian si ahli taat tadi bilang : Wallahi Allah tidak akan pernah mengampunimu wahai sang ahli maksiat, kemudian di akhirat disebutkan bahwa Allah murka kepada si ahli taat tadi karena dia telah menjadi hakim dari dosa orang lain. Sedangkan si ahli maksiat tadi dengan rahmat Allah, Allah masukkan dia kedalam surga. Ini menunjukkan bahwa Allah*

*memasukkan seseorang kedalam surga itu murni karena rahmat Allah, namun kita tetap harus berusaha untuk mencari ridho Allah SWT” (Basyasman).*

Selain itu Basyasman juga menjelaskan tentang konsep menasihati dan dinasihati.

*“Konsep menasihati dan dinasihati yang pertama adalah tidak ada kesempurnaan, tidak harus sempurna dulu baru boleh menasihati orang, kedua ketika menasihati harus melihat keadaan, mana yang bisa dikatakan ditempat umum dan mana yang tidak” (Basyasman).*

Secara keseluruhan, kesimpulan yang disampaikan oleh Basyasman adalah bahwa jangan menjadi hakim dosa bagi orang lain, kita tidak bisa memaksakan hidayah kepada siapapun, hanya Allah satu-satunya yang mampu untuk memberikan hidayah kepada siapapun yang Allah kehendaki.

Kemudian Agam menambahkan penjelasan yang sudah dijelaskan oleh Basyasman tadi.

*“Melanjutkan dari yang sudah dijelaskan tadi, yang pertama jika kita menjalankan perintah Allah misalnya menasihati orang lain, maka jangan pernah terobsesi dengan hasil. Yang kedua kalau kita sedang memberikan nasihat, maka kita harus memberikan harapan (Roja’) kepada orang yang kita tuju, setelah itu sudah tercapai selanjutnya kita harus memberikan rasa takut terhadap kemaksiatan (Khouf) kepada orang tersebut” (Agam).*

Kemudian Agam juga memberikan contoh dengan menceritakan kisah Nabi Muhammad SAW ketika dulu berdakwah atau menasihati orang dengan cara *Roja’* dan *Khouf*.

Lalu terdapat sebuah pertanyaan dari penonton yang bernama Ainul yang langsung dijawab oleh Agam.

*“Kalau kita tidak boleh terobsesi sama hasil, terus harus gimana dong yang bener?” (Ainul).*

*“Terobsesi saja pada ikhtiar, kalau kita ini sedang menjalankan perintah dari Allah, jangan pada hasilnya tetapi pada ikhtiarnya” (Agam).*

Setelah itu Agam dan Basyasman juga menjelaskan tentang hasil *virtual gift* dari penonton yang telah disumbangkan kepada suatu pondok pesantren.

*“Kemarin temen-temen kan ngirim gift, nah gift itu sudah menjadi Al-Qur’an kemudian sudah disebarkan Al-Qur’annya, nah ini fotonya, itu dari gift temen-temen sekalian itu, masyaallah terimakasih teman-teman semua, semoga Allah SWT senantiasa menjadikan ladang pahala bagi temen-temen semua yang sudah mengirimkan gift” (Basyasman).*

Kemudian hal tersebut ditanggapi oleh beberapa penonton dengan ucapan syukur dan tak lupa mengaminkan do’a yang disampaikan oleh Basyasman. Namun ada yang menarik perhatian penonton yang bernama Tiara yang melihat foto ketika penyerahan Al-Qur’an yang sedang ditampilkan, bahwa bingkisan yang berisi Al-Qur’an yang akan diserahkan kepada pondok pesantren ternyata diletakkan dilantai.

*“Kok itu Al-Qur’annya di taruh dibawah kak?” (Tiara).*

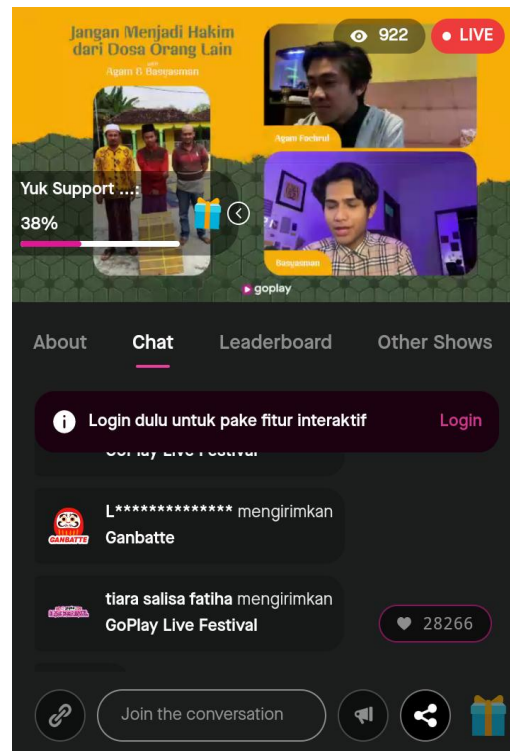
Yang kemudian ditanggapi oleh Agam yang mengatakan bahwa dia dan Basyasman tidak hadir di lapangan ketika proses penyerahan Al-Qur’an tersebut dan dia juga meminta untuk penonton agar tidak hanya melihat sesuatu dari sisi negatifnya saja.

*“Kami mohon maaf ya, kami disini nggak tahu juga, karena kami tidak hadir langsung di lapangan, kita tidak usah lihat dari sananya dulu” (Agam).*

Kemudian Basyasman juga menambahkan tentang keuntungan yang orang bisa dapatkan ketika bersedekah Al-Qur’an.

*“Setiap ayat yang mereka baca, mengalir pahala kepada temen-temen yang mengirimkan gift, aku dan Agam bahkan temen-temen dari Goplay itu tidak menikmati sepeser pun dari uang hasil virtual gift yang temen-temen berikan itu, semua murni*

disumbangkan kepada pondok pesantren tersebut” (Basyasman).



Gambar 6. Video yang berjudul “Jangan Menjadi Hakim dari Dosa Orang Lain”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karena waktu yang terbatas, tidak terasa sudah 45 menit Agam dan Basyasman menyampaikan materi, tiba saatnya untuk mereka melakukan penutupan dengan kalimat penutup dan ucapan salam.

*“Oh iya, by the way thank you so much buat temen-temen sekalian, ini sudah waktunya berakhir, monggo Agam yang tutup” (Basyasman).*

*“Oh iya ya sudah 44 menit ya, nggak kerasa, alhamdulillah rabbil alamin mungkin sampai disini dulu pertemuan kita, mudah-mudahan apa yang kita ucapkan tadi itu ada yang di aminkan oleh para malaikat, sehingga kita bisa betul-betul menjadi sahabat, kita bisa menjadi keluarga di surganya Allah SWT, alhamdulillah kita tutup dengan kafaratul majlis, akhirul kalam wassalamu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh” (Agam).*

## 2. Video yang berjudul “Kajian Arbain Nawawi Part 19, jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu”

Video ini tayang pada hari Selasa, 26 Juli 2022, pukul 20.00 WIB dengan durasi 45 menit, yang berisi tentang :



Gambar 7. Video yang berjudul “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada video yang berdurasi 45 menit dan dengan jumlah penonton mencapai 3,2 ribu orang serta jumlah *virtul gift* yang mencapai 100% ini, Agam dan Basyasman menjelaskan tentang isi kajian dari kitab Arbain Nawawi dengan mengangkat tema “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu”.

Pada awal tayangan, diawali dengan pembukaan dari Agam dan Basyasman yang melakukan pembukaan seperti percakapan pada umumnya, seperti ucapan salam, menanyakan kabar, menjelaskan tema yang akan dibahas dan lain-lain.

*“Assalamu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, apa kabar teman-teman semuanya?”* (Agam).

*“Kita lanjutkan kajian kitab Arbain Nawawi yang kemarin ya, alhamdulillah sudah sampai di hadits ke-19”* (Basyasman)

Kemudian direspon oleh beberapa penonton dengan menjawab salam dan menyampaikan kabar mereka. Setelah melakukan pembukaan, selanjutnya adalah sesi kajiannya, pada sesi ini Agam dan Basyasman bergantian menyampaikan ceramah sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan sebelumnya, masing-masing dari mereka menyampaikan materi sekitar 15 menit hingga 20 menit.

Dimulai dengan Basyasman yang menjelaskan tentang isi kitab Arbain Nawawi hadits ke-19, metode ceramah Basyasman kurang lebih adalah Basyasman membacakan sebuah hadits dan kemudian menjelaskan maksud dari hadits tersebut.

*“Dekatilah Allah disaat engkau sedang senggang, ketika engkau sedang tidak ada masalah, ketika engkau sedang baik-baik saja, maka itulah momen yang terbaik untuk engkau mendekatkan diri kepada Allah, niscaya Allah akan membantumu dan membuka jalanmu selebar-lebarnya ketika kamu susah. Jangan ketika kamu susah kamu baru dekat dengan Allah, maka nanti pertolongan-Nya mungkin sedikit berbeda, mungkin sedikit lambat”* (Basyasman).

Kemudian Basyasman melanjutkan membacakan hadits selanjutnya dan menjelaskan maksud dari hadits tersebut.

*“Ketahuilah bahwasanya apa-apa yang tidak menimpamu datang kala menimpamu dan apa-apa yang menimpamu pasti akan menimpamu itulah janji Allah, bahwasanya pertolongan Allah bersama dengan orang-orang yang sabar, dan ketahuilah bahwa pertolongan Allah begitu dekat. Dan sesungguhnya perasaan lapang itu akan senantiasa membersamai kesulitan dan bersama kesulitan pasti ada kemudahan”* (Basyasman).

Sedangkan Agam selanjutnya melanjutkan menjelaskan tentang isi kitab Arbain Nawawi hadits ke-19, metode ceramah Agam kurang lebih sama dengan Basyasman yaitu Agam membacakan sebuah hadits dan kemudian menjelaskan maksud dari hadits tersebut.

*“Kata Rasulullah, jagalah Allah niscaya kamu akan mendapatinya bersama kamu dalam setiap langkah kamu. Ingatlah Allah ketika kamu sedang lapang, maka Allah juga*



*akan mengingatmu ketika kamu dalam keadaan sulit, jatuh dan terpuruk. Ketahuilah apa yang luput dari kamu itu tidak akan mengenai kamu, tetapi jangan lupa juga bahwa dan apa yang mengenai kamu tidak akan luput dari kamu, maka ketahuilah kemenangan itu bersama dengan rasa sabar” (Agam).*

Selanjutnya dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, pada sesi ini penonton dipersilahkan untuk bertanya apapun kepada Agam dan Basyasman. Pada sesi ini suasananya terasa benar-benar cair, santai dan terbuka antara Agam, Basyasman dan penonton, hingga terasa seperti sedang mengobrol dengan teman sendiri.

Terdapat beberapa pertanyaan, namun ada sebuah pertanyaan dari penonton yang bernama Hapsah yang dipilih oleh Agam dan Basyasman untuk dijawab, Hapsah bertanya tentang masalah *overthinking*.

*“Bagaimana cara kita sebagai manusia dalam menghadapi keadaan khawatir atau overthinking?” (Hapsah).*

Kemudian pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh Agam dengan menjelaskan kembali isi dari hadits tadi.

*“Jadi untuk kamu yang sedang overthinking, misalnya yang dari SMP mau masuk SMA mana, bingung mau kuliah padahal udah daftar kuliah banyak tapi belum ada yang diterima, udah selesai kuliah mau daftar pekerjaan tapi kok belum ada yang diterima, udah daftar CV ta’aruf kemana-mana tapi kok belum ada jawaban, sudah melakukan berbagai planning tapi gagal semua. Maka ingat hadits tadi, apa yang luput dari kamu itu tidak akan mengenai kamu, dan apa yang mengenai kamu tidak akan luput dari kamu, jadi kamu tidak perlu khawatir dengan rencana Allah” (Agam).*

Kemudian Basyasman menambahkan jawabannya, dalam menjawab pertanyaan ini, Basyasman memberikan sebuah contoh, Basyasman tidak mau mengambil contoh orang lain dalam dakwahnya, pada sesi ini dia bercerita mengenai dirinya sendiri ketika dahulu dia merasakan sebuah rasa sakit hati ketika dia dihina, dikucilkan dan

diancam sehingga sering merasakan overthinking. Selain berbagi cerita, dia juga berbagi pengalaman bagaimana caranya dia mengatasi masalah tersebut.

Terlihat beberapa respon dari penonton yang merasa terkejut, tidak percaya, merasa miris hingga simpati terhadap apa yang dialami oleh Basyasman. Contohnya penonton yang bernama Murti yang merasa simpati terhadap apa yang dialami oleh Basyasman, juga Niam yang ternyata juga pernah mengalami hal yang serupa dengan yang dialami oleh Basyasman.

*“Astaghfirullah ngeri banget, aku nggak bisa bayangin kalau ada diposisi itu”* (Murti).

*“Aku pernah ngadepin orang yang kayak gitu juga, asli serba salah, dan memang benar apa yang Basyasman katakan tentang solusinya, aku juga ngelakuin itu”* (Niam).

Namun ditengah-tengah perbincangan yang sedang seru-serunya, tiba-tiba terjadi gangguan sinyal yang mengakibatkan Agam maupun Basyasman sempat tidak sengaja keluar dari *live* yang masih berlangsung. Gangguan sinyal juga mengakibatkan beberapa penonton tidak bisa melihat atau mendengarkan suara Agam dan Basyasman dengan jelas.

Namun ada yang menarik dari sikap Agam ketika sedang berusaha mencari solusi sambil menenangkan penonton yang sudah terlihat mulai emosi karena gangguan sinyal. Pada saat itu kata yang disampaikan Agam sangat santun dan lugas terkait pemahaman yang dipaparkan sehingga orang yang bertanya akan mengerti bahwa hal tersebut untuk disampaikan dalam keadaan yang harus bijak, sabar dan tidak boleh menyakiti serta harus menggunakan bahasa yang halus.

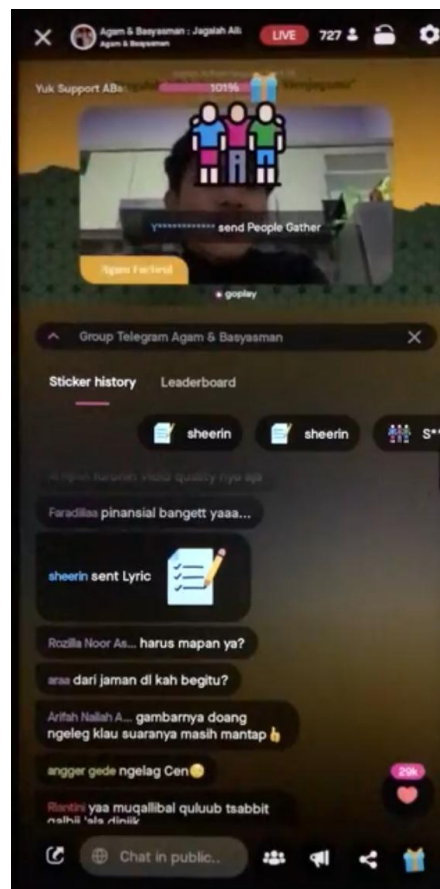
*“Gimana teman-teman sudah aman kah? Mohon maaf atas kendala yang terjadi”* (Agam).

Dilihat dari komentarnya, penonton yang awalnya terlihat mulai emosi, tiba-tiba mulai terlihat merespon dengan tenang. Contohnya

penonton yang bernama Anggar dan Arifah, awalnya keduanya terlihat berkomentar dengan sedikit emosi, namun sekarang sudah terlihat berkomomentor dengan tenang.

*“Alhamdulillah sudah lancar”* (Anggar).

*“Gambarnya doang yang ngeleg, kalau suaranya masih mantap”* (Arifah).



Gambar 8. Video yang berjudul “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah semuanya sudah membaik, Agam dan Basyasman kemudian melanjutkan lagi penjelasan mereka tentang overthinking. Misalnya seperti kalimat berikut ini.

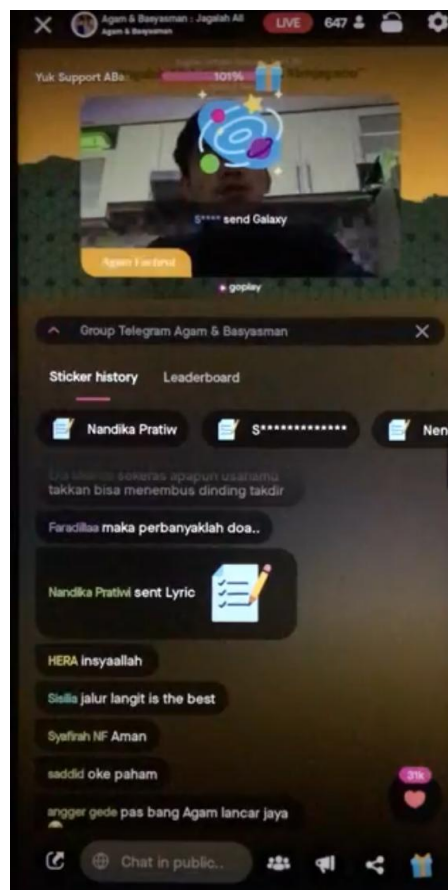
*“Setiap orang yang mengalami overthinking ketika akan mencoba untuk pergi keluar, baik pulang kampung serta keliling*

*tempat mereka sendiri, lebih banyak memilih suasana ramai namun tetap saja akan diliputi rasa panik” (Basyasman).*

*“Panik boleh tetapi tidak boleh berlebihan, karena memang sejatinya Allah tidak menyukai sesuatu yang berlebihan” (Agam).*

Kemudian penonton merespon mereka dengan kalimat-kalimat yang menunjukkan bahwa mereka paham dengan penjelasan yang telah disampaikan oleh Agam dan Basyasman. Contohnya penonton yang bernama Rania yang berkata bahwa dia paham dengan penjelasan yang disampaikan.

*“Oh jadi gitu kak, aku paham” (Rania).*



Gambar 9. Video yang berjudul “Jagalah Allah Niscaya Allah Menjagamu”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian Agam menjelaskan tentang skenario Allah, lalu terlihat respon dari penonton yang bernama Farhan dengan memberikan pertanyaan yang menunjukkan bahwa penonton tersebut memahami informasi yang telah disampaikan oleh Agam dengan mengambil kesimpulan dan kemudian mempertegasnya untuk dikonfirmasi oleh Agam.

*“Jadi diserahkan saja ke Allah gitu kak?” (Farhan).*

Lalu pertanyaan tersebut langsung ditanggapi oleh Agam, dengan memberikan penjelasan yang lebih detail tentang pertanyaan dari Farhan dan Agam juga mendo’akan para penonton yang sedang mengalami overthinking.

*“Iya dong, kita berusaha kemudian sisanya serahkan kepada Allah, kita do’a kepada Allah dengan cara nangis, nanti Allah akan membalas dengan caranya sendiri, skenario Allah jauh lebih baik” (Agam).*

*“Semoga teman-teman yang punya masalah dengan overthinking bisa dikabulkan hajatnya, bisa dimudahkan urusannya, intinya rumusnya yang Rasulallah kasih sama kita adalah ingat Allah dalam keadaan senang dan lapang, nanti ketika kamu sedang kesulitan maka Allah bakal ingat kamu, Allah bakal bantu kamu” (Agam).*

Setelah jawaban dari Agam disampaikan, terlihat Farhan dan beberapa penonton lainnya yang merespon dengan mengatakan bahwa mereka telah memahaminya dan tak lupa mereka juga mengaminkan do’a yang telah disampaikan oleh Agam.

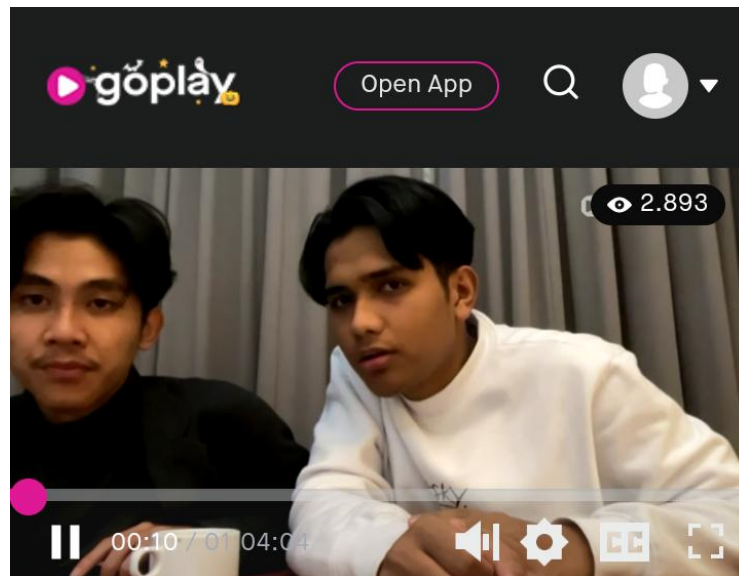
Karena waktu yang terbatas, tidak terasa sudah 45 menit Agam dan Basyasman menyampaikan materi, tiba saatnya bagi mereka untuk menutup kajian kali ini, mereka melakukan penutupan dengan kalimat penutup dan ucapan salam.

*“Sudah cukup ya untuk hari ini, sampai bertemu di kesempatan berikutnya, akhirul kalam wassalamu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh” (Agam).*

*“Terimakasih teman-teman, sampai berjumpa lagi di lain waktu, bye” (Basyasman)*

### 3. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!”

Video ini tayang pada hari Sabtu, 30 Juli 2022, pukul 20.00 WIB dengan durasi 60 menit, yang berisi tentang :



Gambar 10. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berbeda dengan video Agam da Basyasman biasanya, video yang berdurasi 60 menit dan dengan jumlah penonton mencapai 2,9 ribu orang serta jumlah *virtul gift* yang mencapai 80% ini, akan berisi bincang santai dan tanya jawab untuk mengabadikan pertemuan pertama mereka setelah dua tahun hanya berteman secara *virtual*.

Pada awal tayangan, diawali dengan pembukaan dari Basyasman yang melakukan pembukaan seperti percakapan pada umumnya, seperti ucapan salam, menanyakan kabar, menjelaskan tema yang akan dibahas dan lain-lain.

*“Assalamu’alaikum warohmatullahi wabarokatuh, apa kabar teman-teman semuanya?” (Basyasman).*

Kemudian ditanggapi oleh beberapa penonton dengan menjawab salam dan menyampaikan kabar mereka. Lalu mereka menjelaskan tentang tema atau konsep *live streaming* kali ini yang berbeda dengan biasanya, yaitu bukan kajian tetapi tanya jawab dan mengobrol santai.

*“Ini kita nggak kajian seperti biasanya ya, QNA aja bebas, ngobrol bareng”* (Agam).

*“Iya jadi semisal temen-temen ada pertanyaan silahkan ditanyakan”* (Basyasman).

Setelah itu ternyata ada yang menarik perhatian penonton yang bernama Eka, dia begitu penasaran karena melihat Agam dan Basyasman yang terlihat begitu bahagia.

*“Kalian kelihatan senang banget kenapa?”* (Eka).

Kemudian Basyasman menjawab pertanyaan itu dengan mengatakan alasan dari senyum bahagianya hari ini, yang tidak lain adalah pertemuannya dengan Agam secara langsung setelah dua tahun.

*“Iyalah senang, dari dua tahun baru ketemu sekarang, dari Agam masih jomblo sampai sekarang sudah punya anak”* (Basyasman).

Setelah itu Agam dan Basyasman menceritakan awal perkenalan mereka, kisah Agam yang dulu sempat curhat kepada Basyasman ketika akan dijodohkan, hingga cerita awal pertemuan mereka hari ini.

*“Ada kejadian lucu tadi kita salah hotel, jadi saya kan memesan hotel dari aplikasi, terus udah dibantu satpamnya nurunin dua koperku yang gede, sudah dilayani masuk pas saya nunjukin bukti check in nya terus resepsionisnya bilang kalau hotelnya salah, padahal kita udah ngikutin arah google maps nya”* (Basyasman).

Agam yang mendengar cerita itu lantas tertawa dan berkata bahwa dia sangat malu, karena mengingat kelakuan dari Bayasman hari ini.

*“Malu banget saya serius, untung aja abangnya baik, gak ada marah-marah padahal udah ngangkatin koper-koper kita”* (Agam).

Kemudian para penonton merespon dengan tawa dan mereka merasa heran dengan apa yang terjadi, lalu terdapat juga tanggapan dari penonton yang bernama Haris yang meminta mereka untuk bersyukur atas apa yang terjadi yang kemudian ditanggapi kembali oleh Basyasman.

*“Bersyukur aja kak”* (Haris).

*“Bukan masalah bersyukur atau enggak”* (Basyasman).

Terdapat juga tanggapan dari Khairul yang mengatakan bahwa seharusnya Agam dan Basyasman melihat papan nama yang biasanya terdapat di depan hotel, dan kemudian Basyasman langsung menanggapi komentar Khairul tersebut dengan berkata bahwa dia dan Agam sedang asyik mengobrol sehingga tidak fokus melihat sekeliling.

*“Kan di depannya ada namanya”* (Khairul)

*“Mana fokus kita, kita lagi asyik ngobrol”* (Basyasman).

Kemudian penonton yang bernama Fika bertanya tentang lokasi hotel dimana Agam dan Basyasman berada sekarang, yang kemudian ditanggapi oleh Basyasman tentang dimana lokasi hotel mereka.

*“Kalian di Sudirman?”* (Fika)

*“Bukan di Sudirmannya, tapi dekat situ sih”* (Basyasman).

Ketika mereka sedang membahas lokasi hotel yang mereka tempati ternyata dekat dengan jalan Sudirman yang menjadi lokasi Citayem *Fashion Week* berlangsung maka timbul pertanyaan dari penonton yang bernama Niam yang menyarankan mereka untuk pergi ke lokasi Citayem *Fashion Week* berlangsung, kemudian komentar Erina tersebut langsung ditanggapi oleh Basyasman dan Agam.

*“Kalian mau ke Citayem fashion week nggak? Deket dari situ kan”* (Erina).



*“Nggak lah malas saya ke tempat yang ramai”* (Basyasman).

*“Cuma dua kilo meter dari sini dekat banget ternyata”* (Agam).

Kemudian terdapat juga tanggapan berupa pertanyaan dari penonton yang bernama Nurul, yang bertanya mengenai tanggapan Agam dan Basyasman tentang Citayam *fashion week*.

*“Kak bagaimana tanggapan kalian tentang Citayam fashion week?”* (Nurul).

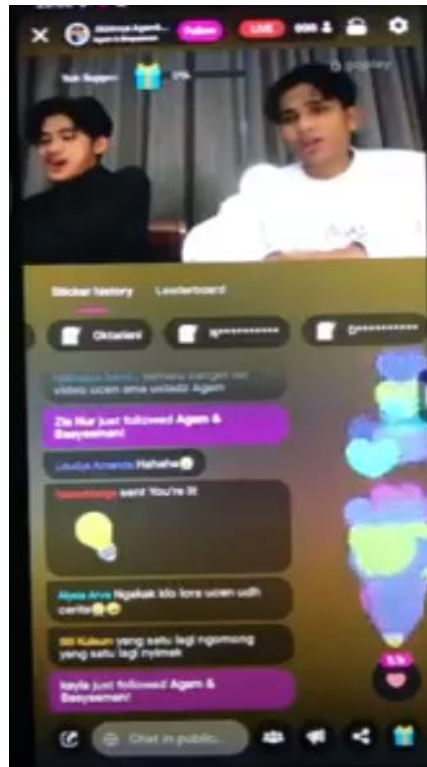
Pertanyaan tersebut kemudian ditanggapi oleh Basyasman dengan penjelasan yang cukup panjang, yang intinya adalah Basyasman menganggap bahwa Citayam *fashion week* sama dengan *khamr* yang banyak mudhorotnya.

*“Pendapat saya tentang Citayam fashion week, sama seperti khamr, Allah SAW telah menyebutkan dalam Al-Qur’an bahwa khamr ada manfaatnya namun mudhorotnya jauh lebih banyak makanya diharamkan. Begitu pula pendapat saya terhadap Citayam fashion week, manfaatnya memang banyak, misalnya menyatukan semua kalangan. Tapi mudhorotnya jauh lebih banyak, contohnya disana jadi tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki penyimpangan seksual untuk berekspresi dan lain-lain”* (Basyasman).

Kemudian terdapat penonton yang bernama Naufal, yang juga ikut memberikan tanggapannya terkait Citayam *fashion week* tersebut.

*“Kalo menurutku sih selama nggak merugikan orang lain ya nggak masalah sih”* (Naufal).

Namun disini sepertinya Agam dan Basyasman tidak melihat tanggapan tersebut, sehingga mereka berdua tidak menanggapiya kembali.



Gambar 11. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman  
Ketemuan!”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

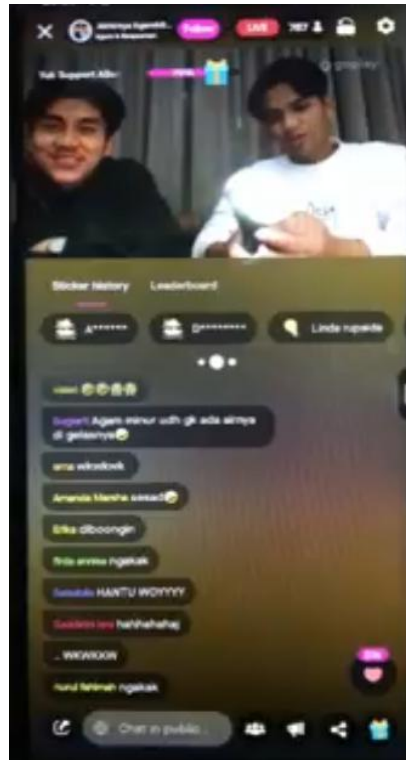
Setelah itu sebagai orang yang tinggal di Mesir, Agam juga menjelaskan mengenai negara Mesir dan pandangan kehidupan keluarga mulai dijelaskan atas segala perilaku dan pola adat istiadat kebiasaan pada negara Mesir. Yang kemudian direspon positif oleh para penonton yang tampak antusias mengenai pembahasan tersebut.

Kemudian setelah mendengarkan cerita dari Agam, maka terdapat pernyataan dari penonton yang bernama Winda yang terkesan tidak setuju dengan pendapat Agam, kemudian pernyataan tersebut langsung ditanggapi oleh Agam.

*“Ya itu sama saja orang sulit berpikir senang kak”* (Winda).

*“Banyak di antara manusia sendiri yang masih kurang paham atas dirinya, semua lagi kembali pada diri kita, segala hal itu datangnya dari Allah dan Allah yang Maha menyembuhkan”* (Agam).

Setelah itu untuk mencairkan suasana Basyasman yang orang Madura tiba-tiba meminta Agam untuk mengajarnya bahasa Sunda, sebagai gantinya Basyasman mengajarkan bahasa Madura kepada Agam. Para penonton juga ikut berpartisipasi didalamnya untuk mengajarkan Agam dan Basyasman bahasa-bahasa lain.



Gambar 12. Video yang berjudul “Akhirnya Agam & Basyasman Ketemuan!”  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karena waktu yang sangat terbatas, tiba saatnya bagi mereka untuk melakukan penutupan. Yang kemudian ditanggapi oleh penonton dengan perasaan yang seperti belum puas, seperti tanggapan dari Nurul yang mengatakan bahwa dakwahnya seru hingga terasa cepat berlalu. Juga tanggapan dari Salma yang bertanya tentang kapan kajian sesi berikutnya.

*“Sudah ya, sudah jam sembilan ini, Thank you so much”*  
(Basyasman).

*“Alhamdulillah dakwahnya seru, sampai tidak berasa sudah hampir satu jam”* (Nurul)

*“Kak, kapan bisa dakwah lagi di tunggu untuk sesi selanjutnya”* (Salma)

Kemudian Agam dan Basyasman langsung merespon pertanyaan Salma dengan menjawab pertanyaannya, mereka menyampaikan bahwa dalam waktu dekat akan ada kajian *live streaming* lagi.

*“Mungkin tidak akan lama lagi untuk hadir kembali”* (Agam)

*“Kami akan hadir nanti di lain waktu, dalam waktu dekat ini”* (Basyasman).

Dengan adanya tanggapan dari Agam dan Basyasman tersebut menimbulkan respon antusias dari para penonton yang sudah tidak sabar dengan kajian *live streaming* sesi selanjutnya.

Setelah itu Basyasman melakukan penutupan untuk menutup pertemuan kali ini dengan kalimat penutup dan ucapan salam.

*“Kalau ada kesalahan mohon dimaafkan, wallahul muwaffiq ila aqwamit thariiq wassalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh”* (Basyasman).

## BAB IV

### ANALISIS KOMUNIKASI INTERAKTIF DALAM DAKWAH AGAM DAN BASYASMAN DI APLIKASI GOPLAY

#### A. Bentuk Komunikasi Interaktif dalam Dakwah Agama dan Basyasman di Aplikasi Goplay

Bentuk komunikasi interaktif dalam dakwah Agama dan Basyasman di aplikasi *Goplay* dapat dilihat dari enam dimensi interaktivitas seperti yang telah dirumuskan oleh McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), yaitu menginformasikan, kontrol tinggi, aktivitas tinggi, dua arah, fleksibilitas waktu dan kesadaran tinggi terhadap tempat.

##### 1. Menginformasikan

Menurut McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), menginformasikan maksudnya yaitu pada komunikasi, suatu interaktivitas akan dipertimbangkan dari segi cara komunikator dalam memberikan informasi, dalam kata lain, antara komunikator dan komunikan harus saling memberikan sebuah informasi.

Dalam kasus ini, antara Agama, Basyasman dan penonton saling memberikan informasi. Informasi yang disampaikan oleh Agama dan Basyasman sebagai komunikator yaitu berupa materi dakwah dan segala informasi lain yang disampaikan oleh Agama dan Basyasman. Misalnya saat mereka menjelaskan tentang suatu pesan dakwah atau tentang maksud dari sebuah hadits, bisa juga ketika mereka memberikan informasi berupa penjelasan tentang tema yang akan dibahas, dengan kalimat :

*“Kita lanjutkan kajian kitab Arbain Nawawi yang kemarin ya, alhamdulillah sudah sampai di hadits ke-19”* (Basyasman).

Atau dengan kalimat :

*“Ini kita nggak kajian seperti biasanya ya, QNA aja bebas, ngobrol bareng”* (Agam).

Percakapan ini memberikan sebuah penjelasan terkait aspek pola kebijakan media informasi dijadikan sebagai salah satu hal bahwa tema dan penjelasan dapat disesuaikan atas keadaan dan tidak berlaku dalam hal pandang dan polanya untuk informasi bagi para penonton dapat mengetahui atas tema yang akan dibawakan.

Sedangkan informasi yang disampaikan oleh penonton sebagai komunikasi yaitu berupa respon atau tanggapan dan segala informasi lain yang disampaikan oleh para penonton. Misalnya penonton yang bernama Niam yang memberikan sebuah informasi berupa tanggapan terkait pernyataan Basyasman tentang pengalaman pribadinya.

*“Aku pernah ngadepin orang yang kayak gitu juga, asli serba salah, dan memang benar apa yang Basyasman katakan tentang solusinya, aku juga ngelakuin itu”* (Niam).

Informasi yang akan disampaikan harus mudah dipahami, sehingga penonton dapat lebih mudah menyerap informasi tersebut, karena apabila terjadi kesalahan sekecil apapun dalam penyampaian informasi maka akan dapat merubah makna dari informasi tersebut, hal ini akan berpengaruh negatif terhadap keberhasilan komunikasi interaktif (Wulandari, 2013).

Informasi yang disampaikan dalam dakwah Agam dan Basyasman sangat jelas, dibuktikan dengan respon dari penonton yang mengatakan bahwa mereka paham dengan informasi yang telah disampaikan, misalnya komentar dari penonton yang bernama Rania yang berkata bahwa dia paham dengan penjelasan yang disampaikan dengan kalimat :

*“Oh jadi gitu kak, aku paham”* (Rania)

Kemudian terdapat juga respon dari penonton yang bernama Farhan dengan memberikan pertanyaan yang menunjukkan bahwa penonton tersebut memahami informasi yang telah disampaikan oleh

Agam dengan mengambil kesimpulan dan kemudian mempertegasnya untuk dikonfirmasi oleh Agam.

*“Jadi diserahkan saja ke Allah gitu kak?”* (Farhan).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, Agam dan Basyasman memaparkan materi dakwah melalui metode ceramah, kemudian mereka menjawab beberapa pertanyaan dari penonton dan terkadang mereka juga memberikan pertanyaan kepada penonton mengenai informasi yang telah disampaikan untuk menciptakan komunikasi interaktif. Dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* ini menunjukkan bahwa hubungan pemberi dan penerima dakwah yang dulu merupakan hubungan yang satu arah, kini bisa menjadi hubungan timbal balik dan interaktif. Interaktifitas yang terjadi bukan hanya sekedar *feedback* dalam bentuk pengajuan pertanyaan kepada *da'i* saja, namun interaktifitas disini adalah hubungan yang benar-benar cair dan terbuka antara pemberi dan penerima dakwah. Hal ini dilakukan untuk mempermudah Agam dan Basyasman dalam menyampaikan materi dakwah, diharapkan nantinya penonton juga akan lebih mudah untuk memahami materi yang sedang disampaikan.

## **2. Kontrol tinggi**

Kontrol tinggi menurut McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), maksudnya yaitu dalam komunikasi, interaktivitas akan berlangsung di bawah kendali komunikator, namun bisa juga diterapkan pada komunikan sebagai akibat dari kontrol komunikator atas pesan yang disampaikannya. Dalam kata lain, komunikator maupun komunikan harus segera mengontrol dengan memberikan respon terkait pesan yang telah diterimanya.

Berdasarkan observasi, Agam dan Basyasman sebagai komunikator melakukan kontrol dalam komunikasinya dengan penonton dengan cara mengontrol informasi yang akan diberikan kepada penonton, Agam dan Basyasman juga mengontrol dengan cara segera merespon

pertanyaan dari penonton sehingga nantinya terjadi hubungan timbal balik yang interaktif. Terlihat dari ketika mereka telah memberikan informasi dan kemudian mereka segera melakukan respon cepat dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan atas tanggapan atau pertanyaan yang diberikan oleh penonton. Begitu pula yang dilakukan oleh penonton sebagai komunikator, penonton langsung memberikan tanggapan atau merespon dengan cepat setelah mendapatkan informasi atau jawaban dari Agam dan Basyasman.

Selain itu pengontrolan yang dilakukan Agam dan Basyasman juga berupa pemilihan kata yang akan disampaikan kepada penonton, sehingga nanti tidak ada sebuah rasa saling emosi dari pihak manapun dalam penyampaian dakwah yang sedang berlangsung. Misalnya ketika penonton terlihat mulai emosi karena terdapat kendala sinyal, Agam berkata :

*“Gimana teman-teman sudah aman kah? Mohon maaf atas kendala yang terjadi”* (Agam).

Ketika penonton terlihat berkomentar dengan emosi karena terdapat kendala sinyal, Agam langsung cepat meresponnya dengan penggunaan kata yang sangat santun dan lugas terkait pemahaman yang dipaparkan sehingga orang yang bertanya akan mengerti bahwa hal tersebut untuk disampaikan dalam keadaan yang harus bijak, sabar dan tidak boleh menyakiti serta harus menggunakan bahasa yang halus.

Karena ucapan Agam tersebut, penonton yang awalnya terlihat mulai emosi, tiba-tiba mulai terlihat merespon dengan tenang. Contohnya penonton yang bernama Anggar dan Arifah, awalnya keduanya terlihat berkomentar dengan sedikit emosi, namun akibat kontrol dari Agam, kini mereka sudah terlihat berkomentar dengan tenang.

*“Alhamdulillah sudah lancar”* (Anggar).

*“Gambarnya doang yang ngelag, kalau suaranya masih mantap”* (Arifah).



### 3. Aktivitas tinggi

Aktivitas tinggi menurut McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), maksudnya yaitu komunikasi yang berjalan aktif dengan saling memberikan *feedback* antara komunikator dan komunikan. Aktivitas komunikasi yang terjadi pada komunikasi interaktif ini mempunyai aktivitas yang tinggi, dengan terjadinya komunikasi antara komunikator dan komunikan secara terus menerus membuat komunikasi berjalan aktif.

Pemberian informasi yang berjalan terus menerus dan juga *feedback* yang diberikan oleh penonton sebagai komunikan berupa pertanyaan, tanggapan, dan respon yang ditanggapi dengan cepat oleh Agam dan Basyasman sebagai komunikator. Pada kasus ini aktivitas komunikasi yang terjadi sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari *feedback* cepat yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator maupun sebaliknya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin antara Agam dan Basyasman dengan penontonnya saling berusaha untuk menimbulkan umpan balik atau *feedback* agar komunikasi berjalan aktif. Respon yang diberikan oleh penonton dengan memberikan tindakan yang interaktif dalam menanggapi informasi maupun pertanyaan dari Agam dan Basyasman dapat memperlihatkan besaran usaha yang besar dari para penonton (Fajri, 2017).

Hal tersebut terlihat ketika Agam ataupun Basyasman melontarkan pertanyaan maka terdapat penonton yang langsung merespon dengan menjawab pertanyaan tersebut, namun tidak semua penonton memberikan respon, ada juga penonton yang hanya menyimak dakwahnya saja dan kurang merespon pertanyaan dari Agam dan Basyasman. Penonton yang merespon perbandingannya lebih sedikit dibandingkan dengan penonton yang tidak merespon, dengan jumlah

penonton yang ribuan orang tetapi yang merespon hanya puluhan orang saja.

#### 4. Dua arah

Menurut McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), dua arah maksudnya yaitu komunikasi berupa pesan verbal dan non verbal dari komunikator dan mendapat *feedback* dari komunikan. Dengan kata lain suatu komunikasi akan terjadi interaktivitas yang lebih besar dengan cara komunikasi tersebut harus berjalan secara dua arah, bukan hanya satu arah saja.

Penonton yang aktif dapat mendukung pengoptimalan komunikasi. Dalam kasus ini, komunikasi yang dilakukan oleh penonton dapat dilihat dari seberapa aktif penonton berpartisipasi dalam kegiatan dakwah tersebut. Misalnya dengan sering bertanya atau menyampaikan pendapat kepada Agam dan Basyasman tentang materi yang disampaikan, penonton juga ikut membantu membuat suasana menjadi menyenangkan, hal ini akan sangat membantu melaksanakan komunikasi interaktif.

Penonton sebagai subyek dari kegiatan dakwah ini tidak hanya sebagai penerima pesan saja, tetapi juga merespon pesan yang disampaikan dengan baik dan lebih aktif. Penonton yang dapat berkomunikasi dengan baik adalah penonton yang dapat aktif merespon ketika Agam dan Basyasman menyampaikan materi dan mengajukan pertanyaan untuk dijawab. Jika penonton bisa aktif dalam merespon komunikasi dengan baik, maka hubungan timbal balik antara Agam dengan Basyasman maupun dengan penonton, atau penonton dengan penonton yang lainnya dapat lebih baik dan optimal.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, penonton selalu memberikan respon positif terhadap setiap aktivitas yang dilakukan oleh Agam dan Basyasman dalam siaran *live streaming* begitu pula sebaliknya. Respon positif disini maksudnya adalah isi pesan Agam

dan Basyasman yang dipahami oleh penonton maupun sebaliknya, sehingga terjadi komunikasi timbal balik yang aktif, hubungan yang dihasilkan tersebut mencerminkan adanya komunikasi dua arah di dalamnya. Misalnya ketika mereka sedang membahas tentang Citayem *fashion week*, terlihat sangat jelas bahwa komunikasi yang terjadi merupakan komunikasi dua arah yang aktif.

Komunikasi yang terjadi akibat penyampaian pesan yang telah disampaikan direspon positif oleh para penonton sehingga keadaan ini dapat menjadi sebuah gambaran atas komunikasi yang disampaikan terjadi secara dua arah antara Agam dan Basyasman dengan penontonnya. Komunikasi dua arah terjadi dengan cara bergiliran memberikan informasi dalam penyampaian sebuah pesan. Saat *live streaming* sedang berlangsung penonton sebagai komunikator berusaha untuk mendapatkan informasi dari Agam dan Basyasman kemudian memberikan respon positif setelah materi disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi, pesan tidak didominasi oleh Agam dan Basyasman saja, namun penonton juga ikut aktif untuk menyampaikan pesan, bukan hanya menerima pesan saja. Dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* ini menunjukkan bahwa hubungan pemberi dan penerima dakwah yang dulu merupakan hubungan yang satu arah, kini bisa menjadi hubungan timbal balik dan interaktif. Interaktifitas bukan hanya sekedar *feedback* dalam bentuk pengajuan pertanyaan kepada *da'i* saja, namun interaktifitas disini adalah hubungan yang benar-benar cair dan terbuka antara pemberi dan penerima dakwah.

*Feedback* yang penonton berikan bukan hanya dalam bentuk pengajuan pertanyaan saja tetapi penonton juga bisa bebas untuk memberikan tanggapan berupa pendapat pribadi mereka, hal ini akan menimbulkan hubungan timbal balik dan interaktif. Misalnya seperti yang dilakukan oleh penonton yang bernama Winda, setelah mendengarkan penjelasan dari Agam, maka Winda menyampaikan

pendapatnya yang terkesan tidak setuju dengan penjelasan Agam sebelumnya.

“*Ya itu sama saja orang sulit berpikir senang kak*” (Winda).

Atau juga seperti yang dilakukan oleh penonton yang bernama Naufal, ketika Basyasman sedang membahas tentang Citayem *fashion week*. Naufal yang juga ikut memberikan tanggapannya terkait Citayem *fashion week* tersebut.

“*Kalo menurutku sih selama nggak merugikan orang lain ya nggak masalah sih*” (Naufal).

## 5. Fleksibilitas waktu

Berdasarkan yang telah dirumuskan oleh McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), fleksibilitas waktu disini berarti komunikasi interaktif dapat berlangsung kapan saja tergantung kapan pesan tersebut disampaikan dan komunikasi akan merespon, atau secara lebih sederhana dapat dikatakan bahwa komunikasi terjadi pada waktu-waktu yang fleksibel.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, keunggulan dari siaran *live streaming* Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* ini adalah para pengguna dapat berinteraksi dan berbagi informasi dengan cepat dan *real time*, dimana semua interaksi yang terjadi antara Agam, Basyasman dan penonton bisa terjadi dengan sangat cepat, *real time*, dan tidak terikat oleh waktu, ditambah lagi nantinya rekaman video siaran *live streaming*-nya juga dapat ditonton ulang kapanpun.

Hal tersebut menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi dapat berlangsung dengan waktu yang cepat dan fleksibel berkat keunggulan dan keefektifan waktu yang didapat dari fitur *live streaming* di aplikasi *Goplay* tersebut. Namun kekurangannya adalah mereka disini memiliki keterbatasan waktu dalam durasi penyiarannya yang kurang lebih hanya

satu jam saja, sehingga Agam dan Basyasman harus dapat memanfaatkan waktu dengan semaksimal mungkin.

## **6. Kesadaran tinggi terhadap tempat**

Menurut McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011), kesadaran tinggi terhadap tempat maksudnya yaitu tentang bagaimana komunikator dan komunikan menyadari tempat atau posisi mereka untuk melakukan komunikasi interaktif, tetapi mereka tetap masih dapat berkomunikasi dengan baik dan tidak menyinggung salah satu pihak. Komunikasi juga dapat terjadi di tempat yang tidak sebenarnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pemberian informasi yang dilakukan oleh Agam dan Basyasman sebagai seorang *da'i* membuat mereka memiliki kesadaran dan membangun tanggung jawabnya ketika menjalankan siaran dakwahnya. Terlihat dari ketika mereka telah memberikan informasi dan kemudian mereka segera melakukan respon cepat dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan atas tanggapan atau pertanyaan yang diberikan oleh penonton, hal tersebut menjadikan Agam dan Basyasman tidak membutuhkan ruangan khusus dan langsung mempunyai kesadaran terhadap tempat dalam melakukan dakwahnya.

Dalam hal ini kesadaran terhadap tempat dengan fleksibilitas waktu saling berhubungan. Jika dalam fleksibilitas waktu para penonton tidak terikat dengan waktu, kapanpun bisa dengan mudah menonton siaran dakwah Agam dan Basyasman. Begitu pula dengan kesadaran tinggi terhadap tempat, para penonton dapat menonton siaran dakwah Agam dan Basyasman dengan tidak terikat oleh tempat, maksudnya bahwa penonton dapat menonton siaran dakwah Agam dan Basyasman dimanapun bahkan sambil mengerjakan pekerjaan lain sekalipun, namun meskipun begitu mereka tetap masih dapat berkomunikasi dengan baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijabarkan pada pembahasan maka dapat dikemukakan kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa bentuk komunikasi interaktif dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* dapat dilihat dari enam dimensi interaktivitas seperti yang telah dirumuskan oleh McMilan dan Downes (dalam Tankard dan Werner, 2011) yaitu menginformasikan, kontrol tinggi, aktivitas tinggi, dua arah, fleksibilitas waktu dan kesadaran tinggi terhadap tempat.

Dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay*, antara Agam, Basyasman dan penonton saling memberikan informasi, informasi yang disampaikan yaitu berupa materi dakwah dan segala informasi lain yang disampaikan dengan jelas. Agam dan Basyasman juga telah melakukan kontrol tinggi dalam komunikasi mereka dengan penonton dengan cara mengontrol informasi yang diberikan kepada penonton dan melakukan kontrol dengan segera merespon pertanyaan dari penonton sehingga terjadi hubungan timbal balik yang interaktif.

Aktivitas komunikasi yang terjadi dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari *feedback* dan respon cepat yang diberikan oleh Agam dan Basyasman kepada penonton maupun sebaliknya, mereka saling berupaya untuk menimbulkan umpan balik atau *feedback* agar komunikasi berjalan aktif. Dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* ini hubungan komunikator (*da'i*) dan komunikan (*mad'u*) yang dulu merupakan hubungan yang satu arah, kini menjadi hubungan timbal balik (dua arah) dan interaktif. Dua arah berupa pesan dan respon positif yang tidak hanya didominasi oleh Agam dan Basyasman saja, namun oleh penonton juga.

Keunggulan dari siaran *live streaming* Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* ini adalah para pengguna dapat berinteraksi dan berbagi informasi dengan cepat, *real time* dan tidak terikat oleh waktu. Penonton juga dapat menonton siaran dakwah Agam dan Basyasman dimanapun bahkan sambil mengerjakan pekerjaan lain sekalipun. Sedangkan bentuk komunikasi dalam melaksanakan komunikasi interaktif dalam dakwah Agam dan Basyasman di aplikasi *Goplay* adalah komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung, komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal, pola komunikasi dua arah dan komunikasi multi arah.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diambil, maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai masukan dan pertimbangan bersama adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar peneliti selanjutnya lebih bijak dalam memahami makna komunikasi interaktif dalam dakwah yang lebih luas lagi.
2. Bagi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang, diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi tentang bidang studi komunikasi interaktif.

## **C. Penutup**

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, taufik, hidayah, serta nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan melalui beberapa proses yang peneliti lalui. Meskipun terdapat kendala yang peneliti hadapi, namun itu tidak menyurutkan semangat peneliti untuk melanjutkan menyelesaikan penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karenanya peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca mengenai penyusunan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abrar, Ana Nadhya. 2003. *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESF.
- Adeni. 2022. *Studi Dakwah dalam Lanskap Kontemporer*. Semarang: Tim Fatawa Publishing.
- Amin, Samsul Munir. 2009. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah.
- Aziz, Moh. Ali. 2004. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Prenada Media.
- Effendy. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Habib, M. Syafaat. 1992. *Buku Pedoman Dakwah*, Jakarta: Wijaya.
- Hamzah, Amir & Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam. 2021. *Dakwah di Masa Pandemi*. Sukabumi: CV Jejak.
- Honiarti, Euis. (2004). *Mengaplikasikan Keterampilan Dasar Komunikasi*. Bandung : Armico.
- Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ma'arif, Bambang Saiful. 2010. *Komunikasi Dakwah Paradigma Untuk Aksi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Mufid, Muhammad. 2005. *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Kencana.
- Munir, M. & Wahyu Ilaihi. 2009. *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Nuriz, M. Afthon Lubbi. 2019. *Generasi Muda Milenial dan Masjid Era Digital dalam buku Masjid di Era Milenial: Arah Baru Literasi Keagamaan*. Jakarta: Center for The Study of Religion and Cultur (CSRS).
- Sutopo, Ariesto Hadi & Adrianus Arif. 2010. *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan NVIVO*. Jakarta: Kencana.
- Tankard, James W. dan Werner J. Severin. 2011. *Teori Komunikasi (Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa)*. Jakarta: Kencana.



## **Jurnal dan Karya Ilmiah**

- Agustina, L. 2018. Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial. *Puslitbang Aptika dan IKP Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*, Jakarta.
- Amelia, R. 2021. *Pesan Dakwah Husain Basyaiban Dalam Konten Tik Tok* (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021). Diakses dari <http://repository.uinjambi.ac.id/6794/>
- Aminuddin. Media Dakwah. 2016. *Al-Munzir Vol.9 No.2 November*.
- Aminudin. Konsep Dasar Dakwah. 2016. *Al-Munzir Vol.9 No.1 Mei*.
- Fajri, Jawhari. 2017. Dimensi Interaktivitas Media Sosial Instagram Instamarinda Guna Memperkenalkan Daerah Pariwisata Di Kota Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi Vol.5 , No.3 : 87 – 101*.
- Kamarudin M.A. Kamal M.S.M. & Ajmain. 2019. Media Sosial Dan Dakwah Menurut Islam. *Proceeding of Seminar Sains Teknologi dan Manusia, Malaysia. Hlm. 131-142*.
- M Pakhri, A. 2017. *Penggunaan Fitur Vidgram Sebagai Trend Media Dakwah (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @yufid.tv di Instagram)*. (Skripsi, UIN Alauddin Makasar 2017). Diakses dari <http://repository.uin-alauddin.ac.id/8160/>
- Maghfiroh, Eva. 2016. Komunika Dakwah; Dakwah Interaktif Melalui Media Komunikasi. *Dakwatuna Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam. Vol. 2, No.1 Februari*.
- Marsudi. 2018. Strategi Komunikasi Interaktif Ciewie Batik. *Ikraith-Humaniora. Vol.2, No.2*.
- Marwantika, A.I. 2019. Potret dan Segmentasi Mad'u dalam Perkembangan Media di Indonesia. *Jurnal al-adabiya. Vol 14 Nomor 01*.
- Pratiwi, R.B.A. 2020. *Penerapan Komunikasi Interaktif Dalam Fitur Story Pada Instagram (Analisis pada Interaksi Admin dengan Followers Terkait Konten Story Akun Instagram "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini")*". (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020). Diakses dari <https://eprints.umm.ac.id/67768/>
- Rahmah, N.F. & Anshori, I. 2021. Pentingnya Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah Di Masa Pandemi. *Journal Of Informatics And Vocational Education (JOIVE), Vol.4, No.2. Pp. 48~62*.
- Wulandari, Latifah. 2013. *Pelaksanaan Komunikasi Interaktif Guru Dengan Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan Prosedur Administrasi Di Smk Negeri 1 Yogyakarta*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/17117/>

## Web

- Akun Goplay Agam dan Basyasman @agambasyasman. Diakses dari <https://goplay.co.id/profile/agambasyasman>
- GentaFKIP. 2021. *Rahasia Dibalik Suksesnya Dakwah Milenial Ala Ustadz Agam Fachrul*. Diakses dari <https://genta.fkip.unja.ac.id/2021/09/12/rahasia-dibalik-suksesnya-dakwah-milenial-ala-ustadz-agam-fachrul/> pada 26 Juli 2022.
- Goplay. 2021. Diakses dari <https://goplay.co.id/terms-and-conditions> pada 26 Juli 2022.
- KBBI Daring. 2016. Diakses dari <https://kbbi.kemdibud.go.id/entri/Interaktif> pada 1 maret 2022.
- Kompas.com. 2019. *Gojek Luncurkan Goplay Layanan Streaming Pesaing Netflix*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/09/26/13351467/gojek-luncurkan-goplay-layanan-streaming-pesaing-netflix?page=all> pada 26 Juli 2022.
- Kompas.com. 2021. *Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta> pada 2 Maret 2022.
- Okezone. 2020. *Beralihnya Dakwah Menuju Era Live Streaming di Tengah Wabah Corona*. Diakses dari <https://www.okezone.com/tren/read/2020/04/17/620/2200454/beralihnya-dakwah-menuju-era-live-streaming-di-tengah-wabah-corona> pada 1 Maret 2022.
- Republika. 2022. *Dua Ustaz Muda Dorong Tren Donasi Lewat Platform Daring*. Diakses dari <https://m.republika.co.id/berita/rave17291/dua-ustaz-muda-dorong-tren-donasi-lewat-platform-daring> pada 26 Juli 2022.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### **Profil**

Nama : Weni Aulia  
NIM : 1801026074  
Tempat Tanggal Lahir : Demak, 14 Maret 2000  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / KPI  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Desa Buko, Kec. Wedung, Kab. Demak, Provinsi Jawa  
Tengah  
No Hp : 085642341798  
Email : weniaulia7@gmail.com

### **Riwayat Pendidikan**

TK Sari Budi Buko  
SD Negeri Buko  
MTs NU Raudlatul Mu'alimin Wedung  
SMK Negeri 1 Demak  
UIN Walisongo Semarang

### **Organisasi**

Walisongo Tv  
UKMU An-Niswa