

# Rebranding Dakwah Konvensional Menuju Online pada Komunitas Angkatan Muda Muhammadiyah (AMM) Kabupaten Bantul

**Imam Suprabowo<sup>1</sup>, Cahyo Setiadi Ramadhan<sup>1</sup>, Wulan Novianiz**

<sup>1</sup>Dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Bantul, Yogyakarta, 55183

Email: Imamsuprabowo@umy.ac.id ; cahyosetiadi@umy.ac.id, Wulan.n@umy.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.18196/ppm.56.915>

## Abstrak

Perubahan teknologi berpengaruh kepada manusia. Salah satu dampak positif media ialah dapat menjadi media pembelajaran. Di sisi lain, terdapat dampak buruk media yang juga menasar remaja. Remaja juga menghadapi tantangan berupa munculnya fenomena kenakalan remaja yang mengarah kepada kriminalitas. Kondisi tersebut sudah memerlukan perhatian di wilayah Yogyakarta. Terdapat pula remaja yang berusaha memanfaatkan media baru yang ada untuk mengajak kepada kebaikan. Ajakan tersebut diistilahkan sebagai dakwah. Dakwah menggunakan media baru oleh remaja dapat menjadi faktor protektif bagi remaja. Di Yogyakarta, terdapat banyak komunitas remaja yang menggunakan media baru sebagai media dakwah, di antaranya podcast Keramat Bantul yang dikelola angkatan muda Muhammadiyah Bantul. Keduanya fokus pada media yang berbeda dan memiliki keinginan untuk mengembangkan kegiatan mereka, yakni rebranding dakwah konvensional menuju dakwah online, tetapi menghadapi permasalahan yang sama. Keduanya menghadapi permasalahan pengetahuan, keterampilan, jaringan sosial, dan sarana. Untuk menjawab permasalahan tersebut, sebagai upaya menjawab kekhawatiran akan kondisi remaja, pengusul akan melakukan upaya transfer pengetahuan dan keterampilan. Keduanya akan menjadi bekal untuk melaksanakan upaya dakwah melalui media baru. Pelaksanaan tersebut akan memunculkan masalah jaringan dan sarana. Untuk menghadapi masalah tersebut, pengusul akan berperan menjadi konsultan menjadi sumber informasi.

*Keyword: dakwah, rebranding, dakwah media baru, pemuda penggiat dakwah, remaja*

## Abstract

Technological changes affect humans. One of the positive impacts of the media is that it can be a learning medium. On the other hand, there are negative effects of the media which also targets teenagers. Teenagers also face challenges in the form of the emergence of the phenomenon of juvenile delinquency which leads to crime. This condition already requires attention in the Yogyakarta region. There are also teenagers who try to take advantage of existing new media to invite goodness. This invitation is termed da'wah. Da'wah using new media by teenagers can be a protective factor for teenagers. In Yogyakarta, there are many youth communities that use new media as a medium of da'wah, including the Keramat Bantul podcast which is managed by the Muhammadiyah Bantul youth generation. Both of them focus on different media and have the desire to develop their activities, namely rebranding conventional da'wah to online da'wah, but face the same problem. Both face problems of knowledge, skills, social networks, and facilities. To answer these problems, as an effort to answer concerns about the condition of adolescents, the proposer will make efforts to transfer knowledge and skills. Both of them will be provisions to carry out da'wah efforts through new media. This implementation will raise network and facility problems. To deal with this problem, the proposer will act as a consultant and become a source of information.

*Keyword: da'wah, rebranding, new media da'wah, youth activists of da'wah, teenagers*

## Pendahuluan

Masyarakat mengalami berbagai perkembangan teknologi. Perkembangan tersebut tentu akan membawa pengaruh pada perilaku masyarakat (Pew Research Centre, 2012). Pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh baik dan buruk. Demikian juga penggunaan media baru dapat membawa pengaruh baik dan buruk (Romer, Bagdasarov, & More, 2013; Vaterlaus, Barnett, Roche, & Young, 2016).

Romer, Bagdasarov, dan More (2013) menemukan bahwa penggunaan internet dalam kapasitas sedang untuk mencari informasi justru mendukung perkembangan individu. Adapun penggunaan media baru berlebihan merupakan suatu simtom masalah mental (Romer, Bagdasarov, & More, 2013). Di antara manfaat media baru ialah untuk media pembelajaran secara umum (Lu, Hao, & Jing, 2016) dan untuk tema tertentu (Kampf & Cuhadar, 2015; Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakus, Inal, & Kızılkaya, 2009).

Media baru juga menjadi bagian tidak terpisahkan dari kelompok usia remaja atau dewasa awal. Kamibeppu dan Sugiura (2005) menemukan kecenderungan remaja sekolah menengah pertama di Jepang bertukar pesan lewat *handphone* dan merasa tidak dapat hidup tanpa *handphone* mereka. Oulasvirta, Rattenbury, Ma, dan Raita (2012) menemukan kebiasaan berulang-ulang untuk melihat secara ringkas dinamika konten pada gawai yang bisa dijangkau secara cepat. Di satu sisi, kondisi ini dapat menunjukkan kecanduan. Akan tetapi, di sisi lain, ini menjadi peluang bagi pendidikan karena media baru juga dapat menjadi media pendidikan sebagaimana yang telah dijelaskan.

Media baru sendiri memiliki ciri-ciri media dengan kode digital, modularitas, memungkinkan interaksi, dapat dibongkar pasang, terikat nilai, dan memiliki beragam fungsi (Chen, Wu, & Wang, 2011). Menurut mereka, media baru yang umum sekarang ialah *Web 2.0 tools*, seperti media sosial, situs berbagi video atau gambar, blog, wiki, *mash-up*, dan dunia virtual tiga dimensi atau video game.

Kemungkinan tersebut dihadapkan pada kondisi masyarakat yang semakin kompleks dengan berbagai permasalahan sosial. Di Yogyakarta, tercatat terjadi 6.731 kasus kejahatan pada 2020 (Badan Pusat Statistik). Angka tersebut diperkirakan akan meningkat di tahun 2022 (Sasongko, 2019). Jumlah tersebut termasuk angka kejahatan yang dilakukan oleh remaja. Sebagai generasi penerus bangsa, tidak jarang remaja justru melakukan berbagai tindak kriminalitas. Di antara tindak kejahatan tersebut ialah *klithih* yang terkait dengan tindak kekerasan (Radar Jogja, 2019; Sukmawati, 2018). Angka kekerasan dan kriminalitas remaja di Yogyakarta sendiri telah mencapai tingkat yang memerlukan perhatian (Aditya, 2019).

Di sisi lain, terdapat pula kelompok pemuda yang berusaha untuk menjalani masa remajanya dengan kegiatan yang positif, seperti terlibat dalam kegiatan keagamaan. Di antara kegiatan keagamaan yang dilakukan pemuda-pemudi tersebut ialah mengajak orang lain, terutama individu seusia mereka, untuk ikut berbuat baik. Mereka terlibat di kegiatan Rohani Islam di sekolah, Angkatan Muda Muhammadiyah atau kelompok pemuda organisasi Islam lain, takmir masjid, dll. Kelompok ini dapat menjadi salah satu sumber daya untuk mengurangi risiko terjadinya kegiatan negatif di kalangan remaja. Usia yang setara menjadikan mereka memahami cara menyampaikan dan dunia remaja.

Media dakwah yang digunakan kelompok-kelompok tersebut beragam, mulai dari ceramah/tablig, *talkshow*, dialog personal, dll. Berkembangnya zaman menjadikan mereka juga memanfaatkan adanya media baru, seperti media sosial, *website* berbagi video, dan berbagai bentuk baru lainnya. Pemanfaatan media baru tersebut menjadikan dakwah mereka dapat semakin mengena di generasi muda dan generasi baru/milenial yang lebih akrab dengan media baru. Di Yogyakarta sendiri, terdapat banyak kelompok-kelompok pemuda yang melakukan dakwah dengan media baru tersebut. Pengusul mendapati dua kelompok pemuda penggiat dakwah yang berusaha melakukan penyebaran pesan-pesan positif melalui media baru.

Kelompok tersebut ialah kajian *podcast* Kramat Bantul yang diklola Angkatan Muda Muhammadiyah Bantul. Kramat Bantul merupakan kepanjangan dari (kajian Rabu malam AMM Bantul) bergerak di bidang media sosial dan Youtube untuk menyebarkan konten dakwah dan untuk menyebarkan pesan positif di Instagram. Kelompok ini berniat untuk mengembangkan dakwah melalui media baru, tetapi mengalami berbagai kendala seperti pengetahuan, keahlian,

jaringan, dan sarana. Pengusul menjadikan kedua kelompok tersebut sebagai mitra untuk meningkatkan kualitas dakwah mereka melalui media baru sebagai bagian dari upaya menjawab pemikiran mengenai kondisi perkembangan sosial.

Untuk mengatasi masalah pengetahuan dan keterampilan tersebut, akan dilakukan transfer pengetahuan dan keterampilan dakwah melalui dunia baru. Upaya transfer ini menghasilkan peningkatan pengetahuan mitra mengenai media baru, peningkatan pengetahuan mitra mengenai dakwah, peningkatan keterampilan mitra menggunakan media baru, modul pelatihan dakwah media baru

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan tersebut akan menghasilkan mitra yang dapat memproduksi konten media baru yang digunakan untuk dakwah. Kegiatan tersebut akan menghasilkan konten-konten dakwah media baru dan media baru untuk dakwah oleh mitra. Proses tersebut dilakukan dalam bimbingan pengabdian sehingga langkah untuk mengatasi masalah jaringan dan sarana dapat dilakukan. Selama proses bimbingan, pengusul akan menjadi tempat konsultasi mitra dalam menghadapi kesulitan sehingga dapat menemukan pemecahan kesulitan tersebut. Dengan demikian, mitra dapat melakukan dakwah menggunakan media baru saat kegiatan pengabdian telah berakhir.

## **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian masyarakat untuk AMM Bantul ini dilaksanakan dengan metode pelatihan sekaligus pendampingan. Jumlah peserta terdiri atas 30 orang dari utusan dari para da'i di wilayah Pimpinan Ranting Muhammadiyah Poncosari Bantul Yogyakarta. Program pengabdian ini meliputi pelatihan desain grafis *fleyer* dakwah dan pelatihan *editing* video dakwah. Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 03 Februari 2022 dari jam 08.00 hingga jam 15.00 bertempat di Pusat Dakwah Muhammadiyah Bantul. Pelaksanaan kegiatan melibatkan Dosen Fakultas Agama Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang memiliki kompetensi di bidang IT, khususnya *corel canva* untuk desain, dan dosen yang ahli di bidang *editing* video. Hasil pelatihan menunjukkan 80% peserta pelatihan dapat mengoperasikan dasar dasar teknik *editing* video dan desain grafis untuk keperluan dakwah di AMM Bantul .

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil dari program pelaksanaan *training* dai yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

### **A. Pelatihan *Setting* Video Dakwah**

Pelatihan ini bertujuan agar para peserta memahami tahapan awal yang harus dilakukan untuk dapat melakukan instalasi aplikasi desain grafis *corel* dan *canva* serta aplikasi *editing* video. Selain itu, dalam pelatihan juga telah dilakukan serangkaian kegiatan peningkatan kapasitas para penggiat dakwah, yaitu *branding* media dakwah, pembuatan konten dakwah, *viralisasi* konten dakwah, manajemen media dakwah, bantuan sumber daya untuk produksi konten.

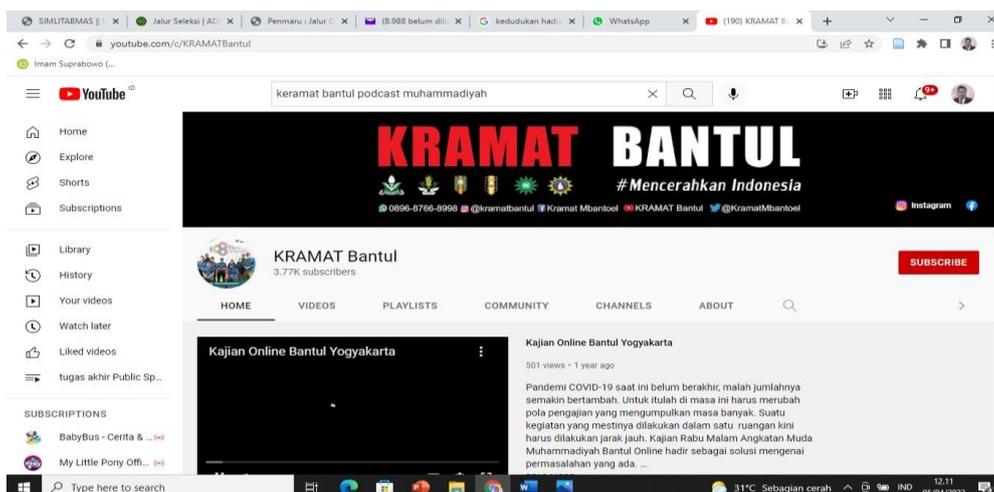


Gambar 1: Diskusi setelah Kegiatan Pembuatan Konten Dakwah

Mitra telah memproduksi konten dakwah sesuai kemampuan masing-masing berdasarkan sumber daya yang telah diberikan. Sebagaimana yang telah disampaikan, lima komunitas yang melakukan dakwah multimedia mengalami peningkatan dalam produksi konten. Adapun konten dakwah yang diproduksi setelah kegiatan peningkatan kapasitas berlangsung dapat dilihat pada beberapa *link* berikut.

- a. Youtube Kramat: <https://www.youtube.com/watch?v=lMlz4KGEQrA>
- b. <https://www.youtube.com/watch?v=OqeW7uF4gvU>

Adapun gambaran lebih jelas mengenai konten-konten dakwah tersebut dapat dilihat pada beberapa gambar berikut.



Adapun dalam evaluasi mendetail, kualitas dan kuantitas konten dari AMM Bantul (Tapak suci, IPM, HW) yang diterbitkan tidak sama karena salah satu komunitas kemudian mendapatkan pembinaan lebih intens dari pihak lain. Selain itu, kelima komunitas tersebut masih kesulitan

dalam meningkatkan jangkauan siarnya. Setelah dilakukan evaluasi, materi mengenai perluasan jangkauan pemirsa kontennya tidak dijalankan.

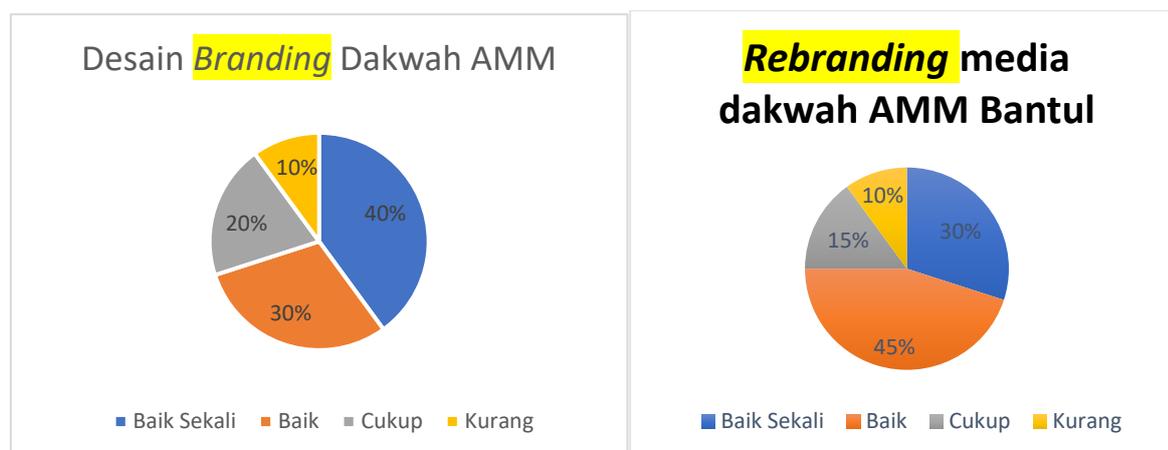
### B. Dampak Pelatihan *Maktarebranding* Dakwah di AMM Bantul

Capaian keberhasilan program pengabdian masyarakat berupa *training rebranding* dakwah di AMM Bantul bagi tim *creator* ini dapat diukur dengan tiga indikator, berupa peningkatan pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman para peserta yang diuraikan dalam table berikut.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Peserta *Training* Maktabah Syamilah

No	Kegiatan	Jumlah Peserta	Hasil
1	Desain Grafis dakwah	20	Sebanyak 8 orang atau 40 % peserta masuk kategori “baik sekali” 6 atau 30% “baik”, adapun kategori “cukup” 4 orang atau 20 % dan kategori “kurang” 2 orang atau 10 % dari peserta.
2	<i>Editing</i> Video Dakwah	20	Sebanyak 6 orang atau 30% peserta masuk kategori “baik sekali” 9 atau 45% “baik” adapun kategori “cukup” 3 orang atau 6% dan kategori “kurang” 2 orang atau 10 % dari peserta.

Apabila data tabel di atas ditunjukkan dalam bentuk diagram pie, hasilnya sebagaimana gambar di bawah ini.



Gambar 7. Diagram Pie Indikator Ketercapaian Peserta Pelatihan *Rebranding* Dakwah

Mengacu pada data table 1 dan gambar 7, dapat dinyatakan bahwa kegiatan pelatihan *Rebranding* Dakwah di AMM Bantul bagi para tim *creator* berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap seorang kreator yang mampu mengubah perilaku dai untuk meningkatkan kualitas *mad'u* objek dakwah (Musfah, 2011), yaitu dengan kompetensi mencari sumber rujukan dakwah yang akan dijadikan materi ceramah-ceramah di masyarakat. Hasil positif dari dampak pelatihan ini diharapkan dapat menjadi motivasi masyarakat untuk makin semangat mengikuti kajian-kajian dan pengajian yang diselenggarakan oleh para dai di lingkungan AMM Bantul. Tanggapan dan respons masyarakat yang baik terhadap kompetensi para tim kreatif dalam penggunaan aplikasi *editing* video dan desain grafis menjadi modal utama suksesnya kegiatan dakwah. Dengan demikian, kegiatan pelatihan semacam ini perlu lebih banyak dilakukan di

berbagai tempat agar para dai di Indonesia makin berkualitas dan banyak masyarakat yang semakin baik pemahaman keagamaannya.

## Simpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui *training* Maktabah Syamilah ini dapat dinyatakan berhasil meningkatkan kompetensi dai dalam menggunakan perangkat teknologi digital sebagai sarana mencari rujukan kitab-kitab tafsir dan hadits sebagai bekal dakwah di masyarakat. Indikator ketercapaian diukur dengan kemampuan jumlah peserta sebanyak 8 orang atau 40 % peserta masuk kategori “baik sekali” 6 atau 30% “baik”, adapun kategori “cukup” 4 orang atau 20 % dan kategori “kurang” 2 orang atau 10 % dari peserta dalam instalasi *windows Arabic* dan mengetik Arab serta keberhasilan sebanyak 6 orang atau 30% peserta masuk kategori “baik sekali” 9 atau 45% “baik” adapun kategori “cukup” 3 orang atau 6% dan kategori “kurang” 2 orang atau 10 % dari peserta dalam instalasi dan penggunaan Maktabah Syamilah untuk mencari sumber rujukan dakwah tafsir dan hadits.

## Ucapan Terima Kasih

Untaian terima kasih kepada LPM UMY yang telah mendanai pelaksanaan Pengabdian Masyarakat melalui pelatihan *Rebranding* Dakwah di AMM Bantul. Terima kasih diucapkan kepada jajaran pengurus Pimpinan Daerah Muhammadiyah Bantul yang telah memfasilitasi ruangan untuk pelatihan. Terima kasih juga disampaikan kepada para dosen di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah meluangkan waktu dan membagikan ilmunya demi terlaksananya kegiatan yang sangat bermanfaat ini.

## Daftar Pustaka

- [1]. Pew Research Center (2012) *Pew internet and american life project*. Diakses dari <http://pewinternet.org/>
- [2]. Romer, Bagdasarov, & More (2013) Older Versus Newer Media and the Well-being of United States Youth: Results From a National Longitudinal Panel. *Journal of Adolescent Health, 52*: 613-61
- [3]. Vaterlaus, J.M., Barnett, K., Roche, C., & Young, J. A. (2016) “Snapchat is more personal”: An exploratory study on Snapchat behaviors and young adult interpersonal relationships. *Computers in Human Behavior, 62*: 594-601
- [4]. Lu, J. , Hao, Q., & Jing, M. (2016) Consuming, sharing, and creating content: How young students use new social media in and outside school. *Computers in Human Behavior 64*: 55-64
- [5]. Kampf, R., & Cuhadar, E. (2015) Do computer games enhance learning about conflicts?
- [6]. A cross-national inquiry into proximate and distant scenarios in Global Conflicts
- [7]. *Computers in Human Behavior, 52*: 541–5496. Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakus, T., Inal, Y., & Kızılkaya, G. (2009) The effects of computer games on primary school students’ achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education, 52*: 68–77
- [8]. Kamibeppu, K., & Sugiura, H. (2005). Impact of the mobile phone on junior highschool

- students' friendships in the Tokyo metropolitan area. *CyberPsychology and Behavior*, 8(2), 121-130.
- [9]. Oulasvirta, A., Rattenbury, T., Ma, L., & Raita, E. (2012). Habits make smartphone use more pervasive. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1), 105-114.
- [10]. Chen, D. T., Wu, J., & Wang, Y. -M. (2011). Unpacking new media literacy. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 9(2), 84-88.
- [11]. Badan Pusat Statistik (BPS) (2019). *Statistik kriminal 2019*. Jakarta: Penyusun
- [12]. Sasongko, A (2019). *Angka kriminalitas, naik atau turun?* Diakses dari <https://www.republika.co.id>
- [13]. Radar Jogja (2019) *Miris, tren kriminalitas remaja di jogjakarta*. Diakses dari: <https://radarjogja.jawapos.com>
- [14]. Sukmawati, I. F. (2018) *Kenakalan remaja yang berbau kekerasan, anarkis, dan merajalela*. Diakses dari <https://www.brillio.net/>
- [15]. Aditya, I. (2019) *Kenakalan remaja perlu perhatian serius*. Diakses dari <https://krjogja.com/>
- [16]. Archer, S. E., Kelly, C. D., & Bisch, S. A. (1984). *Planning and Change Processes. Implementing Change in Communities: A Collaborative Process* (pp. 21-50). St. Louis: The C.V. Mosby Company.
- [17]. Flora, C., & Arnold, N. (2012). *Community development. State of the science report*. Montana: RTC-Rural The University of Montana.
- [18]. Cavaye, J. (2015) *Understanding Community Development*. Queensland: Cavaye Community Development.
- [19]. Correy, G (2012) *Theories and Practice of Counselling and Psychotherapy*. Belmont: Brooks-Cole Cengage Learning.
- [20]. Miltenberger, E.G. (2015) *Behavior Modification: Principles and Procedures*. Belmont: Cengage Learning.