



## Transformasi Dakwah *Live Streaming* pada Masyarakat Urban di Kota Bandung

Dede Irawan<sup>1\*</sup>, Dede Lukman<sup>2</sup> & Dudy Imanuddin Effendi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

\*[dedeirawan@uinsgd.ac.id](mailto:dedeirawan@uinsgd.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motif dominan dalam transformasi dakwah konvensional menuju dakwah *live streaming* pada pegiat dakwah. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yakni suatu rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu peristiwa, untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa spesifik. Teori yang digunakan meliputi teori tindakan sosial Max Weber dan teori perubahan sosial William F. Ogburn. Permasalahan yang dipandang muncul, yakni hilangnya suasana intim dalam aktivitas dakwah, karena penggunaan media digital telah menghilangkan sisi-sisi interaktif secara langsung. Selain itu transformasi dakwah *live streaming* melahirkan oposisi biner dari agama itu sendiri, alih-alih mencari alternatif agar dakwah bisa terus dilaksanakan, namun pada saat yang sama dakwah kehilangan skralitasnya.

**Kata Kunci :** *Live streaming*; masyarakat urban; transformasi dakwah.

### ABSTRACT

*This research aims to describe the dominant motives in the transformation of conventional da'wah to live streaming da'wah among da'wah activists. This research uses the case study method, namely a series of scientific activities carried out intensively, in detail and in depth about an event, to obtain in-depth knowledge about a specific event. The theories used include Max Weber's theory of social action and William F. Ogburn's theory of social change. The problem that is seen to arise is the loss of the intimate atmosphere in da'wah activities, because the use of digital media has eliminated the direct interactive aspects. Apart from that, the transformation of live streaming da'wah has given rise to a binary opposition from religion itself, instead of looking for alternatives so that da'wah can continue to be carried out, at the same time da'wah loses its sacredness.*

**Keywords:** *Da'wah transformation; live streaming; urban society.*

## PENDAHULUAN

Dengan pergeseran dari masyarakat tradisional ke modernitas, perdebatan tentang modernitas muncul di setiap aspek kehidupan. Semua elemen berusaha menjadi modern melalui apresiasi "melek" teknologi, yang memungkinkan seseorang atau kelompok menjadi adaptif dengan dunia modern. Dengan cara yang sama, gerakan dakwah tampaknya tergugah untuk memanfaatkan media atau teknologi kontemporer seperti internet sebagai salah satu cara untuk mendakwahkan. Penggunaan internet sebagai ruang imajinasi atau dunia maya disebut dunia digital, dan setelah berkembang ke bidang ekonomi, sosial politik, dan budaya disebut *cyberculture*. Penggunaan internet dalam gerakan dakwah juga disebut dakwah virtual (Saefulloh, 2012:139).

Dengan adanya teknologi komunikasi, dakwah memungkinkan bertransformasi menjadi aktivitas digital, dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dengan dunia maya. Transformasi tersebut didorong oleh kebutuhan masyarakat terhadap dakwah, sehingga mendorong berpikir kreatif untuk mengkolaborasikan antara kebutuhan terhadap dakwah dan perkembangan teknologi. Apalagi ada dictum yang menyatakan bahwa semakin canggih teknologi dalam kehidupan modern, manusia justru semakin mencari keseimbangan *high-touch*: agama (Melton, 1996). Kebutuhan dakwah menjadi hal yang tak terhindarkan pada masyarakat modern, menurut Harvey Cox tidak terprediksikan sebelumnya (Naisbitt, 2001). Dalam konteks ini, arus balik itu mengambil bentuk menjamurnya komunitas spiritual di kota-kota besar, seperti majelis-majelis taklim.

Spiritualitas agama menjadi semacam kebutuhan bersama pada titik ini, dan orang mulai tergugah untuk meninggalkan rutinitas mekanisnya untuk berkumpul untuk mengikuti aktivitas keagamaan, terutama dakwah bagi masyarakat muslim. Bagi orang Islam, dakwah tabligh dianggap sebagai pilihan terbaik. Ini karena para jamaah dapat langsung berinteraksi dengan da'i untuk menanyakan berbagai masalah hidup mereka dan memenuhi kebutuhan spiritual mereka (Saleh & Nugroho, 2018: 20).

Pada perjalanannya dakwah *live streaming* menemukan moment di mana dakwah melalui *cyberspace* menjadi pilihan utama, khususnya ketika terjadi pandemi covid-19. Wabah COVID-19, atau virus corona, memiliki dampak yang signifikan terhadap banyak aspek kehidupan manusia. Wabah ini membuat semua kegiatan sehari-hari berubah seperti biasa karena virus dapat menyebar melalui kontak antar manusia, yang menyebabkan larangan melakukan hal-hal yang melibatkan orang ramai (Suprima, et.al., 2021: 86).

Satu-satunya solusi yang dipilih oleh pemerintah untuk menghentikan perkembangan dan penyebaran wabah COVID-19 adalah *sosial distancing*, atau pembatasan interaksi sosial masyarakat. Ini menghambat pertumbuhan dan

kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk keagamaan. Dalam hal peribadahan, aturan sosial distancing juga berlaku. Pemerintah mengeluarkan aturan untuk beribadah dari rumah dan menutup masjid sebagai bagian dari upaya mencegah penyebaran virus korona. *Social distancing* juga menghentikan kegiatan yang melibatkan kerumunan orang, seperti sholat berjamaah dan pengajian (Wafda, 2020: 40).

Salah satu solusi saat ini adalah menggunakan internet dan media sosial. Ini memungkinkan masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan yang dulunya harus dilakukan secara tatap muka, tetapi sekarang kita harus menggunakan media sosial untuk melakukannya. Salah satunya berdakwah, dan kegiatan dakwahnya hanya dapat dilakukan melalui internet (kajian *online*), meskipun beberapa da'i sebelumnya juga telah melakukannya. Pada masa pandemi, sosial distancing tidak menjadi alasan bagi sebagian orang untuk tidak belajar agama; pendidikan agama sudah dapat diakses secara *streaming*. Beberapa da'i atau ustad masih belajar secara online, baik melalui channel YouTube atau live *streaming* di Instagram, Facebook, atau aplikasi Zoom (Wibawa, 2019: 3).

Penelitian tentang penggunaan teknologi informasi yang relevan dengan penelitian ini diantaranya; *cyberdakwah* sebagai media alternatif (Saefulloh, 2012). Tantangan Dakwah di Era Globalisasi (Rakhmawati, 2014). *Cyberdakwah*: Tiktok sebagai Media baru (Musdalifah & Salisah, 2022). Peran komunikasi masa di tengah pandemi covi-19 (Rosyidi, 2021). Dakwah virtual sebagai banalitas keberagaman di era disrupsi (Risidiana & Ramadhan, 2019). Yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek, lokasi, metode dan teori penelitian yang digunakan. Bahasa tabligh media sosial sebagai upaya transmisi ajaran Islam melalui *platform* digital (Rustandi, 2022). Komunikasi simbolik *mubaligh* di media sosial bersandar pada nilai-nilai transmisional ajaran Islam (Rustandi, 2022). Serta *cyberdakwah* sebagai sistem komunikasi dakwah ajaran Islam melalui pemanfaatan teknologi internet (Rustandi, 2019).

Penelitian ini mencoba memotret dua poin penting; *Pertama*, motif dan urgensi transformasi dakwah digital bagi para pegiat dakwah menjadi penting untuk dikaji, untuk mengidentifikasi nilai serta pertimbangan yang melatarbelakanginya. Hal ini berguna untuk membuat peta tipikasi pegiat dakwah di medan dakwah yang relatif baru, yakni *cyberspace*. *Kedua*, transformasi dipandang sebagai bagian dari perubahan sosial, dalam prosesnya perubahan tidak selamanya diterima dan berjalan dengan baik, dengan memotret dakwah *live streaming* dari kaca mata teori perubahan sosial, maka akan ditemukan deskripsi proses transformasi yang terjadi. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode penelitian studi kasus, *locus* utama penelitian ini adalah Kota Bandung, dengan objek penelitian aktivitas dakwah live streaming pada masa pandemi.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbasis pada penelitian

lapangan. Ada pun metode yang digunakan yaitu studi kasus. Penelitian ini fokus pada kegiatan dakwah pada masa pandemi di Kota Bandung. Metode studi kasus dipandang tepat, karena studi kasus merupakan metode ilmiah yang bertujuan meneliti fenomena spesifik, khususnya dalam konteks ini, berkaitan dengan fenomena sosial keagamaan yang terjadi pada masyarakat urban Kota Bandung pada masa pandemi. Adapun teknik mengumpulkan data dipandang tepat menggunakan wawancara mendalam dengan para pegiatan dakwah di Kota Bandung (Nurahma dan Hendriani, 2021: 123).

Sedangkan teori yang digunakan untuk menganalisis fenomena transformasi dakwah *live streaming* pada masyarakat urban Kota Bandung ini, meminjam teori tindakan sosial dari Max Weber. Dalam teori tersebut diasumsikan bahwa setiap individu mau pun kelompok memiliki motif yang berbeda dalam setiap tindakan sosialnya, mulai dari tindakan berorientasi nilai hingga keputusan-keputusan pragmatik (Prahesti, 2021:138). Selanjutnya teori perubahan sosial dari William F. Ogburn yang mengansumsikan bahwa tahan transformasi melalui beberapa tahap, mulai dari *invation* hingga adaptasi (Ariyani & Nurcahyo, 2014: 8). Dengan teori tersebut, diharapkan mampu menggambarkan deskripsi motif dakwah *live streaming*, sekaligus menggambarkan transformasi yang terjadi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa pandemi covid-19, masyarakat dihadapkan dengan persoalan kesehatan yang memaksa setiap individu menjaga jarak fisik. Imbasnya, hal tersebut mengurangi intensitas interaksi masyarakat secara langsung. Jika sebelumnya masyarakat bisa berinteraksi secara langsung, maka saat pandemi covid-19 tiba, kegiatan-kegiatan semacam itu ditiadakan (Amri & Fahrudin, 2021: 40).

Pandemi memberikan dampak multi sektoral, mulai dari sosial, ekonomi hingga agama. Dampak yang ditimbulkan bahkan kebanyakan negatif, seolah-olah kehidupan manusia tidak siap untuk menghadapi pandemi tersebut. Namun demikian, ditengah keterbatasan ruang interaksi masyarakat mulai berpikir kreatif, bagaimana agar setiap kebutuhan hidupnya bisa terpenuhi, meski pun dengan segala keterbatasan. Gambaran bagaimana daya kreatif manusia dalam berupaya memenuhi kebutuhannya, tergambar pada aktivitas dakwah dengan menggunakan media digital. Dalam benak masyarakat muslim, dakwah bagian dari kebutuhan untuk memenuhi kesejahteraan spiritual. Agar hal tersebut bisa tetap berlangsung, media digital dipilih menjadi alternatif (Chairawati, 2020: 110).

Usaha sadar masyarakat dalam menjalankan dakwah melalui media digital, merupakan bagian dari tindakan sosial, yang tentu memiliki motif dan pertimbangan urgensi. Selanjutnya digitalisasi dakwah merupakan bagian dari transformasi atau perubahan sosial yang tidak bisa dinafikan, untuk itu dalam

prosesnya terdapat beberapa tahapan, yang *pertama* mulai dari invensi, bagaimana dan unsur apa yang melatarbelakangi transformasi itu terbentuk. *Kedua* proses pencarian, bagaimana sebuah perubahan yang dimaksud ditemukan dan sejak kapan dikembangkan. *Ketiga*, proses difusi, yaitu gambaran objektif bagaimana transformasi yang terjadi menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat. *Keempat* bagaimana potret dua sisi dari digitalisasi dakwah, perspektif positif dan negatif. *Kelima*, gambaran evaluatif dakwah digital dalam kegiatan adaptif.

### Urgensi Digitalisasi Dakwah

Pentingnya optimalisasi dakwah digital menjadi perhatian semua, termasuk para pegiat dakwah itu sendiri, sebagaimana yang telah disampaikan oleh Sahlani (informan, 2020) bahwa media digital mampu menghilangkan batas ruang dan waktu, sehingga bisa dilaksanakan diman dan kapan saja. Lebih jauh ia menyampaikan “media adalah salah satu komponen dakwah, dengan media kegiatan dakwah akan menjadi lebih efektif penyampaiannya.” Dalam paparan tersebut Sahlani menegaskan bahwa di era digital, masyarakat akan banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget*, sehingga dakwah dengan memanfaatkan media tersebut dipandang jauh lebih efektif.

Selaras dengan Sahlani & Rachman (informan, 2020) menyampaikan tentang pentingnya penggunaan media digital dalam aktivitas dakwah, sebab dengan media digital aktivitas dakwah akan berjalan efisien, selain itu jangkauan informasi yang bisa disebar jauh lebih luas. Selain itu penggunaan media digital dipandang jauh lebih praktis, sebab pada umumnya manusia selalu punya rasa ingin tahu yang tinggi, namun dalam proses memperoleh informasi sesuai keinginannya manusia cenderung memilih akses yang mudah dan cepat, media digital memegang teguh peran itu. termasuk memperluas isi konten secara keseluruhan, dengan adanya media digital konten yang berisi tanggapan mengenai suatu pemberitaan dengan cepat dapat diakses sehingga membuat cara pandang masyarakat semakin luas.

Yuliani (informan, 2020) mengatakan bahwa media digital sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat urban. Yuliani menekankan konsep digital native, yang berarti bahwa masyarakat informasi menjadi sangat mudah sejak era digital internet muncul. Selain itu, semakin mudah bagi masyarakat untuk terhubung dan berinteraksi satu sama lain. Mereka bertindak, bekerja, dan berpikir seperti masyarakat digital (*digital native*). Semua pekerjaan dapat dilakukan secara praktis dan seketika di internet. Paradigma orang *digital native* telah berubah karena penggunaan internet, yang memungkinkan mereka melakukan semua hal mereka tanpa batas waktu atau ruang.

Selain itu, generasi ini memasuki masa balita. Di masa kanak-kanak dan remaja, kemampuan mereka menggunakan *smartphone* semakin meningkat seiring

perkembangan usia mereka. Mereka mahir bermain game *online*, menonton YouTube, dan melakukan *selfie*. Sebagian besar pengguna internet Indonesia, berjumlah 265,4 juta orang, adalah digital native, menurut data terbaru dari *Google consumer behaviour* yang ditulis Kemp (*We Are Social*, 2018).

Selanjutnya Saadah (informan, 2020) memberikan perspektif lain tentang urgensi dakwah dengan media digital, beliau memaparkan bahwa dakwah media digital merupakan upaya mengimbangi dakwah negatif, yang terlanjur marak, selebihnya Saadah menyampaikan; “karena salah satunya ialah untuk meng-*counter* faham-faham ajaran sesat atau Islam radikal yang sudah menjamur di *platform* media sosial kita”. Selaras dengan pemaparan Saadah & Thohirin (informan, 2020) menyatakan bahwa munculnya berbagai jenis radikalisme seiring dengan perkembangan struktur teknologi, geopolitik, dan ekonomi global. Dengan mengakui diri mereka sebagai gerakan transnasional yang kuat dan terorganisir, kelompok radikal ini berkembang pesat. Di masjid-masjid dan kampus-kampus, mereka hadir dalam bentuk *halaqah*, *usrah*, atau *daurah*, dan mereka juga termasuk dalam biaya kuliah. Berangkat dari hal ini, Saadah berpendapat bahwa penggunaan media digital sebagai alat untuk melawan narasi dianggap penting.

### **Motif Dakwah *Live Streaming***

Karena dakwah adalah upaya mengajak orang lain ke jalan Allah, pesan agama tidak dapat disampaikan kepada masyarakat luas (hamba Allah) tanpa upaya dakwah yang dilakukan oleh orang-orang yang memahami agama Islam (Hardian, 2018: 42). Berhasil atau tidaknya seorang da'i mengajak masyarakatnya, atau mad'u, diukur dengan jumlah jamaah yang hadir saat dakwah berlangsung. Banyaknya mad'u hanyalah salah satu indikator keberhasilan dakwah, karena keberhasilan dakwah yang sangat penting dapat diukur dengan munculnya kesadaran masyarakat (baik dalam tingkah laku, sikap, atau keyakinan) setelah pesan agama disampaikan kepada mereka.

Safei (2017: 12) menjelaskan bagaimana manusia cenderung memenuhi kebutuhan spiritual mereka. Menurutnya, jika dakwah memenuhi kebutuhan spiritual, maka dakwah dianggap sebagai keharusan. Hal ini tidak tanpa alasan, seperti yang ditunjukkan Hans Kung (Cannon, 2002: 36), karena agama menawarkan jawaban untuk masalah seperti ketenangan, motivasi, masalah hidup, dan ikatan spiritual. Dengan menganggap dakwah sebagai hal yang penting, masyarakat terus berusaha untuk melakukan dakwah dalam berbagai bentuk, ruang, dan kesempatan.

Dalam merespon perkembangan zaman, masyarakat selalu menunjukkan geliat kreativitas. Dengan kemampuan tersebut, manusia mencoba menaklukkan semua tantangan dalam memenuhi kebutuhannya, Sejak zaman di mana manusia belum mengenal tulisan (pra-sejarah) hingga zaman melenium (perkembangan

teknologi informasi). Sejak awal mula mana manusia menciptakan system kepercayaan, hingga sampai sekarang, manusia telah sampai pada kenyataan yang harus diterima dalam realitas hidup. Terutama pada saat ini terdapat fenomena informasi yang disebut dengan revolusi informasi yang dimanfaatkan dalam proses pemenuhan kebutuhan spiritual (dakwah).

Teknologi digital tidak hanya memiliki kemampuan untuk menciptakan ruang gerak baru bagi masyarakat, tetapi juga membawa tatanan hidup ke dalam dua dimensi: masyarakat maya dan masyarakat nyata. Yang *pertama* adalah masyarakat nyata, di mana interaksi sosial dibentuk dan dibangun melalui penginderaan, sedangkan yang kedua adalah masyarakat maya, di mana interaksi sosial terjadi melalui teknologi digital (Bungin, 2006: 164).

Hadirnya teknologi bukan tanpa manfaat, dengan hadirnya teknologi kehidupan manusia menjadi relative lebih mudah, terutama kehadiran teknologi internet yang mampu memberikan akses informasi yang jauh lebih mudah dan tidak terbatas. Jika sebelumnya informasi hanya dapat didapatkan dari sumber-sumber seperti buku, maka dengan adanya internet, informasi bisa lebih mudah dan praktis didapatkan. *Kedua* teknologi daring memberikan akses kemudahan dalam komunikasi, dengan teknologi internet, komunikasi antar manusia bisa menembuh batas ruang dan waktu, kapan pun dan dimana pun, manusia bisa saling terhubung. *Ketiga* memudahkan dalam melaksanakan beberapa pekerjaan.

Manfaat perkembangan teknologi, sangat dapat dirasakan ketika terjadi pandemi. Adanya pembatasan ruang gerak manusia tidak menjadi halangan untuk melaksanakan beberapa kegiatan, termasuk kegiatan dakwah. Sebagaimana telah dipaparkan oleh narasumber Yuliani (informan, 2020) yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital berbasis daring mampu memberikan alternatif dalam melaksanakan kegiatan dakwah. Selanjutnya Rachman (informan, 2020) menambahkan bahwa motif utama digitalisasi adalah perkembangan zaman yang memaksa masyarakat untuk mengoptimalkan penggunaan media digital, selain itu pertimbangan praktis juga menjadi perhatian. Lebih jauh Rachman (informan, 2020) memaparkan: “seiring berkembangnya waktu dan zaman masyarakat mulai melek, serta memotivasi masyarakat untuk hal yang lebih mudah”. Hal senada disampaikan oleh Sahlani (informan, 2020), yang menyampaikan bahwa pandemi mengakibatkan terbatasnya kegiatan dakwah di mejelis-majelis secara langsung, sehingga penggunaan media digital sebagai upaya menjaga kegiatan dakwah agar terus bisa terlaksana. Dengan kata lain Sahlani memiliki pertimbangan praktis, sebagai acuan dakwah melalui media digital pada masa pandemi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam proses dakwah pada masa pandemic didorong oleh kreativitas pegiat dakwah untuk mencari alternatif. Selain hal tersebut pemanfaatan media digital sebagai dorongan dari nilai spiritualitas. Dengan demikian, paling tidak

terdapat dua motif yang melatar belakangi digitalisasi dakwah di masa pandemic yaitu pertimbangan rasional dan pertimbangan nilai. *Pertama*, pertimbangan rasional dengan menggunakan media digital diharapkan kegiatan dakwah akan terus berlangsung meski terkendala masalah kesehatan. Saat masa pandemic masyarakat dilarang berkumpul, untuk mensiasati hal tersebut maka digitalisasi dakwah menjadi pilihan. Selain itu juga berdasarkan paparan Rachman, dengan mengoptimalkan media digital kegiatan akan jauh lebih berlangsung efektif dan efisien. Karena bisa dilakukan di rumah masing-masing. Tindakan ini juga disebut sebagai "tindakan instrumental bertujuan". "Rasional" berarti implisit logis dan instrumental untuk mencapai tujuan, yang berarti tindakan sosial dilakukan dengan mempertimbangkan untuk mencapai tujuan yang sudah dipikirkan sebelumnya.

*Kedua* pertimbangan nilai, pelaksanaan kegiatan dakwah terus dilaksanakan meski terkendala, kemudian digitalisasi menjadi pilihan atas dasar pertimbangan nilai. Sebab dakwah sebagai bagian dari ajaran sekaligus kebutuhan bagi masyarakat menjadi penting untuk terus dilaksanakan. Dengan mempertimbangkan nilai, tindakan ini dilakukan. Ini berarti bahwa seseorang mengutamakan apa yang dianggap baik, lumrah, wajar, atau benar dalam masyarakat daripada tujuan pribadi. Nilai-nilai ini dapat berasal dari etika, agama, atau sumber nilai lain.

Hal lain disampaikan oleh Sa'adah (informan, 2020) yang menyampaikan bahwa salah satu faktor yang mendorong live streaming pada masa pandemi ini adalah anjuran dari pemerintah untuk menghentikan atau mengurangi segala aktivitas diluar seperti kegiatan di sekolah termasuk ditempat ibadah, sehingga kemudian banyak sekali aktivitas dakwah yang dilakukan dengan cara *live streaming* entah via Zoom, Youtube dan aplikasi sebagainya, yang memang aktifitas tersebut tidak harus dilakukan diluar rumah.

Paparan di atas menitik beratkan pada nilai formil, di mana yang menjadi motif utama atama adalah dorongan regulasi serta kepentingan umum. Motif seperti ini termasuk pada motif yang berangkat dari tindakan berorientasi nilai. Meski demikian terdapat perbedaan dengan motif yang disampaikan oleh Yuliani, jika Yuliani berangkat dari tindakan berorientasi nilai spiritual, sedangkan Saadah, berangkat dari tindakan berorientasi nilai hukum formal.

### **Transformasi Dakwah *Live Streaming***

Dalam era digital, internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat. Seiring dengan pertumbuhan pengguna internet yang semakin bertambah, sekat-sekat jarak dan waktu yang dulu menjadi tantangan sekarang sudah mulai hilang. Ini sejalan dengan prediksi Herbert Marshall McLuhan (1962) bahwa teknologi akan menyatukan orang. McLuhan (1962) meramalkan dalam buku *Guttenberg Galaxy* bahwa fenomena saling ketergantungan elektronik yang

belum pernah terjadi sebelumnya akan menciptakan dunia dalam imajinasi *global village*. *Global village* adalah tatanan kehidupan baru yang menekankan komunikasi dan informasi daripada batas geografis, budaya, ekonomi, dan politik. Akibatnya, berkat kecanggihan teknologi saat ini, manusia dapat berinteraksi hampir tanpa biaya ke hampir seluruh penjuru dunia.

Dengan munculnya internet dan sosial media, referensi ilmu keagamaan menempatkan internet sebagai rujukan dalam kaitannya dengan kehidupan keagamaan. Millennials dari masyarakat urban *middle-class* yang berpikiran terbuka dan rasional pasti akan menjadikan internet sebagai alternatif sumber ilmu karena akses ke ilmu keagamaan menjadi lebih mudah. Singkatnya, internet menciptakan lingkungan keberagaman baru.

Teknologi internet semakin mendapat tempat ketika pandemic covid-19 hadir. Pada masa pandemic berbagai aktivitas dibatasi termasuk kegiatan dakwah, meski demikian kegiatan dakwah tetap berjalan melalui jejering media sosial dan aplikasi konferensi seperti *zoom* dan *google meet*. Media sosial dan aplikasi konferensi tersebut menjadi pilihan karena berbagai fitur yang ditawarkan, termasuk layanan *live streaming*. Secara harfiah, *streaming* adalah proses mengirimkan konten, seperti suara atau video, melalui internet dan diutar secara *live* tanpa mengunduhnya terlebih dahulu. Ini menghilangkan kebutuhan pengguna untuk menunggu *file* terunduh penuh sebelum dapat dimainkan.

*Live streaming*, di sisi lain, adalah jenis *streaming* audio atau video yang ditayangkan secara langsung melalui Internet. Dengan demikian, konten dikirimkan ketika direkam, sehingga penonton dapat melihat atau mendengarkan konten secara langsung. Kebanyakan *live streaming* ditransmisikan melalui *multicasting*. Berbeda dengan tayangan televisi umumnya, *multicast* khusus mengirimkan konten ke pengguna yang telah memilih untuk menyaksikan atau mendengarkan *streaming*. Ini adalah cara cepat untuk mengirimkan konten audio atau video ke banyak lokasi sekaligus. *Prerecorded streaming*, yaitu merekam video dalam file sebelum diunggah ke layanan berbagi video agar banyak orang dapat melihatnya, biasanya mengacu pada *streaming* video.

Pada momen pandemi, kajian dakwah *live streaming* menjadi pilihan, sebagaimana yang telah disampaikan oleh Yuliani (informan, 2020) pada masa pandemi, masyarakat muslim urban biasa menggunakan media digital sebagai media aktivitas dakwah, mulai dari *live* via instagram, facebook hingga aplikasi telekonferensi zoom. Namun sejauh ini yang paling sering digunakan yaitu aplikasi telekonferensi zoom, karena aplikasi ini memberikan fasilitas kepada setiap pengguna untuk bisa berinteraksi secara realtime dengan jumlah yang banyak, sehingga cocok untuk kegiatan-kegiatan majelis taklim. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi zoom menjadi pilihan dengan beberapa alasan diantaranya, karena fitur yang disajikan sangat menunjang dalam kegiatan

dakwah.

Aplikasi zoom adalah aplikasi komunikasi video yang dapat digunakan di telepon, ponsel, desktop, dan sistem ruang. Pengguna biasanya menggunakannya untuk melakukan pertemuan dan konferensi video dan audio. Sa'adah (informan, 2020) mengatakan bahwa ada beberapa keunggulan menggunakan zoom. Yang pertama adalah bahwa aplikasi ini dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layarnya. Yang kedua adalah bahwa aplikasi ini mendukung kualitas HD, yang biasanya disebut HD. Kedua alat kolaborasi bawaan: Aplikasi Zoom memungkinkan pengguna berbagi layar secara bersamaan dan menulis catatan untuk pertemuan yang lebih interaktif. Ketiga keamanan: Pengguna tidak perlu lagi meragukan keamanannya. Karena itu, seluruh rapat yang telah direncanakan melalui aplikasi zoom disokong dengan enkripsi *end-to-end*. Selain itu, ada perlindungan kata sandi untuk meningkatkan keamanan pengguna. Kelima pengguna juga memiliki kemampuan untuk merekam live *streaming* zoom dan menyimpannya secara langsung di akun cloud mereka atau di perangkat masing-masing yang digunakan supaya mereka dapat menemukan rekaman tersebut apabila diperlukan lagi.

Selanjutnya Rachman (informan, 2020) menambahkan bahwa aplikasi yang biasa digunakan merupakan aplikasi yang populer di masyarakat. Ia menyebutkan tiga aplikasi yang paling sering digunakan, misalnya zoom, live melalui Instagram dan live melalui facebook, alasannya aplikasi tersebut lah yang memang familiar dimata masyarakat dan dalam pengaksesan lebih mudah. Hal senada disampaikan oleh Sahlani (informan, 2020), yang menyampaikan bahwa ia memilih Facebook dengan beberapa alasan, *pertama* penggunaanya lebih banyak, *kedua* jauh lebih mudah sisi penggunaannya, sebab sudah digunakan di berbagai kalangan dibandingkan aplikasi lainnya yang baru muncul akhir-akhir ini. *Ketiga* fitur facebook pun tak kalah modern dengan aplikasi lainnya.

Demikian juga Saadah (informan, 2020), yang menambahkan bahwa kegiatan dakwah yang berlangsung, biasanya berdasarakan kesepakatan mad'u dan da'i yang hendak menjadi pemateri, biasanya menggunakan zoom dan *live* instagram. Lebih jauh Saadah menyampaikan; "Instagram dan Zoom, karena keduanya merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh orang-orang saat ini."



Sumber: MT Pakuan Juara

Gambar 1. Dakwah Melalui Aplikasi Zoom

Gambar 1 di atas menunjukkan aktivitas dakwah yang dilakukan melalui penggunaan aplikasi *meeting online*. Dalam beberapa tahun terakhir, terutama sejak covid-19, pelaksanaan dakwah secara *live streaming* menjadi habituasi bagi umat Islam di Indonesia, termasuk di dunia. Seperti pada gambar 1 yang dilakukan oleh Majelis Taklim Pakuan, secara rutin melaksanakan kegiatan dakwah secara *live streaming*. Hal ini menunjukkan bahwa dakwah bertransformasi dari sisi sarana yang digunakan dengan adanya pemanfaatan aplikasi dakwah. Aplikasi dakwah adalah aplikasi yang dirancang untuk menyebarkan pesan-pesan Islam, memfasilitasi pembelajaran agama, dan mendukung kegiatan dakwah secara digital. Aplikasi-aplikasi ini biasanya mencakup berbagai fitur yang bermanfaat bagi umat Muslim dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai ajaran Islam.



Sumber: Yayasan Ali Maksum

Gambar. 2. Dakwah Live Instagram

Gambar 2 adalah aktivitas dakwah yang dilakukan oleh Yayasan Ali Maksum dalam bentuk *live streaming* melalui media sosial instagram. Secara rutin, kegiatan dakwah ini dilakukan secara *live*. Sebagaimana diketahui, media sosial menjadi platform digital yang paling diminati oleh pengguna internet di Indonesia. Oleh karena itu, aktivitas dakwah yang menggunakan media sosial menjadi efektif dilakukan sebagai upaya untuk transmisi ajaran Islam. *Live streaming* dakwah Islam adalah cara yang efektif untuk menyebarkan pesan agama kepada khalayak luas melalui platform digital. Banyak organisasi, masjid, dan individu yang menggunakan teknologi live streaming untuk memberikan ceramah, pengajian, kajian, dan acara keagamaan lainnya.

### **Transfromasi Dakwah *Live Streaming***

Semua orang tahu bahwa informasi digital adalah bagian penting dari masyarakat, menurut para pemerhati kemajuan teknologi modern. Straubhaar menyatakan bahwa masyarakat informasi digital adalah masyarakat yang melakukan aktivitas ekonomi politik-sosial melalui produksi, konsumsi, dan distribusi informasi. Karakteristik masyarakat informasi digital adalah intensitas tinggi pertukaran dan penggunaan teknologi komunikasi. Menurut pernyataan, "*Information is the lifeblood that sustains political, sosial, and business decisions*", informasi adalah kebutuhan vital" (Straubhaar & La Rose. 2002).

Ini juga menyebabkan masyarakat harus lebih terbuka terhadap perkembangan dan perubahan dalam media dan komunikasi global. Sistem masyarakat baru yang tersebar di seluruh dunia didorong oleh ekspansi ekonomi, jaringan sistem informasi global, dan, terakhir, teknologi, yang memungkinkan perputaran produksi, konsumsi, dan distribusi informasi yang semakin cepat. Dengan melihat perkembangan komunikasi dari pengaruh pra-lisan, tradisi lisan, tulisan, cetakan, media massa, dan akhirnya telematika, dapat dilihat bahwa, meskipun gerakan proses kebudayaan komunikasi itu lambat pada awalnya, kemudian telah meningkat pesat dan cepat selama beberapa tahun terakhir (Briggs, 2002).

Teknologi sangat penting dalam mengembangkan arus distribusi, konsumsi, dan produksi informasi. Ketika teknologi membantu mengubah cara komunikasi yang dibatasi ruang dan waktu menjadi cara komunikasi informasi tanpa batas, peran teknologi sangat penting dalam proses massifikasi informasi. Dengan demikian, teknologi pada dasarnya baik. Tidak mengherankan bahwa pergeseran dari media massa tradisional ke media massa baru terjadi dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi (Jansen & Permatasari, 2022:44)

Tidak terkecuali bagi agama, teknologi digital selalu menawarkan peluang baru, khususnya selama pandemi Covid-19. Semua orang, termasuk agama, terkejut dan tidak siap ketika virus COVID-19 muncul. Sejumlah rumah

masyarakat lebih siap untuk kegiatan dakwah *online*. Namun, mereka masih terkejut karena belum terbiasa melakukannya secara *online*. Pada awalnya, mesjid tetap melakukan ibadah sesuai dengan protokol kesehatan dan mengubah beberapa kebiasaan, seperti menghilangkan jabat tangan. Saat keadaan memburuk, gereja menghentikan kegiatan ibadah rutinnnya. Dewan Kemakmuran Masjid (DKM), atau majelis taklim yang bertanggung jawab atas bidang media dan pewartaan, dengan cepat beradaptasi dan membuat sistem siaran daring.

Para da'i berdakwah tanpa jemaat dan menyiarkan dakwah mereka melalui platform YouTube. Akhirnya, agama harus mengambil pendekatan baru dan inventif sebagai akibat dari pandemi COVID-19, seperti beralih ke digital dan menghidupkan kembali media dan institusi agama. Selain itu, penggunaan media daring meningkat pesat baik dalam acara liturgi maupun non-liturgi. Umat sangat antusias mengikuti liturgi *online*, meskipun ada perdebatan teologis mengenainya.

### **Invensi Dakwah Digital**

Teknologi multimedia mengubah cara berkomunikasi secara digital, cepat, inovatif, dan interaktif (Andriani, 2023: 176). Digitalisasi telah mengubah teknologi media dan komunikasi. Perangkat jaring-intelek komputer sekarang memiliki kemampuan untuk mengoperasikan jaringan telepon otomatis yang sebelumnya dioperasikan secara manual. Perangkat lunak ini memungkinkan pengaturan jaringan cerdas, atau jaringan pintar, yang memiliki fitur digital yang kompleks.

Fitur kompleks digital menawarkan solusi bagi kehidupan sosial masyarakat, terutama ketika pandemic terjadi. Pemanfaatan media digital dalam kehidupan masyarakat telah sampai pada lapisan-lapisan paling personal, semisal ekspresi keagamaan. Karena penggunaan media digital sangat massif termasuk dalam ekspresi dan kegiatan keagamaan, maka terjadilah yang fenomena dakwah live streaming.

*Pertama* unsur pembentuk digitalisasi daakwah. Digitalisasi masyarakat mencakup kegiatan dakwah pada masyarakat muslim. Hal ini berangkat dari konsepsi dakwah yang dipandang sebagai bagian dari kehidupan masyarakat yang bersifat inheren. Paling tidak ada beberapa factor yang menjadi unsur pembentuk fenomena digitalisasi dakwah pada masyarakat, khususnya pada masa pandemi. Unsur pembentuk dakwah *live streaming* diantaranya karena masifnya perkembangan teknologi yang tidak bisa dinafikan, sehingga mau tidak mau agama pun harus berkompromi agar bisa terus eksis.

Selain itu, pegiat dakwah sebagai bagian dari masyarkat yang hidup dalam perkembangan, maka keterampilan pemanfaatan media digital sebagai bagian dari fakta kehidupan yang tidak bisa dipisahkan. Rachman (informan, 2020) menambahkan hal selaras, bahwa perkembangan teknologi telah sampai pada 4.0,

yang menekankan semua masyarakat harus berinteraksi dengan perkembangan teknologi. Dalam paparannya Rachman menjelaskan; “Proses melalui berbagai bentuk lebutuhan masyarakat, sehingga di era 4.0 ini memaksa dakwah melalui variasi yang lebih mudah di akses oleh masyarakat luas. unsur-unsurnya yaitu media dan pelaku dakwah itu sendiri”. Pernyataan tersebut menguatkan asumsi bahwa era industri 4.0 mendorong perubahan dalam berbagai sektor kehidupan (Rustandi, 2023: 1)

Selanjutnya Sahlani (informan, 2020) dan Saadah memberikan komentar komplementer, proses fenoemna dakwah *live streaming* terbentuk ketika para pegiat dakwah mengenal dunia digital. Dengan kata lain unsur dominan dakwah *live streaming* adalah inisiatif dan kreatifitas da'i itu sendiri. Sedangkan Saadah (informan, 2020) menjelaskan bahwa unsur pembentuknya karena kesadaran bahwa saat ini adalah era digital yang mana segala informasi disajikan dalam format digital.

Berangkat dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa invensi dakwah *live streaming* berangkat dari dua unsur dominan. *Pertama* realitas perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari, sehingga membuka jalan setiap individu untuk menggunakan teknologi dalam setiap aktivitas, termasuk dalam ekspresi keagamaan. *Kedua*, unsur dominan yang dimaksud adalah faktor momentum. Pandemi menjadi momen digitalisasi dakwah, karena pembatasan interaksi langsung antar individu.

Selanjutnya bagi sebagian masyarakat, fenoemna *live streaming* bukan hal yang baru, namun yang menjadi pertanyaan selanjutnya kapan dan apa yang mejadi titik balik perubahan tersebut. Sebab dakwah *live streaming* pada dasarnya merupakan perubahan sosial yang tidak berdiri pada ruang hampa, melainkan saling terkait antara satu unsur dengan unsur lainnya. Salah satu konsekuensi dari perkembangan media sosial adalah dakwah yang disiarkan secara langsung. Media sosial yang dimaksud adalah berbagai jenis media berbasis teknologi, seperti majalah, *weblog*, blog sosial, forum internet, *microblogging*, wiki, siniar, foto atau gambar, video, peringat, dan *bookmark* sosial.

### **Dakwah *Digital Natives***

Pada tahun 2001, Marc Prensky menciptakan istilah *digital native* dan kemudian menjelaskan ide tersebut pada tahun 2009. Dia menyatakan bahwa generasi muda yang dikenal sebagai *digital native* terdiri dari semua orang yang "pembicara asli" dari bahasa digital komputer, video game, dan internet. Orang yang lahir setelah mengadopsi teknologi digital disebut sebagai *digital native*. Istilah *digital native* tidak spesifik untuk generasi tertentu. Sebaliknya, itu ditujukan kepada semua kelompok anak-anak yang telah dewasa yang menggunakan teknologi seperti internet, komputer, dan perangkat mobile. Awal penggunaan teknologi ini

dianggap memberikan digital native pemahaman teknologi yang lebih baik daripada orang yang lahir sebelum itu (Matang et. al, 2023: 110).

Tidak semua anak yang lahir di era modern memiliki kemampuan *digital native* secara bawaan, tetapi berinteraksi secara teratur dengan teknologi pada umur yang sangat muda adalah faktor penting. Banyak orang percaya bahwa anak-anak sekarang lebih mungkin memahami istilah dan frase digital. Ini tidak berarti mereka akan dengan mudah memahami pemrograman komputer atau cara sebuah jaringan mengirimkan data. Karena mereka melihat dan bertindak seperti itu berkali-kali dalam kehidupan mereka, mereka akan dapat memahami teknologi ini dengan cepat dan mudah (Juliane et. al, 2017: 30).

Dengan kata lain, mereka adalah generasi pertama yang tumbuh dengan teknologi baru setelah menjalani kehidupan mereka dengan alat-alat dan mainan dari era digital. Pesan instan, e-mail, dan telepon adalah bagian penting dari kehidupan mereka. Mereka yang disebut multitasker merasa nyaman melakukan banyak hal sekaligus. Mereka dicirikan sebagai tidak sabar dengan cara yang sistematis untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, dan mengharapkan respon instan dan gratifikasi atau hadiah dari teknologi yang mereka gunakan. Selain itu, menurut teori ini, mereka sangat adaptif terhadap perkembangan teknologi. Tidak seperti generasi tua, *digital native* selalu terhubung ke, perangkat pribadi portabel seperti telepon seluler, laptop dan lain-lain.

Kaitannya dengan dakwah, kaum digital native memandang digitalisasi merupakan sesuatu yang tak asing, sebab mereka memandang penggunaan teknologi dalam aktivitas keagamaan menjadi hal lumrah dan bukan sesuatu yang baru. Bahkan ketika momen *pandemic* kaum digital native merupakan kalangan yang paling pertama memberikan respon positif terhadap dakwah yang dilakukan secara live streaming. Sebagaimana disampaikan oleh Rachman (informan, 2020) yang menyampaikan bahwa penggunaan media *live streaming* merupakan fenomena baru. Selaras dengan paparan Yuliani (informan, 2020), yang memandang bahwa pandemi merupakan titik balik bagaimana dakwah menjadi lebih efisien dari segi pelaksanaan, sebab muncul fenomena baru yakni dakwah *live streaming*. Berbeda dengan dua pendapat tersebut, Sahlani (informan, 2020) menganggap bahwa penggunaan media *live streaming* merupakan fenomena yang sebelumnya sudah ada, namun lebih populer ketika pandemi terjadi. Ia menilai bahwa sebelum ramai penggunaan aplikasi zoom, sebagian masyarakat dahulu sudah menggunakan aplikasi *skype*. Pendapat tersebut memberikan gambaran sekaligus menguatkan asumsi terkait bagaimana generasi muda hidup dan berkembang dalam lanskap peradaban teknologi (Fathurrahman et. al, 2021: 183).

## **Difusi Dakwah *Live Streaming* pada Masyarakat Urban**

Dalam paparan sebelumnya dijelaskan bahwa dakwah digital khususnya dakwah *live streaming* melalui aplikasi telekonferensi dipandang sebagai sesuatu yang baru. Seiring berjalannya waktu, fenomena tersebut menjadi populer karena proses difusi yang terjadi. Ketika muncul pertama kali, mungkin dakwah model seperti ini menimbulkan kegagapan dan penolakan, namun karena kebutuhan dan dorongan kreativitas, tak lama kemudian model dakwah *live streaming* dan konferensi menjadi sesuatu yang lumrah.

Difusi dalam konteks ini bisa artikan sebagai proses bagaimana penggunaan media digital *live streaming* dan konferensi diadopsi serta menyebar di kalangan masyarakat. Untuk itu dalam, hal ini penting untuk mengidentifikasi bagaimana dan siapa yang menjadi pionir proses difusi yang dimaksud. Yuliani (informan, 2020) menjelaskan bahwa proses difusi yang terjadi karena masyarakat secara serentak dihadapkan dengan tantangan dan persoalan yang sama, maka kemudian begitu ada solusi, masyarakat pun merespon dengan saling mengadopsi hal tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut, maka paling tidak terdapat dua poin penting. *Pertama* tentang proses difusi dakwah digital *live streaming* yang telah disinggung sebelumnya. *Kedua* aktor difusi yang menjadi penanda perubahan. Yuliani (informan, 2020) menjelaskan bahwa penanda perubahan dipelopori oleh masyarakat urban atau kota, sebab masyarakat urban dipandang sebagai kelompok masyarakat yang paling dekat dengan perkembangan teknologi.

Berbeda dengan dia atas, Sahlani (informan, 2020) memberikan asumsi, bahwa yang menjadi pelopor difusi yang terjadi berasal dari kalangan pelajar. Pendapat tersebut bukan tanpa alasan. Mengingat proses dakwah melalui *live streaming* tidak lebih dulu dari pada proses pembelajaran melalui daring di kalangan pelajar. Contoh SD Sedunia, sekolah yang terletak di Kabupaten Bandung ini sudah melaksanakan sekolah daring sejak bulan Maret 2020, tepatnya ketika awal pandemi terjadi di Indonesia.

## **Oposisi Biner Dakwah *Live Streaming***

Kemajuan teknologi yang semakin hari semakin cepat ini tentunya membuat banyak perubahan terhadap sebuah negara tidak terkecuali di Indonesia. Dari pesatnya perkembangan teknologi informasi ini membawa banyak pengaruh positif, yang dimaksud dari pengaruh positif ini halnya seperti; pertukaran informasi menjadi lebih mudah dan cepat, memudahkan pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien dan terakhir sistem pembelajaran dapat dilakukan secara online tanpa harus melalui tatap muka (Soetrisno, 2010: 31).

Banyaknya pengaruh positif yang dihasilkan dari tumbuhnya teknologi juga sebanding dengan hal yang negatif ditimbulkan, mulai dari masuknya budaya luar

tanpa filter, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan akhirnya dapat merusak perkembangan anak, hingga kurangnya waktu untuk bersosialisasi. Begitu pun ketika teknologi digunakan untuk kegiatan dakwah tentu dua sisi yang berbeda (Ferdiansyah, 2020: 107).

Dakwah *live streaming* menghilangkan sifat keintiman sebuah proses dakwah, hal ini melahirkan apa yang disebut dengan oposisi biner. Yaitu sebuah keadaan yang melahirkan semacam *paradox* yang saling bertentangan. Dakwah yang seharusnya menghadirkan ketengan, membangun kesejahteraan spiritual, malah terasa hambar, gersang dari semangat spiritual. Hal yang sama disampaikan oleh Yuliani (informan, 2020), bahwa dakwah melalui media digital menghilangkan sentuhan ruhani, sisi *inner* mad'u kurang mendapatkan sentuhan, dengan kata lain dakwah digital menghilangkan sisi-sisi sakralitas dakwah sebagai ekspresi keagamaan.

Apa yang dipaparkan oleh Sahlani dan Yuliani menegaskan tentang arti penting dakwah konvensional. Dakwah digital menjadi semacam heterotopia, yaitu sebuah term yang menjelaskan bagaimana dunia yang *profane* hadir bersamaan dengan sakralitas agama. Meski demikian dakwah digital bukan tanpa dampak positif. Dakwah digital justru menjadi alternatif paling memungkinkan untuk mempertahankan eksistensi dakwah di masa pandemi (Foucault, 2017: 41).

### **Adaptasi Dakwah Digital**

Digitalisasi merupakan perubahan sosial yang dipandang besar, sebab meliputi berbagai aspek kehidupan. Dalam prosesnya masyarakat dituntut untuk bisa beradaptasi, tujuannya agar perubahan yang terjadi tidak menimbulkan culture lag, yaitu suatu kondisi di mana masyarakat tidak bisa mengimbangi perubahan sosial sehingga memunculkan berbagai masalah baru.

Dalam proses adaptasi digitalisasi dakwah, tentu banyak hal yang dipandang penting untuk diperhatikan. Mulai dari keterampilan da'i dan tema-tema yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut yang ditegaskan oleh Sahlani (informan, 2020), bahwa proses adaptasi digitalisasi bisa saja menghilangkan ruh dari dakwah sebagai agenda agama. Hal penting yang harus ditingkatkan adalah keterampilan digital para da'i itu sendiri. Sebab kebutuhan pengetahuan dipandang penting untuk menopak aktivitas dakwah melalui media digital. konsekuensi yang terjadi apa bila para da'i tidak meningkatkan keterampilan digital, akan menimbulkan gejala kemunduran, sebab dakwah dan media yang digunakan berkaitan erat. Selanjutnya Rachman (informan, 2020) menambahkan, bahwa tantangan dakwah selanjutnya adalah pengemasan aktivitas dakwah agar lebih memberikan dampak praksis. Dengan kata lain dakwah yang sudah berjalan diharapkan mampu menghadirkan solusi konkrit.

## PENUTUP

Pandemi covid-19 telah melahirkan perubahan sosial dalam ekspresi keagamaan yang disebut dakwah *live streaming*. Perubahan yang terjadi diorng oleh kebutuhan terhadap aktivitas dakwah agar selalu bisa terlaksana di tengah pandemi covid-19. Dalam transformasi dakwah *live streaming*, terdapat beberapa proses yang dapat disimpulkan sebagai berikut; *pertama* invensi dakwah digital terdiri dari dua *domain* yaitu; faktor perkembangan teknologi dan kemampuan kreatif para pegiat dakwah. *Kedua* dalam proses difusi, dakwah *live streaming* berjalan sesuai dengan daya kreatif pegiat dakwah dalam menghadapi tantangan. *Ketiga* masyarakat urban dan kalangan pelajar menjadi kelompok penanda transformasi. *Keempat* dakwah *live streaming* melahirkan oposisi biner, baik positif mau pun negatif. Sisi positifnya dakwah menjadi efisien, negatifnya dakwah digital menghilangkan sakralitas dan keintiman dalam dakwah konvensional. *Kelima* kemampuan penggunaan media digital dan perumusan materi menjadi penting dalam proses adaptasi dakwah *live streaming*.

Faktor pendukung kegiatan ini adalah semangat (motivasi), rasa penasaran, rasa tanggung jawab, rasa untuk berbakti terhadap orang tua, kecintaan, fanatisme angkatan, rasa persaingan, presensi, rasa hormat terhadap pemateri dan juga kedekatan dengan pemateri. Sedangkan faktor penghambat pelaksanaan kegiatan *dirosab masaiyah* ini adalah kurangnya ketertarikan mahasiswa, kurang cocoknya sebagian pemateri ataupun kegiatan, absennya pemateri, tidak adanya pengorganisasian yang baik, kebosanan mahasiswa, tidak adanya presensi dan juga keberadaan presensi itu sendiri yang membuat mahasiswa merasa terpaksa dan tidak ikhlas dalam mengikuti kegiatan. Implikasi penelitian ini perlu dibuatkan kebijakan keikutsertaan mahasiswa dan prestasinya dalam kegiatan *dirosab masaiyah* akan menambah nilai akademik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. T. P., & Fahrudin, A. (2021) Strategi Dakwah Pengajian Islam Dalam Suasana Pandemi Covid-19, *Jurnal Tabdzibi*, 6(1), 40-46. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Tahdzibi/article/view/9305>.
- Andriani, A. D. (2023). Dakwah Virtual: Internet sebagai Reaktulaisasi Sistem Komunikasi Dakwah di Era Digital, *Anida (Aktualisasi Nuansa Ilmu Dakwah)*, 23(2), 175-188. DOI: <https://doi.org/10.15575/anida.v23i2.29299>.
- Ariyani N. I., & Nurcahyono (2014). Digitalisasi Pasar Tradisional Perspektif Perubahan Sosial, *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 1-12. DOI: 10.20961/jas.v3i1.17442.
- Briggs, A. (2002). *A Sosial History of The Media: From Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press.

- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Canon, D. (2002). *Enam Cara Beragama*. Jakarta: Direktorat Perguruan Tinggi Agama Islam Departemen Agama RI.
- Chairawati, F. (2020). Dakwah Virtual: Alternatif Dakwah Di Tengah Pandemi, *Jurnal Idarah Manajemen dan Administrasi Islam*, 4(2). 110-124. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/al-idarah.v4i2.13157>.
- Fathurrahman, et. al. (2021). Dakwah digital sebagai sarana peningkatan pemahaman moderasi beragama dikalangan pemuda, *Jurnal Ilmu Dakwah UIN Walisongo*, 41(2). 172-183. DOI: 10.21580/jid.v41.2.9421.
- Ferdiansyah, D. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Kegiatan Dakwah Terhadap Transformasi Sosial di Desa Montong Gamang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah-NTB, *Jurnal Komunike*, 12(1), 114-121. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i1.2236>.
- Foucault, M. (2017). Of Other Space; diterjemahkan oleh Anton Novenanto, *Jurnal Kajian Ruang Sosial Budaya*, 1(1), 37-48.
- Hardian, N. (2018). Dakwah Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits, *Al Hikmah Jurnal Dakwah dan Ilmu Komunikasi*, 5(1), 42-52. DOI: <https://doi.org/10.15548/al-hikmah.v0i0.92>.
- Jansen., & Permatasari. (2022). Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Alternatif Distribusi Musik Band Pyong-Pyong, *Jurnal UNIKA Soegijapranata*, 3(01), 43-55. DOI: <https://doi.org/10.24167/jkm.v3i1.5306>.
- Juliane, C. et. al. (2017). Digital Teaching Learning For Digital Native; Tantangan dan Peluang, *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29-35. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v3i2.4273>.
- Kemp, S. (2018). *Digital In 2018: World's Internet Users Pass The 4 Billion Mark*. <[https:// wearesocial.com/blog/2018/01/global-digitalreport-2018](https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digitalreport-2018)>
- Matang, et. al. (2023). Generasi Kedua Digital Native: Janus Face Media Sosial dan Anomali Komunikasi, *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 109-124. <https://doi.org/10.14710/interaksi.12.1.109-124>.
- McLuhan, M. (1994). *Guttenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto Press
- Melton, G. (1996). *New Age Almanac*, hal. 3; Lucinda Vardey, *Intimations of Spiritual Renaissance*, *Compass*, 14, (2). 14-21.
- Musdalifah, I., & Salisah, N. H. (2022). Cyberdakwah: Tiktok sebagai Media Baru, *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 12(2), 176-195. <https://doi.org/10.35905/komunida.v12i2.2733>.
- Naisbitt, J. (2001). *High-Tech High-Touch*, Nicholas Brealey Publishing, Illinois.
- Nurahma, G. A. (2021). Tinjauan Sistematis Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Mediaspi*. 7 (2). 119-129. DOI:

- <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2021.007.02.4>
- Nurhama, G. A., & Wiwin, H. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif, *Jurnal Mediapsi*, 7(2), 119-129. DOI: <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2021.007.02.4>.
- Prahesti, V. D. (2021). Analisis Tindakan Sosial Max Weber dalam Kebiasaan Membaca Asmaul Husna Peserta Didik Mi/Sd. *An Nur: Jurnal Studi Islam*, 13 (2), 137- 152. DOI: <https://doi.org/10.37252/annur.v13i2.123>
- Rakhmawati, I. (2014). Tantangan Dakwah di Era Globalisasi, *Jurnal Addin*, 8(2), 391-408. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/addin.v8i2.603>.
- Risdiana, A., & Ramadhan, R. B. (2019). Dakwah virtual sebagai banalitas keberagaman di era disrupsi, *Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah dan Studi Keagamaan*, 7(1), 133-154. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/fikrah.v7i1.4800>.
- Rosyidi. (2021). Peran Komunikasi Masa Di Tengah Pandemi Covi-19, *Hudan Lin Naas: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 45-58. <https://ejournal.unia.ac.id/index.php/hudanlinnaas/article/view/388>.
- Rustandi, R. (2019). Cyberdakwah: Internet Sebagai Media Baru Dalam Sistem Komunikasi Dakwah Islam, *Nalar: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 3(2), 84-95. DOI: 10.23971/njppi.v3i2.1678.
- Rustandi, R. (2022). The tabligh language of the millennial generation in social media: Analysis of popular Islamic account framing, *Jurnal Ilmu Dakwah*, 42(1), 1-21. DOI: 10.21580/jid.v42.1.10731.
- Rustandi, R. (2023). Implementasi Dakwah Digital melalui Pelatihan Konten Kreatif Desa Damai, *Tadbir: Jurnal Manajemen Dakwah*, 5(1), 1-28. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Tadbir/article/view/6479>.
- Rustandi, R., & Hendrawan, A. (2022). Konstruksi Simbolik Mubaligh Pop pada Film Sang Pencerah, *Anida (Aktualisasi Nuansa Ilmu Dakwah)*, 22(1), 22-44. DOI :10.15575/anida.v22i1.18474.
- Saefullloh, A. (2012). Cyberdakwah sebagai Media Alternatif Dakwah, *Jurnal Islamica*, 7(1), 139-160. DOI: <https://doi.org/10.15642/islamica.2012.7.1.138-160>.
- Safei, A. A. (2017) *Sosiologi Dakwah: Rekonsepsi, Revitalisasi, Dan Inovasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saleh., & Nugroho. (2018). Pentingnya Dakwah Transformatif di Dalam Kehidupan Masyarakat., *Masjiduna: Jurnal Ilmiah STIDKI Ar Rahmah*, 1(1), 17-26. <http://ejournal.stidkiarahmah.ac.id/index.php/MASJIDUNA/article/view/22>.
- Soetrisno, M. B. (2010). Media Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kebudayaan: Analisis Pandangan Herbert Marshall McLuhan, *Jurnal Ilmu*

- Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara*, 2(1), 25-37.  
<https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/403>.
- Straubhaar, J., & La Rose, R. (2002). *Media Now: Communication Media in the Information Age*. Australia: Wadsworth.
- Suprima, et. al. (2021). Dakwah di masa pandemi Covid-19: Eksistensi, problematika serta solusi, *Jurnal Ilmu Dakwah*, 41(1), 85-96. DOI: 10.21580/jid.v41.1.8287.
- Wafda, I. K. (2020). E-Dakwah Melalui Media Virtual di Tengah Sosial Distance, *Multimatrix: Jurnal Prodi Informatika UNW*, 2(2), 40-45.  
<https://jurnal.unw.ac.id/index.php/mm/article/view/559>.
- Wibawa, A. T. (2019). Fenomena Dakwah Di Media Sosial Youtube, *Jurnal Rasi Universitas Muhammadiyah Bandung*, 1(1), 1-19. DOI: <https://doi.org/10.52496/rasi.v1i1.23>.

