

## **ANALISIS PENGGUNAAN VIDEO GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA DAKWAH**

Nanda Khairiyah  
STAI Al Aqidah Al-Hasyimiyah  
[nanda.khairiyah@alaqidah.ac.id](mailto:nanda.khairiyah@alaqidah.ac.id)

### **Abstrak**

*Artikel ini mengupas penggunaan aplikasi game online untuk media dakwah Islam. Tujuan riset ini untuk mengungkap seberapa besar manfaat dan pengaruhnya game-game online yang tengah digemari para netizen bagi pendidikan Islam. Hal ini dengan asumsi bahwa citra game online tidak sepenuhnya negatif sebagaimana anggapan umum masyarakat. Bahwa dalam game online, seperti halnya produk teknologi informasi lainnya, seperti dua sisi mata uang; aspek negatif dan positifnya tergantung pada si pemakainya. Dalam konteks dakwah Islam, game online dapat dijadikan salah satu media dakwah efektif mengingat kian hari semakin bertambah penggunaannya. Metode riset dalam mengungkap fenomena ini menggunakan metode kualitatif. Analisis data berdasarkan tinjauan literatur kepustakaan dari berbagai media. Beberapa temuan yang peneliti dapatkan antara lain: dakwah bisa memanfaatkan game online serta sejumlah game online Islami bermunculan yang diminati netizen.*

**Keywords:** Online Game, Islamic Da'wah, Islamic education, Internet

### **Abstract**

*This article examines the use of online game applications for Islamic da'wah. The purpose of this research is to reveal how much the benefits and effects of online games which are currently favored by netizens for Islamic education. This is with the assumption that the image of online games is not completely negative, as is generally considered by the public. Whereas in online games, as with other information technology products, there are two sides of a coin; negative and positive aspects depending on the users. In the context of Islamic preaching, online games can be used as an effective da'wah medium, given the increasing number of users every day. The research method in uncovering this phenomenon uses qualitative methods. Data analysis based on literature review from various media. Some of the findings that the researcher obtained include: da'wah can take advantage of online games, as well as a number of Islamic online games popping up that are of interest to netizens.*

**Kata-kata Kunci:** Game Online, Dakwah Islam, Pendidikan Islam, Internet

## A. PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman, banyak yang telah berubah, terutama menyangkut kebudayaan fisik yang dihasilkan oleh manusia pada masa sekarang. Misalnya saja menyangkut permainan anak-anak yang kini banyak menggunakan komponen listrik, khususnya yang menggunakan program perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) di mana layar kaca menjadi media tampilannya. Permainan jenis ini secara umum dikenal dengan sebutan *video game*. Kini, permainan *videogame* muncul dengan berbagai macam merek, seperti *Play Station*, *X Box*, dan *Nintendo*. Bahkan, saat ini, di era internet, video game telah mengalami kemajuan dengan berbasis internet dan acapkali dinamakan *game online*. Salah satu jenisnya adalah *game mobile* karena menggunakan perangkat telepon selular berbasis internet.

Di zaman sekarang, video game online telah mewabah di masyarakat dan digemari oleh semua lapisan. Bahkan pada Asian Games 2018 yang lalu, video game online menjadi ajang olahraga tersendiri; masuk cabang olah raga ekshibisi(exhibition) yang memperebutkan medali. Kendati, video game online tidak masuk dalam kategori kontingen (rombongan) pemenang eSports. Sepantauan penulis, ada enam video game online yang diperlombakan di *eSports ASIAN Games 2018* yang lalu, yaitu: permainan *Arena of Valor (AoV)*, *Clash Royale*, *Hearthstone*, *Starcraft 2*, *PES 2018*, dan *League of Legends*. Bahkan untuk cabang olahraga *eSport*, peserta dari Tanah Air, atas nama Ridel Yesaya Sumarandak, meraih medali emas pada nomor *Clash Royale* pada Asian Games 2018 lalu. Ia berhasil mengalahkan jagoan *Clash Royale* dari Cina dengan skor 3-1.<sup>1</sup>

Data dan fakta kekinian di atas menunjukkan game online bukan sekadar hiburan dan kegiatan sia-sia. Seperti permainan di masa-masa lalu, tentu ada

---

<sup>1</sup>Diakses dari <https://tekno.tempo.co/read/1121350/indonesia-raih-emas-esport-asian-games-2018-ini-kata-ketua-iespa/full&view=ok>

maksud dan tujuan yang positif serta bermanfaat yang dibuat perancang sebuah mainan untuk para pemainnya. Begitu pula dengan permainan *video game online* dalam konteks kekinian. Bahkan menurut berita yang dirilis situs [www.kapanlagi.com](http://www.kapanlagi.com) menyebutkan bahwa bermain *video game online* dapat meningkatkan kinerja mata dan aktivitas kerja otak dalam kehidupan sehari-hari. Masih dalam laporan media daring tersebut, *game-game action* di *video game online* ternyata bisa juga untuk terapi dan rehabilitasi untuk orang-orang yang bermasalah dalam level penglihatan, seperti penderita 'mata malas' (*amblyopia*), penuaan dini dan lain-lainnya. Dalam riset lainnya disebutkan perilaku permainan online *virtual reality*, misalnya, berfaedah juga untuk mengembangkan *skill* psikis para penderita *stroke*, sehingga mereka bisa menjalankan kinerja otaknya bertambah baik<sup>2</sup>.

Selain pengaruh positif di atas, terdapat pula pengaruh negatif permainan *video game* ini. Hal ini disebabkan sangat digemari *video game* ini sehingga membuat sebagian pemainnya yang kebanyakan anak-anak usia sekolah menjadi kecanduan, lupa waktu dan segalanya yang tentu saja sangat membuat resah kalangan orang tua. Sebagai contoh adalah kasus yang diberitakan oleh Kompas tentang program atau produk *game online* yang bernama *Ragnarok*. Para pemain produk *game online* ini sangat banyak yang kecanduan, utamanya dari kalangan anak-anak usia sekolah yang rela membolos sekolah karena adiksi *game Ragnarok*<sup>3</sup>.

Bahkan di luar negeri, yang terjadi lebih parah lagi. Seperti yang dialami dua pencandu sebuah *game* yang berjudul *Grand Theft Auto*. *Game* yang dirilis untuk dimainkan pada *Playstation 2* dan *PC* ini ditenggarai menjadi sebab kelakuan menyimpang dua orang remaja di Amerika Serikat. William (16) dan Joshua Buckner (14). Keduanya melakukan penembakan membabi buta terhadap mobil yang lewat di depan mereka yang membuat Aaron Hamel (45) tewas dan seorang

---

<sup>2</sup>Msnbc/Boo, "Main Video Game Bisa Meningkatkan Kinerja Mata", diakses dari situs <http://www.kapanlagi.com>, 27 Oktober 2018

<sup>3</sup>Adhityaswara Nuswandana, "Ragnarok, Awas Jangan Sampai Bablas!", diakses dari situs <http://kcm.com>, 27 Oktober 2018

gadis terluka parah; pinggangnya tertembus delapan butir peluru. Walaupun keduanya mengaku tidak bermaksud melakukan penembakan itu, namun tidak bisa dipungkiri bahwa aksi mereka tersebut memang terinspirasi dari *Grand Theft Auto*. Terlebih, tidak sekali ini saja *game* tersebut mengalami tuntutan karena peristiwa semacam itu. Sebelumnya, ada beberapa geng kejahatan yang gemar mencuri dan membunuh secara membabi buta karena terinspirasi *game* tersebut. Nasib William dan Joshua sendiri sudah jelas, kini keduanya meringkuk di dalam penjara anak-anak sampai umur mereka 19 tahun dan siap menjalankan pengadilan untuk orang dewasa.

Dikarenakan adanya ekses negatif di atas, beberapa negara seperti Thailand menerapkan kebijakan dan peringatan yang keras bagi para pengusaha *video game*, khususnya *game online*. Melalui Menteri Teknologi Informasi dan Komunikasi, Surapong Suebwonglee, pemerintah Thailand memberi peringatan keras kepada para pencandu *game online* dengan cara mematikan server lokal atau luar negeri mulai jam sepuluh malam. Menurut informasi, pada jam tersebut banyak anak dan remaja yang mencuri waktu untuk bermain *game online* sampai pagi, padahal pada pagi hari mereka harus sekolah. Sehingga banyak anak-anak yang tidak memiliki semangat belajar ketika berada di sekolah dan hal ini dapat mengganggu prestasi belajar mereka. Tindakan melarang *server* lokal itu dipastikan membuat Pemerintah Thailand rugi jutaan dollar. Tetapi, langkah itu dianggap perlu mengingat dampak buruk terhadap perilaku sosial pencandu *game online*.

Di Indonesia sendiri, sampai sekarang belum ada kebijakan pemerintah yang sekeras pemerintah Thailand tersebut. Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan karena kondisi kehidupan masyarakat di Thailand tidak jauh berbeda dengan di Indonesia.

Tentu efek negatif ini, dalam konteks dakwah, menjadi persoalan umat Islam, khususnya di Indonesia. Dikarenakan efek negatifnya bukan hanya pada perubahan perilaku dari baik ke perilaku yang buruk dan penurunan prestasi belajar, tetapi juga pada penurunan ketekunan ibadah, seperti melalaikan shalat

waktu. Hal tersebut disinggung Fina Hilmuniati (2011) dalam hasil penelitiannya di Pisangan, Ciputat, Tangerang Selatan. Berangkat dari fenomena tersebutlah, menurut penulis, dakwah harus juga menyasar para pemain game online dengan memanfaatkan game online sebagai media dakwahnya.

## **B. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode riset kualitatif. Analisisnya berdasarkan penggalian data dari beberapa sumber literatur, baik primer maupun sekunder. Penulis melakukan penggalian data dari sumber rujukan yang membahas aktivitas game online plus dampak-dampaknya dari beberapa kasus yang ada dan dimuat dalam riset terdahulu, plus yang dimuat di media publik. Setelah itu penulis menganalisisnya secara deskriptif –analitik untuk menemukan makna-makna baru. Hal ini dilakukan sebagaimana diungkap Judith Preisle dalam Cresswell, J. (1998:24) bahwa riset kualitatif sebagai berikut :

*“Qualitative research is a loosely defined category of research designs or models, all of which elicit verbal, visual, tactile, olfactory, and gustatory data in the form of descriptive narratives like field notes, recordings, or other transcriptions from audio and videotapes and other written records and pictures or films.”*

## **C. PEMBAHASAN**

### **1. Video Game**

Untuk merumuskan pengertian video game ini, kami meminjam definisi yang dipakai oleh Jack Febrian. Menurutnya, *video* itu sebuah perangkat yang berfungsi untuk menerima gambar dan suara, sedang game bermakna permainan untuk sarana hiburan, yang dalam kontek teknologi komputer sekarang menggunakan perangkat elektronik <sup>4</sup>. Jadi, game online, menurutnya, adalah *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Dalam bahasa

---

<sup>4</sup>Jack Febrian, *Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi*, Bandung: Informatika, 2004,Cet.Ke-1, h. 436.

Indonesia, *game online* diistilahkan dengan permainan daring. Biasanya, *game online* ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dengan mengunjungi halaman web yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Sedangkan arti video game sendiri adalah jenis permainan yang menuntut partisipasi plus interaksi antar pemain dengan *controller interface* yang menghasilkan perubahan pada sebuah layar video.<sup>5</sup> Biasanya, ada sistem pemberian “hadiah” bagi pemain (*player*) yang sudah berhasil memenuhi target yang diminta. Sementara menurut Mifflin, sebagaimana dikutip Alfon Sius Pas,<sup>6</sup> video game merupakan jenis permainan yang dimainkan untuk melawan komputer. Sedangkan *game* yang dikategorikan video game adalah kombinasi penggunaan televisi atau media *display* sebagai media *visual* dan *console* sebagai tempat atau media penerjemah dari kaset atau *compact disc* (CD).

## 2. Perkembangan Video Game Online

Menurut Budi Putra, semakin meningkatnya para penggemar video game maka teknologi permainan ini pun tambah berkembang dan canggih. Dari sekadar video game berbasis PC atau TV yang dimainkan sendiri atau secara bersama (*multiplayer*) di sebuah medium yang sama, kini mulai bergerak menuju permainan yang terhubung secara *online*. Artinya, seorang pemain (*player*) akan beradu strategi dan ketrampilan dengan pemain lain yang berada di belahan dunia yang lain. Keberadaan internetlah yang memungkinkan hal itu terjadi. Tidak salah lagi, *game online* akhirnya merupakan masa depan bagi para kreator *game*. Meskipun jalan menuju ke sana masih menemui kendala, terutama disebabkan oleh kemampuan teknologi yang belum maksimal, *game online* tetap menyimpan

---

<sup>5</sup>Wikipedia, “Permainan Video”, yang diakses dari situs internet <http://www.wikipedia.org/wiki/video-game>, diakses 3 Agustus 2020

<sup>6</sup>Alfon Sius Pas, *Permainan Agresif Pada Anak yang Memiliki Hobi Bermain Video Game*, Jakarta: Universitas Guna Darma, 2007, ttd., h.2.

banyak harapan. Sony, Nintendo dan Microsoft misalnya, baru saja mengumumkan ambisi mereka untuk merancang suatu game interaktif — sesuatu yang sudah diprediksi banyak pakar sejak peluncuran Ultima Online tahun 1997. Selain itu, permainan games online yang melibatkan tim-tim international maju selangkah lagi ketika Sony Online dan NCSoft bergandengan tangan dalam mengusung EverQuest ke Asia .<sup>7</sup>

### 3. Jenis-jenis Video Game

Secara umum, dalam bentuk fisik dan teknologi yang digunakan, video game terbagi atas dua jenis, yaitu yang berbasis komputer (baik PC maupun Note Book) dan yang berbasis konsol (seperti Nitendo, Play Station, X Box dan lain-lain). Video game berbasis komputer , secara fisik, terbagi lagi menjadi dua jenis, yaitu video game yang menggunakan software dalam bentuk CD dan yang menggunakan internet (tanpa CD) yang disebut dengan game *online*.

Video game *online* berbasis komputer, dalam bentuk permainannya juga terbagi lagi menjadi tiga jenis,<sup>8</sup> yaitu:

- 1) CRPG (*Computer Role-Playing Game*, permainan peran komputer). Jenis ini adalah permainan video yang berakar pada komputer pribadi (PC), yang memiliki unsur-unsur permainan peran (RPG).
- 2) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) adalah jenis permainan *role-playing game* (RPG) yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet.
- 3) RTS (*Real-time strategy*) adalah jenis permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang terdiri atas pembangunan kekuatan atau negara, pengumpulan sumberdaya, serta pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur.

---

<sup>7</sup>*Ibid.*

<sup>8</sup>Wikipedia, "Video Game", diakses dari situs <http://www.wikipedia.org/wiki/video-game> , 29 Oktober 2018

Selain tiga jenis di atas ada pula yang sedang populer saat ini, yaitu *mobile games* atau game seluler. Game ini dimainkan di ponsel, tablet, jam tangan pintar, pemutar media portabel, atau kalkulator grafik.<sup>9</sup> Salah satu genre game seluler yang paling digemari saat ini, yaitu *Mobile Online Battle Arena* (MOBA), sebuah permainan multi pemain yang bertarung di dalam arena. Contoh dari game model MOBA ini seperti *Dota 2*, *League of Legend*, *Heroes of Storm*, *Arena of Valor*, dan *Mobile Legend*.<sup>10</sup> Tentu saja selain game tersebut, banyak sekali jenis permainan seluler yang dari hari ke hari bertambah banyak, kreatif, inovatif dan seterusnya.

#### 4. Sejumlah Alasan Bermain Video Game

Menurut Alan Shiu Ho Kwan, sebagaimana yang dikutip Budi Putra,<sup>11</sup> ada empat faktor alasan kenapa seseorang memilih bermain game online, yaitu:

- 1) Kebebasan. Dalam game online, pemain merasa memiliki kebebasan untuk mengatur waktu dan tempat. Terutama sekali untuk game *online* yang bisa dimainkan selama 24 jam tanpa henti.
- 2) Keberagaman Pilihan. Tersedianya aneka pilihan game dan judul yang diproduksi oleh perusahaan pengembang game online dari berbagai negara (seperti Jepang, Cina, Eropa, Amerika Serikat dan bahkan Indonesia).
- 3) Gambar dan *Interface*. Daya tarik game online salah satunya pada bagusnyanya gambar dan tampilan antar muka (interface) karena dihasilkan oleh teknologi digital yang canggih. Perkembangannya mulai dari dua dimensi hingga tiga dimensi, dan bahkan empat dimensi dan seterusnya.
- 4) Tantangan dan Aksesibilitas. Secara umum, tantangan di dalam sebuah game online dibuat bertingkat yang menuntut kepiawaian seseorang untuk menaklukkannya. Hal ini daya tarik sendiri buat para *gamers*. Juga disediakan alat

---

<sup>9</sup>[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_game](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_game), diakses 15 Agustus 2020

<sup>10</sup><https://www.kompasiana.com/giobatistuta1375/5d3903830d82307e0b5aee85/mari-mengenal-tentang-apa-itu-moba>, diakses 15 Agustus 2020

<sup>11</sup>Budi Putra, "Game Online dan Magnit Multikultural", diakses dari situs <http://www.thegadgetnet.com>, 8 April 2007



atau jalan guna mempermudah pemain jika berada pada kesulitan tertentu dalam sebuah permainan. Hal inilah yang membuat pemain tertantang untuk terus melanjutkan permainan sampai akhir.

## 5. Ihwal Dakwah dalam Islam

Dari segi bahasa, kata dakwah dari kata Arab *da'wah* (bentuk *masdar* dari kata kerja *da'â, yad'û, da'wah*), yang berarti seruan, ajakan, atau panggilan. Kata dakwah juga berarti doa (*al-du'â*), yakni harapan, permohonan kepada Allah Swt atau seruan (*al-nidâ*). Doa atau seruan pada sesuatu berarti dorongan atau ajakan untuk mencapai sesuatu itu (*al-du'â ilâ al-syai' al-hatsts 'alâ qasdihi*).<sup>12</sup> Kata dakwah dalam Alquran ada yang dikaitkan dengan jalan Allah Swt, jalan kebaikan atau jalan surga; ada pula yang disandarkan pada jalan setan atau jalan kesesatan, keburukan dan jalan ke api neraka dan bahkan adapula yang dipakai untuk kebaikan dan keburukan dalam satu ayat.

Terma dakwah juga berarti mengajak, mengundang dan menyengaja, atau menyondongkan sesuatu dengan ucapan dan kata-kata. Kata ini dapat dibaca *da'wah, di'wah*.<sup>13</sup> Pelaku dakwah dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *dâ'i*. Kata ini secara langsung terdapat di Alquran:

وَدَاعِيًا إِلَى اللَّهِ بِإِذْنِهِ وَسِرَاجًا مُنِيرًا ﴿٤٦﴾

Artinya:

*Dan untuk jadi penyeru kepada Agama Allah dengan izin-Nya dan untuk jadi cahaya yang menerangi. (al-Ahzab/33: 46)*

Sedangkan secara istilah, dakwah adalah upaya mengajak manusia untuk mengerjakan kebaikan atau mengikuti petunjuk, menyeru mereka untuk berbuat baik, dan meninggalkan perbuatan munkar agar mereka mendapatkan

---

<sup>12</sup> Ahmad al-Fayûmî, *al-Mishbâh al-Munîr*, Beirut: Dâr al-Fikr, t.t., h. 194

<sup>13</sup> Ali al-Jurjani, *Kitab al-Ta'rifat*, Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1988, h. 104

kebahagiaan dunia dan akhirat. Dakwah juga dapat diartikan sebagai ajakan, panggilan, seruan untuk berbuat baik di jalan yang diridai Allah Swt.<sup>14</sup>

Di dalam Alquran, QS. al-Nahl, ayat 125 disebutkan tiga cara dakwah, yaitu; hikmah, *mau'izhah* hasanah dan mujadalah. Ayat tersebut berbunyi: "*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*"

*Pertama*, dakwah bermakna hikmah. Yusuf Qardlawi menyatakan bahwa hikmah dalam dakwah adalah mengajak dialog akal manusia untuk meyakinkan dan mencerahkan. Nasihat dalam mendialogi akal untuk mempengaruhi dan menggerakannya. Dalam hal ini, juru dakwah yang baik mendialogi akal dan hati sekaligus, sebab inilah jalan yang dilakukan oleh Allah dan Rasulullah. Masih menurut Qardlawi, para Nabi dan Rasul adalah juru dakwah yang menyeru kepada Allah dengan hikmah, bukan kebodohan, juga dengan nasehat yang baik, bukan kata-kata yang kasar.<sup>15</sup> M. Natsir dalam fiqih dakwahnya menyebutkan bahwa hikmah adalah lebih dari semata-mata ilmu. Ia adalah ilmu yang sehat dan sudah dicernakan dengan ilmu yang terpadu dengan rasa-periksa, sehingga menjadi daya penggerak untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat, berguna. Kalau dibawa dalam bidang dakwah untuk melakukan tindakan yang berguna dan bermanfaat secara efektif. Dengan memahami 'rahasia dan faedah sesuatu' segala sesuatu dalam arti segala unsur yang berhimpun dalam melakukan dakwah. Unsur isi dakwah, unsur manusia yang dihadapi, unsur keadaan, ruang dan waktu, unsur bentuk dan cara dakwah yang sesuai dalam paduan yang seimbang antara pengetahuan dan periksa sehingga merupakan daya penggerak untuk sesuatu

---

<sup>14</sup>Puslitbang Lektor dan Khazanah Keagamaan Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, *Kamus Istilah Keagamaan (Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Khonghucu)*, Jakarta, 2015, Cet. Ke-2, hal. 33.

<sup>15</sup>Mushtafa Malakah, *Fi Ushul al-Da'wah Muqatabasat min Kutub al-Duktur Yusuf Qardhawi*, Kairo: Dar al-Taqwa, 1997, hal.16.

langkah yang tepat, dengan itulah seorang muballigh dapat menentukan dan menjalankan kafi'at dakwah yang efektif.

*Kedua*, dakwah yang bermakna *mau'izhah hasanah*. Secara bahasa, kata *maw'izhah* dari kata *wa'azha-ya'idzu-wa'zhan-wa'izhatan* yang berarti menasehati.<sup>16</sup> Pengertian *maw'izhah hasanah* mengandung makna nasihat dan peringatan dengan kebaikan sehingga dapat melembutkan hati dan mendorong kepada amal. Pemberian nasihat adalah penjelasan mengenai kebenaran dan kepentingan sesuatu dengan tujuan agar orang yang dinasihati menjauhi kemaksiatan sehingga terarah kepada sesuatu yang dapat mewujudkan kebahagiaan dan kemenangan. Lebih jauh, konsep nasihat dapat menggugah berbagai perasaan yang mendorong seseorang untuk beramal shaleh dan taat kepada-Nya. *Mau'izhah hasanah* juga dapat diartikan dengan ucapan yang berisi nasehat yang baik dan dapat memberi manfaat bagi orang yang mendengarkannya. Ada juga yang menafsirkan dengan argumen yang memuaskan sehingga pihak yang mendengarkan dapat membenarkan apa yang disampaikan oleh pembawa argumen itu.<sup>17</sup> Sedangkan nasehat yang baik adalah nasehat yang tulus tanpa pamrih, dan tidak mengharapkan sesuatu selain kebaikan itu sendiri, sebagaimana nasehatnya Lukman kepada anaknya.<sup>18</sup>

Ketiga, *mujadalah* atau diskusi. Metode *mujadalah* khususnya untuk obyek dakwah (*mad'u*) yang memiliki ciri antara menerima dan menolak materi dakwah. Metode *mujadalah* digunakan untuk memberikan kepuasan kepada obyek dakwah dan menerima dakwah secara mantap. Metode ini mensyaratkan sang pendakwah untuk menambah kemampuan dalam segala hal sehingga bisa memberikan respon kepada obyek dakwah secara baik dan menggembirakan perasaan mereka. *Mujadalah* dimaksudkan untuk merangkai obyek dakwah, agar berfikir dan

---

<sup>16</sup>Ahmad Warson al-Munawwir, *Al-Munawwir Kamus Arab Indonesia*, Yogyakarta: PesantrenKrapyak, 1984, hal.1675.

<sup>17</sup> Abdul Kadir Munsyi, *Metode diskusidalamdakwah*, Surabaya: Percetakan al-Ikhlas, 1982, Cet. Ke-1, hal.,31

<sup>18</sup>SayyedQuthb, *Fi Zhilal Al-Qur'an*, jilid V., hal. 2781-2788.

mengeluarkan pendapatnya serta ikut menyumbangkan dalam suatu masalah agama yang terkandung banyak kemungkinan jawabannya.

Sementara itu, dakwah juga ada beberapa jenis, antara lain: dakwah fardiyah, dakwah jamaah, dakwah kultural, dakwah *bi al-hal*, dakwah *bi al-lisan*, dan dakwah *bi ar-risalah*.<sup>19</sup>

Dakwah fardiyah adalah ajakan atau seruan ke jalan Allah yang dilakukan seorang *da'i* (pendakwah) kepada orang lain secara perseorangan dengan tujuan memindahkan *al-mad'u* (obyek dakwah) pada keadaan yang lebih baik dan diridhai Allah. Dakwah fardiyah merupakan antonim dari dakwah *jama'iyah* atau *'ammah*.<sup>20</sup>

Dakwah jamaah adalah suatu kegiatan dakwah yang menjadikan kehidupan jamaah (kehidupan kelompok secara Islami) sebagai sarana sekaligus sasaran dakwah. Dakwah jamaah juga dapat dimaknai sebagai sebuah metode dakwah dengan membentuk jamaah yang jamaah itu diwujudkan dalam sistem kehidupan Islami. Antara anggota-anggota jamaah itu saling berinteraksi secara Islami, saling membantu dalam kebaikan dan takwa, tidak ada konspirasi saling menjatuhkan, saling menasehati tentang kebenaran dengan sabar dan santun, kerja sama dalam rangka mewujudkan kesejahteraan bersama, kedamaian bersama dan kebahagiaan bersama. Di dalam dakwah jamaah terdapat beberapa unsur: *Pertama*, inti jamaah; *kedua*, pamong jamaah; *ketiga*, anggota atau warga jamaah yang belum tentu semuanya Muslim, justru yang belum Islam diajak hidup secara Islami. Kegiatan jamaah adalah saling mengajarkan dan mengamalkan ajaran dan nilai-nilai Islam secara keseluruhan, meliputi akidah, ibadah, akhlak dan muamalah duniawiyah.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup>HM Sukriyanto AR, *Ensiklopedi Dakwah*, Yogyakarta: PondokPesantren Ar-Rahmah, 2010, Cet. Ke-1, hal. 10-12.

<sup>20</sup>Ali Abdul Halim Mahmud, *Dakwah Fardiyah: Metode Membentuk Pribadi Muslim*, Jakarta:Gema Insani, 2004, Cet. Ke-2, hal.29.

<sup>21</sup>HM Sukriyanto AR, *loc.cit.*

Dakwah kultural atau budaya adalah segala hasil cipta, rasa, karsa manusia. Jadi, dakwah kultural adalah berdakwah dengan menggunakan kultur (termasuk kesenian) sebagai sarana dan metode. Misalnya, berceramah dengan menggunakan bahasa lokal (sesuai dengan kultur setempat, seperti bahasa Melayu, Sunda, Jawa, Madura, dan seterusnya), menggunakan alat-alat (hasil budaya manusia seperti pengeras suara, menggunakan tv, radio, majalah, dan seterusnya), menggunakan sarana transportasi dalam berdakwah (seperti mobil, motor, perahu, pesawat terbang dan sebagainya), menggunakan kesenian setempat (seperti wayang, tradisi-tradisi bersilatullah dalam lebaran, lagu-lagu yang bermuatan iman, Islam dan ihsan serta pendidikan, sinetron, film, drama dan sebagainya). Dalam dakwah kultural, dai dai harus kritis, bisa membedakan hasil budaya (kultur) yang bisa dimanfaatkan untuk berdakwah dan mana yang harus dibuang, ditinggalkan. Oleh sebab itu, seorang dai harus memahami Islam dan kultur, bisa membedakan mana yang ibadah dan mana yang bidah.<sup>22</sup>

Dakwah *bi al-hal* adalah menyampaikan dakwah dengan tindakan-tindakan nyata/kongkrit, seperti memberi makanan, pakaian, dana, membangun sekolah, memberi beasiswa, membantu biaya pengobatan, melakukan pelatihan memberantas kemiskinan, mengadakan kursus-kursus kesejahteraan keluarga, kewirausahaan, pendidikan anak, perbaikan gizi, perbaikan lingkungan, dan seterusnya.<sup>23</sup>

Dakwah *bi al-lisan* adalah dakwah dengan lisan, menyampaikan kebenaran Islam kepada seseorang dengan lisan, melalui pembicaraan orang per orang, pidato, ceramah atau khutbah; dialog atau diskusi, dan sebagainya.<sup>24</sup>

Dakwah *bi ar-risalah* adalah menyampaikan dakwah dengan melalui tulisan seperti surat, artikel, novel, cerpen, cerita bersambung, booklet, leaflet, penerbitan dan lain-lain.<sup>25</sup> Di era industri 4.0 ini, dakwah bi ar-risalah dapat melalui tulisan

---

<sup>22</sup>Ibid.

<sup>23</sup>Ibid.

<sup>24</sup>Ibid.

<sup>25</sup>Ibid.

atau gambar (info grafis) melalui SMS, situs internet, mikro blog dan atau media sosial berbasis online.

## 6. Media Dakwah

Kata media berasal dari bahasa Latin, *median*, yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara etimologi yang berarti alat perantara. Wilbur Schramm mendefinisikan media sebagai teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pengajaran. Secara lebih spesifik, yang dimaksud dengan media adalah alat-alat fisik yang menjelaskan isi pesan atau pengajaran, seperti buku, film, video kaset, slide, dan sebagainya.<sup>26</sup>

Adapun yang dimaksud dengan media (*wasilah*) dakwah yaitu alat yang dipergunakan untuk menyampaikan materi dakwah (ajaran Islam) kepada *mad'u*. Dengan banyaknya media yang ada, maka *da'i* harus memilih media yang paling efektif untuk mencapai tujuan dakwah. Pada dasarnya, komunikasi dakwah dapat menggunakan berbagai media yang dapat merangsang indra-indra manusia serta dapat menimbulkan perhatian untuk dapat menerima dakwah. Berdasarkan banyaknya komunikan yang menjadi sasaran dakwah, diklasifikasikan menjadi dua, yaitu media massa dan media non-massa.

Media massa digunakan dalam komunikasi apabila komunikan berjumlah banyak dan bertempat tinggal jauh. Media massa yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari umumnya surat kabar, radio, televisi, dan film bioskop yang beroperasi dalam bidang informasi dakwah.<sup>27</sup> Termasuk sebagai jenis media massa adalah internet. Keuntungan dakwah dengan menggunakan media massa adalah bahwa media massa menimbulkan keserempakan, artinya suatu pesan dapat diterima oleh komunikan yang jumlahnya relatif amat banyak. Jadi untuk menyebarkan informasi media masa sangat efektif dalam mengubah sikap, perilaku, pendapat komunikan dalam jumlah yang banyak.

---

<sup>26</sup>Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Amzah, 2009, h. 113

<sup>27</sup>Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, h.105

Sedangkan media non-massa biasanya digunakan dalam komunikasi untuk orang tertentu atau kelompok-kelompok tertentu seperti surat, telepon, SMS, telegram, faks, papan pengumuman, CD, e-mail, dan lain-lain. Semua itu dikategorikan karena tidak mengandung nilai keserempakan dan komunikannya tidak bersifat massal.

Media internet dapat menjadi media dakwah yang memainkan peranannya dalam menyebarkan informasi tentang Islam keseluruh penjuru, dengan keluasan akses yang dimilikinya, yaitu tanpa adanya batasan wilayah, kultural dan lainnya. Menyikapi fenomena ini, Nurcholis Madjid mengatakan *“Pemanfaatan internet memegang peranan amat penting, maka umat Islam tidak perlu menghindari internet, sebab bila internet tidak dimanfaatkan dengan baik, maka umat Islam sendiri yang akan rugi. Karena selain bermanfaat untuk dakwah, internet juga menyediakan informasi dan data yang kesemuanya memudahkan umat untuk bekerja.”*<sup>28</sup>

Begitu pula dengan game online yang berbasis internet dan sekarang ini sangat diminati masyarakat, bahkan menjadi cabang olah raga dengan nama e-Sports, maka senada dengan pernyataan Nurcholis Madjid tersebut, juga dapat dimanfaatkan untuk dakwah. Dikarenakan game online adalah termasuk dalam kategori “benda sebagai media dakwah” yang dalam rumusan Samsul Munir Amin berjenis media audio visual, yaitu media penyampaian informasi yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan dan informasi.<sup>29</sup>

Namun bedanya dengan benda sebagai media dakwah lainnya, seperti televisi, film bahkan internet, game online lebih interaktif dan sebagian video game online melibatkan multi pemain. Maka, dalam konteks dakwah, game online dapat dijadikan sebagai media dakwah sebab game online memiliki sifat adiktif, kecanduan, yang dapat berpengaruh buruk kepada pelakunya.

---

<sup>28</sup>Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Prenada Media, 2004, h. 120

<sup>29</sup>Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, Op. Cit, h. 120

Dakwah melalui video game online dapat dilakukan misalnya dengan penyediaan peringatan waktu salat dan ada jeda istirahat yang dioperasikan oleh pengembang dan penyedia layanan game online.

Upaya lainnya adalah dengan membuat video game online yang berkonten dakwah Islam. Tentu membuat video game online yang berkonten dakwah Islam tidaklah mudah dan murah, namun harus diupayakan oleh semua pihak terkait agar masyarakat, dalam hal ini umat Islam, dapat terjaga akidah, ibadah dan akhlakunya dari pengaruh buruk game online. Penulis sendiri melihat dan memantau ada lima contoh dari game online Islam yang mungkin bisa dijadikan rujukan,<sup>30</sup> yaitu:

- a. Lil Muslim - Kids Islami Park. Video game online ini merupakan game android yang sangat interaktif. Video game online ini didesain untuk mengajak anak bermain sambil mempelajari doa-doa harian sehingga mereka dapat mengerti dan menghafalnya dengan mudah, tentu dengan tampilan dan *game-play* yang menarik.
- b. Game Edukasi - Islam for Kids Game Edukasi. Pada game online ini pemain diajarkan untuk mengetahui dan memahami rukun Islam, rukun Iman, rukun Shalat, dan Asmaul Husna.
- c. Islamic Girl Puzzle Toddlers. Video game online ini ditujukan untuk anak perempuan. Game ini layaknya video game online puzzle pada umumnya, namun gambar-gambar yang ada di dalam game ini sangat islami. Game ini dapat menumbuhkan ketertarikan mereka untuk berlaku layaknya perempuan Muslimah yang baik.
- d. Game Tajwid Petualangan. Video game online ini membantu anak-anak untuk belajar dan memahami ilmu Tajwid.
- e. Game Anak Sholeh. Video game online ini sangat edukatif dan benar-benar dapat menimbulkan keseruan untuk dimainkan oleh anak-anak.

---

<sup>30</sup>Diakses dari situs: <https://kumparan.com/indonesia-network-gamehubs/penuh-edukasi-5-game-islami-ini-cocok-banget-untuk-anak>, 19 Agustus 2020



Sedangkan game online Islam atau Islami yang multi pemain seperti yang dikembangkan dan disediakan oleh [games.muslimvideo.com](http://games.muslimvideo.com). Berbeda dengan lima video game online Islam tersebut, video game online Islam atau Islami dari [games.muslimvideo.com](http://games.muslimvideo.com) sebagian dimainkan oleh multi pemain yang ditujukan bukan untuk segmen anak-anak saja, tetapi juga untuk kalangan remaja bahkan dewasa.<sup>31</sup>

#### **D. KESIMPULAN**

Tujuan dakwah secara umum adalah mengubah perilaku sasaran dakwah (*mad'u*) agar mau menerima ajaran Islam dan mengamalkannya dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik yang bersangkutan dengan masalah pribadi, keluarga maupun masyarakat. Hal ini agar kehidupan yang dijalannya penuh dengan keberkahan, baik dunia maupun akhirat. Demi tujuan mulia tersebut, tentu saja banyak mediumnya. Video game online adalah satu media yang sudah saatnya diperhitungkan dalam berdakwah Islam. Apalagi, tren penggunaannya terus melaju dan diminati banyak kalangan. Khususnya di Tanah Air yang notabene beragama Islam. Jika video game online ini dimanfaatkan dengan baik sebagai strategi dakwah Islam bukan tidak mungkin kesan negatif game online membawa mudarat lama-lama akan berkurang, tergantikan oleh pengaruh positifnya dalam menyebarkan nilai-nilai ajaran Islam.

---

<sup>31</sup>Diakses dari situs: <http://games.muslimvideo.com/34/Sports-Games>, 19Agustus 2020

