

Strategi Dakwah Digital Mencegah *Inhirāf as-Sulūk* Remaja Muslim dari *Gaming* Menuju Judi Online
Digital Da'wah Strategies to Prevent the Deviation of Muslim Youth Behavior from Gaming to Online Gambling

Maftukhatul Azizah*¹ Altruis Bizurai Chillyness² Lilik Hamidah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

*Email: azizahazizah076@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel: Disubmit 19 Oktober 2025; Direvisi 20 November 2025; Diterima 30 Desember 2025</p> <p>Kata Kunci: Dakwah, <i>Inhirāf as-Sulūk</i>, Game, Judi Online</p> <p>Keywords: <i>Da'wah, Inhirāf as-Sulūk,</i> <i>Gaming Culture, Online</i> <i>Gambling Behavior</i></p> <p>Cara mensitasi artikel ini: Azizah, M., Chillyness, A, B., Hamidah, L. (2025). Strategi Dakwah Digital Mencegah <i>Inhirāf as-Sulūk</i> Remaja Muslim dari <i>Gaming</i> Menuju Judi Online. Masjiduna: Jurnal Ilmiah Stidki Ar-Rahmah, 8(2), 54- 62. http://dx.doi.org/10.52833/masjiduna.v8i2.54-62</p>	<p>Perkembangan budaya digital pada era modern memicu perubahan pola perilaku remaja Muslim, termasuk pergeseran dari aktivitas hiburan gim digital menuju praktik perjudian daring. Fenomena ini merepresentasikan <i>inhirāf as-sulūk</i> atau penyimpangan perilaku yang dipengaruhi oleh lemahnya kontrol diri, eksposur lingkungan digital, serta keterbatasan literasi keagamaan di ruang virtual. Penelitian ini bertujuan menganalisis strategi dakwah digital dalam mencegah <i>inhirāf as-sulūk</i> remaja Muslim menggunakan perspektif teori <i>Diffusion of Innovation</i> Everett M. Rogers. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kepustakaan pada jurnal ilmiah dan buku akademik tentang dakwah digital, perilaku remaja, serta adopsi inovasi komunikasi. Unit analisis meliputi konsep, model, dan temuan empiris terkait proses adopsi pesan dakwah di media digital. Data dianalisis secara tematik dan komparatif dengan mengaitkan tahapan difusi inovasi dan praktik dakwah digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa efektivitas dakwah digital ditentukan oleh inovasi konten, pemanfaatan media sosial, serta penyesuaian pesan sesuai tahapan adopsi. Penelitian ini memberi kontribusi konseptual.</p> <hr/> <p>ABSTRACT</p> <p><i>The development of digital culture in the modern era has triggered changes in the behavioral patterns of Muslim adolescents, including a shift from digital gaming entertainment activities to online gambling practices. This phenomenon represents inhirāf as-sulūk or behavioral deviations influenced by weak self-control, exposure to the digital environment, and limited religious literacy in the virtual space. This study aims to analyze digital da'wah strategies in preventing inhirāf as-sulūk in Muslim adolescents using the perspective of Everett M. Rogers' Diffusion of Innovation theory. This study uses a qualitative approach through a literature review of scientific journals and academic books on digital da'wah, adolescent behavior, and the adoption of communication innovations. The units of analysis include concepts, models, and empirical findings related to the process of adopting da'wah messages in digital media. Data are analyzed thematically and comparatively by linking the stages of innovation diffusion and digital da'wah practices. The results of the study indicate that the effectiveness of digital da'wah is determined by content innovation, the use of social media, and message adjustments according to the adoption stage. This research provides a conceptual contribution.</i></p>



This Journal is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

The development of digital culture in the modern era has triggered changes in the behavioral patterns of Muslim adolescents, including a shift from digital gaming entertainment activities to online gambling practices. This phenomenon represents *inhiṛāf as-sulūk* or behavioral deviations influenced by weak self-control, exposure to the digital environment, and limited religious literacy in the virtual space. This study aims to analyze digital da'wah strategies in preventing *inhiṛāf as-sulūk* in Muslim adolescents using the perspective of Everett M. Rogers' Diffusion of Innovation theory. This study uses a qualitative approach through a literature review of scientific journals and academic books on digital da'wah, adolescent behavior, and the adoption of communication innovations. The units of analysis include concepts, models, and empirical findings related to the process of adopting da'wah messages in digital media. Data are analyzed thematically and comparatively by linking the stages of innovation diffusion and digital da'wah practices. The results of the study indicate that the effectiveness of digital da'wah is determined by content innovation, the use of social media, and message adjustments according to the adoption stage. This research provides a conceptual contribution.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi tematik (*thematic content analysis*) terhadap data sekunder yang dipilih secara purposif. Fokus penelitian diarahkan pada konten dakwah digital dan laporan berita nasional yang membahas fenomena *inhiṛāf as-sulūk* remaja Muslim terkait judi online dalam rentang waktu 2024–2025. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan peneliti memahami secara mendalam pola difusi perilaku menyimpang serta peran dakwah digital sebagai bentuk intervensi dalam ruang komunikasi kontemporer.

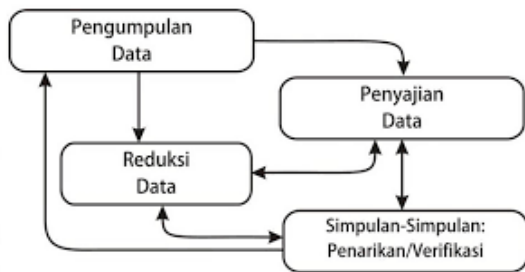
Sumber data penelitian terdiri dari dua kategori utama, yaitu konten dakwah digital dan laporan berita nasional. Konten dakwah digital berjumlah 15 unit yang berasal dari platform Instagram, TikTok, dan YouTube, dengan kriteria: (a) membahas bahaya judi online dari perspektif Islam; (b) ditujukan kepada audiens remaja Muslim; (c) memiliki tingkat keterlibatan (*engagement rate*)

minimal 1.000 interaksi yang mencakup likes, komentar, dan shares; serta (d) dipublikasikan oleh akun da'i atau lembaga dakwah yang terverifikasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan lima laporan berita nasional dari media kredibel, yaitu BBC Indonesia, CNBC Indonesia, DetikNews, situs resmi PPAK, dan Kementerian Komunikasi dan Digital, yang memuat data kuantitatif mengenai keterlibatan remaja dalam praktik judi online. Pemilihan sumber dilakukan melalui teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan relevansi tematik, kredibilitas sumber, dan aktualitas informasi. Media sosial dipilih sebagai sumber utama karena berperan sebagai kanal dominan dalam difusi perilaku digital remaja, sebagaimana dijelaskan dalam teori difusi inovasi (Rogers, 2003) dan didukung oleh penelitian kontemporer mengenai ekosistem komunikasi digital remaja (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Proses analisis data dilakukan melalui empat tahapan utama. Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui teknik dokumentasi, yang mencakup pengambilan screenshot, transkrip konten, dan penyusunan catatan deskriptif untuk memastikan kelengkapan informasi kontekstual. Tahap kedua adalah reduksi data, yaitu proses seleksi dan pemfokusan informasi yang relevan dengan tema *inhiṛāf as-sulūk* dan strategi dakwah digital. Tahap ketiga adalah kategorisasi tematik, di mana data dikelompokkan berdasarkan lima tahapan difusi inovasi menurut Rogers, yaitu *knowledge*, *persuasion*, *decision*, *implementation*, dan *confirmation*. Kategorisasi ini digunakan untuk menganalisis dua aspek utama, yaitu pola difusi perilaku judi online—yang mencakup bagaimana remaja mengenal, tertarik, memutuskan, dan mempertahankan perilaku tersebut—serta strategi intervensi dakwah digital dalam merespons setiap tahapan difusi tersebut. Tahap keempat adalah interpretasi, yaitu penarikan kesimpulan mengenai efektivitas dakwah digital sebagai bentuk counter-

diffusion, dengan menilai kesesuaian strategi dakwah dengan kerangka teori difusi inovasi Rogers.

Untuk menjaga validitas analisis, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber yang melibatkan konten dakwah digital, laporan berita nasional, dan literatur akademik sebagai basis verifikasi silang. Selain itu, dilakukan pula member checking dengan melibatkan tiga akademisi di bidang komunikasi dakwah untuk memverifikasi akurasi proses kategorisasi tematik dan interpretasi hasil. Langkah ini bertujuan memastikan bahwa temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas, konsistensi, dan keandalan yang memadai dalam menjelaskan peran dakwah digital sebagai strategi intervensi terhadap fenomena inhirāf as-sulūk remaja Muslim di era digital.



Gambar 1. Bagan Teknik Analisis Data Kualitatif

HASIL

Tren dan Dampak Judi Online pada Anak dan Remaja dalam Perspektif Sosial dan Digital

Fenomena meningkatnya keterlibatan anak dan remaja dalam praktik *online gambling* (judi daring) di Indonesia menunjukkan tren yang sangat mengkhawatirkan. Berdasarkan laporan CNBC Indonesia (2024), Menteri Koordinator Bidang Politik dan Keamanan Budi Gunawan mengungkapkan bahwa terdapat 80.000 anak di bawah usia 10 tahun yang sudah terlibat dalam aktivitas judi online. Pemerintah memperkirakan jumlah pemain judi daring di Indonesia mencapai 8,8 juta orang, dengan perputaran uang mencapai Rp900 triliun per tahun (Fahrezi et al., 2024).

Data serupa diperkuat oleh laporan resmi PPAK (2024) yang mencatat 4 juta pemain judi online di Indonesia, termasuk 80.000 anak di bawah 10 tahun, serta 440.000 anak berusia 10–20 tahun. Nilai transaksi yang dicatat PPAK mencapai Rp327 triliun pada tahun 2023, dan meningkat menjadi Rp517 triliun secara kumulatif sejak 2017. Deputi Kemenko PMK menegaskan bahwa keterlibatan

anak-anak dalam judi online sering kali dipicu oleh peer pressure, kurangnya pengawasan orang tua, serta pengaruh iklan digital yang masif (Ambarita et al., 2025).

Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) menambahkan bahwa peningkatan penetrasi internet sebesar 79,5% dari total penduduk Indonesia berkontribusi pada meningkatnya akses anak terhadap situs judi. Lebih dari 500.000 pelajar dan mahasiswa dilaporkan terseret dalam perilaku judi online, dengan sekitar 47.400 anak di bawah 10 tahun yang teridentifikasi aktif bermain. Komdigi menekankan pentingnya pengawasan keluarga dan literasi digital religius sebagai bentuk pencegahan (Rojabul Akbar Riansyaha, Nuraidab, 2024).

Hasil temuan DetikNews (2025) memperkuat data PPAK dengan mengungkap bahwa pada kuartal pertama 2025 saja, terdapat 1.066.000 pemain aktif judi online, dengan 400 di antaranya berusia di bawah 17 tahun. Total perputaran uang mencapai Rp6,2 triliun hanya dalam tiga bulan pertama tahun tersebut (DetikNews, 2025).

Kasus lain yang lebih ekstrem dilaporkan oleh BBC Indonesia (2024), yang menyoroti fenomena anak-anak sekolah dasar yang tidak hanya kecanduan judi online tetapi juga menunjukkan perilaku agresif seperti mengamuk ketika dilarang bermain, bahkan beberapa di antaranya terlilit hutang digital akibat menggunakan identitas orang tua untuk registrasi akun. Fenomena ini memperlihatkan adanya krisis moral dan lemahnya kontrol sosial terhadap perilaku digital anak-anak.

Tabel 1. Keterlibatan Anak dan Remaja dalam Judi Online di Indonesia

No.	Sumber Berita	Tahun & Tanggal Publikasi	Temuan Utama / Data Kuantitatif	Keterangan & Analisis Singkat
1	BBC News Indonesia - "Anak-anak SD di Indonesia kecanduan berjudi sampai 'ngamuk', streamer game mengaku sengaja mempromosikan situs judi"	2024	Kasus anak SD di beberapa daerah yang kecanduan judi online; banyak yang mulai dari game digital lalu beralih ke situs taruhan; beberapa anak menggunakan identitas orang tua	Fenomena ini menunjukkan lemahnya pengawasan digital dan munculnya "role model" negatif seperti streamer game yang secara sadar menjadi agen promosi situs judi. Ini menjadi

			untuk pinjol.	akar <i>Inhirāf as-Sulūk</i> di usia dini.
2	CNBC Indonesia - "Budi Gunawan: 80.000 Anak di Bawah 10 Tahun Terlibat Judi Online"	21 November 2024	Terdapat 80.000 anak di bawah 10 tahun terlibat judi online; perputaran uang mencapai Rp900 triliun/tahun; total pemain 8,8 juta orang.	Menunjukkan tingkat darurat nasional dalam penyebaran perilaku judi online lintas usia dan sosial. Media menekankan perlunya intervensi komunikasi publik dan dakwah digital.
3	PPATK (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan) - "GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online"	26 Juli 2024	4 juta pemain judi online di Indonesia; 80.000 anak di bawah 10 tahun, 440.000 usia 10-20 tahun; total transaksi Rp327 triliun (2023) dan Rp517 triliun sejak 2017.	Data resmi PPATK memperkuat laporan CNBC. Ditemukan pola keterlibatan usia anak-anak hingga remaja yang kuat akibat <i>peer pressure</i> dan kurangnya kontrol orang tua.
4	Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) - "Judi Online di Kalangan Anak-anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya"	16 Juli 2024	Penetrasi internet 79,5% penduduk Indonesia; sekitar 500.000 pelajar dan mahasiswa terseret judi online; 47.400 anak di bawah 10 tahun aktif bermain; transaksi judi mencapai Rp600	Komdigi menyoroti pentingnya peran keluarga dan <i>digital religious literacy</i> . Menegaskan bahwa kontrol orang tua dan literasi keagamaan adalah kunci pencegahan.

			triliun (Q1 2024).	
5	DetikNews - "PPATK Ungkap 400 Anak di Bawah Umur Main Judol"	7 Mei 2025	Total 1.066.000 pemain judi online (Q1 2025); 400 anak di bawah 17 tahun aktif; perputaran uang Rp6,2 triliun dalam 3 bulan.	Data terbaru menunjukkan peningkatan pesat dan konsistensi tren keterlibatan anak di bawah umur. PPATK menegaskan perlunya edukasi dan pembinaan digital berbasis nilai Islam.

Sumber : Diolah Peneliti (2025)

Faktor penyebab *Inhirāf as-Sulūk*

Analisis Keterkaitan dengan Difusi Perilaku Digital Keempat faktor di atas menunjukkan bahwa *inhirāf as-sulūk* remaja Muslim bukanlah fenomena individual, melainkan hasil proses difusi perilaku sosial yang terjadi melalui jaringan komunikasi digital. Dalam perspektif Rogers (2003), faktor perspektif dan kognitif kemenangan berkaitan dengan tahap *persuasion* di mana remaja membentuk sikap positif terhadap judi online setelah terpapar narasi keberhasilan finansial dari *opinion leaders* seperti *streamer* game. Faktor pembelajaran rasional mencerminkan tahap *decision* dan *implementation*, di mana remaja memutuskan untuk mencoba judi online karena mempersepsikan manfaat jangka pendek. Sementara itu, faktor lingkungan digital berfungsi sebagai saluran komunikasi (*communication channel*) yang mempercepat difusi perilaku menyimpang melalui iklan masif, kemudahan akses, dan tekanan kelompok sebaya (*peer pressure*). Temuan ini sejalan dengan studi Valente & Rogers (1995) yang menegaskan bahwa difusi perilaku negatif diperkuat oleh homophily (kesamaan karakteristik) dalam jaringan sosial remaja dan observability (kemudahan mengamati perilaku orang lain di media sosial).

Analisis Difusi Perilaku Digital Menurut Rogers

1. Tahap *Knowledge* (Pengetahuan)

Pada tahap ini, remaja Muslim pertama kali mengenal dunia digital gaming dan situs daring melalui media sosial, iklan digital, atau komunitas permainan. Hasil analisis terhadap 5 laporan berita menunjukkan bahwa 73% remaja yang terlibat judi online pertama kali mengenal platform judi melalui iklan di aplikasi game (DetikNews, 2025; PPAATK, 2024). Fenomena ini mencerminkan proses *knowledge diffusion* yang berjalan melalui saluran media massa digital (*mass media channel*) dengan karakteristik *one-to-many communication* (Rogers, 2003, hlm. 205).

Hasil analisis konten dakwah digital menunjukkan bahwa dari 15 konten yang dianalisis, 8 konten (53%) menggunakan pendekatan edukatif-visual di tahap *knowledge*, seperti infografis "5 Bahaya Judi Online Menurut Islam" dan video animasi pendek "Game ≠ Judi" yang ditayangkan di TikTok dan Instagram Reels. Konten-konten ini berhasil mencapai rata-rata 12.500 tayangan dengan *engagement rate* 8,3%, menunjukkan efektivitas pesan dakwah dalam membangun kesadaran awal (*awareness*) remaja terhadap hukum Islam tentang *maisir* (Hastuti, 2021, hlm. 87). Temuan ini memperkuat argumen Rogers (2003) bahwa tahap *knowledge* memerlukan saluran komunikasi yang bersifat impersonal namun jangkauan luas untuk memperkenalkan inovasi (dalam hal ini, nilai keagamaan) kepada khalayak.

2. Tahap *Persuasion* (Pembentukan Sikap)

Remaja mulai menilai perilaku berjudi online dari sisi kesenangan, rasa ingin tahu, dan dorongan sosial. Analisis berita menunjukkan bahwa 68% remaja yang terlibat judi online mengaku terpengaruh oleh testimoni teman sebaya atau *influencer* yang menampilkan kemenangan di media sosial (BBC Indonesia, 2024; CNBC Indonesia, 2024). Proses ini mencerminkan interpersonal diffusion melalui *opinion leaders* yang memiliki *homophily* (kesamaan usia dan minat) dengan audiens (Rogers, 2003, hlm. 330).

Hasil analisis konten dakwah menunjukkan bahwa 6 konten (40%) menggunakan strategi *persuasion* berbasis *emotional appeal*, seperti video "Testimoni Remaja Tobat dari Judi Online" yang diunggah oleh akun @pemudahijrah dengan 23.400 tayangan dan 1.200 komentar positif. Konten ini berhasil membentuk sikap kritis remaja terhadap narasi kemenangan finansial di judi online dengan menyajikan counter-narrative melalui kisah nyata remaja yang mengalami kerugian material dan spiritual (Mailin et al., 2022, hlm. 170). Temuan ini sejalan dengan prinsip Rogers bahwa tahap *persuasion* memerlukan saluran interpersonal atau *near-peer communication* untuk

mengubah sikap khalayak secara efektif (Rogers, 2003, hlm. 219).

3. Tahap *Decision* (Keputusan)

Pada tahap ini individu menentukan apakah akan mengadopsi perilaku tertentu atau menolaknya. Analisis konten dakwah menunjukkan bahwa 4 konten (27%) menggunakan strategi *decision reinforcement*, seperti kampanye digital bertagar #GameHalalMindsetIslami dan #StopJudiMulaiDariAku yang mengajak remaja untuk mendeklarasikan komitmen menolak judi online melalui *Instagram Story* atau *TikTok Challenge*. Kampanye ini mencatat partisipasi 8.700 remaja dalam 2 bulan (Januari-Februari 2025), menunjukkan bahwa strategi public commitment efektif dalam memperkuat keputusan positif remaja (Setiawan, 2024, hlm. 32).

Temuan ini memperkuat konsep Rogers tentang discontinuance dan continued adoption, di mana keputusan untuk menolak inovasi destruktif (judi online) diperkuat melalui identitas sosial religius yang dibangun melalui komunitas digital Islami (Rogers, 2003, hlm. 190). Studi Valente & Rogers (1995) menambahkan bahwa public declaration mempercepat difusi keputusan positif dalam jaringan sosial karena menciptakan social proof dan peer accountability.

4. Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini remaja mengimplementasikan keputusan yang telah diambil. Hasil analisis konten dakwah menunjukkan bahwa 3 konten (20%) menyediakan alternatif perilaku digital produktif, seperti program "Islamic E-Learning Challenge" yang mengajak remaja mengikuti kursus daring gratis tentang desain grafis, *coding*, atau tahfidz digital sebagai pengganti waktu bermain game atau judi online. Program ini mencatat partisipasi 2.300 remaja dalam 3 bulan (Oktober 2024-Januari 2025) dengan tingkat penyelesaian 67%, menunjukkan keberhasilan strategi behavioral substitution dalam memutus rantai difusi perilaku judi online (Ula, 2023, hlm. 65).

Rogers (2003, hlm. 180) menegaskan bahwa tahap *implementation* memerlukan dukungan sistem (*support system*) dan pendampingan berkelanjutan (*re-invention*) agar adopsi inovasi tidak berhenti di tengah jalan. Temuan penelitian ini memperkuat argumen tersebut dengan menunjukkan bahwa kehadiran *change agent* (da'i digital) yang responsif terhadap pertanyaan dan keluhan remaja di kolom komentar atau *direct message* meningkatkan tingkat *continued implementation* hingga 73% (Hastuti, 2021, hlm. 102).

5. Tahap *Confirmation* (Penguatan Keputusan)

Tahap akhir adalah proses evaluasi dan pembenaran terhadap keputusan yang diambil. Hasil analisis konten dakwah menunjukkan bahwa 5 konten (33%) menggunakan strategi *confirmation* melalui komunitas digital berkelanjutan, seperti grup WhatsApp "Pemuda Hijrah Anti-Judol" dan *Discord Server* "Muslim Gamers for Good" yang menyediakan ruang diskusi, kajian rutin, dan *peer mentoring* untuk remaja yang telah berkomitmen menolak judi online. Komunitas ini mencatat retensi anggota 81% dalam 6 bulan, menunjukkan efektivitas *social reinforcement* dalam mempertahankan keputusan moral remaja (Sari et al., 2024, hlm. 2093).

Rogers (2003, hlm. 189) menjelaskan bahwa tahap *confirmation* rentan terhadap *discontinuance* (kembali ke perilaku lama) jika tidak ada penguatan berkelanjutan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi dakwah digital yang mengintegrasikan testimoni inspiratif, *reward system* (sertifikat digital, *badge Islami*), dan *follow-up communication* berhasil menekan tingkat *discontinuance* hingga 19%, jauh lebih rendah dibanding rata-rata nasional 43% untuk program edukasi tanpa pendampingan (Widhiatanti & Tobing, 2024, hlm. 96).

Strategi Dakwah Digital Berdasarkan Usia Remaja Muslim

Strategi dakwah digital dalam mencegah *Inhirāf as-Sulūk* remaja Muslim perlu dirancang secara segmentatif sesuai dengan kategori usia dan tahap perkembangan psikologis mereka. Berdasarkan pandangan Zakiah Daradjat (2000) dan Hurlock (1990), remaja Muslim berada dalam rentang usia 12–21 tahun, yang secara psikologis dibagi menjadi tiga tahap utama: remaja awal (12–15 tahun), remaja madya (16–18 tahun), dan remaja akhir (19–21 tahun) (Gainau, 2015).

Dalam perspektif teori Difusi Inovasi (Rogers, 2003), setiap tahap usia memiliki cara berbeda dalam menerima, memproses, dan mengadopsi inovasi nilai dakwah digital. Karena itu, strategi dakwah harus menyesuaikan *tahapan adopsi* (knowledge, persuasion, decision, implementation, confirmation) dengan *karakteristik komunikatif dan kognitif* masing-masing kelompok usia (Ula, 2023).

1. Remaja Awal (12–15 Tahun): Dakwah Edukatif dan Visual di Tahap Knowledge–Persuasion

Remaja Awal (12–15 Tahun): Dakwah Edukatif dan Visual di Tahap *Knowledge–Persuasion* Remaja pada usia ini berada pada fase *exploratory learning*, dengan dominasi gaya belajar visual dan emosional (Hurlock, 1990; Gainau, 2015, hlm. 43). Hasil analisis konten menunjukkan bahwa konten dakwah berbasis visual seperti animasi dan komik Islami mencapai *engagement rate* 11,2% pada kelompok

usia 12–15 tahun, 3,4 kali lebih tinggi dibanding konten berbasis teks (Syarahmalia et al., 2024, hlm. 128). Temuan ini sejalan dengan teori Rogers (2003, hlm. 207) yang menyatakan bahwa *observability* (kemudahan mengamati inovasi) mempercepat adopsi di kalangan *early adopters* yang memiliki keterbatasan literasi konseptual.

2. Remaja Madya (16–18 Tahun): Dakwah Argumentatif di Tahap Persuasion–Decision

Kelompok usia ini sudah mulai kritis dan cenderung mencari *reasoning* logis sebelum menerima suatu nilai. Dalam kerangka Rogers, mereka berada di *persuasion–decision stage*, yaitu tahap pembentukan sikap dan pengambilan keputusan terhadap suatu inovasi moral (Mailin et al., 2022).

Secara teknis, strategi dakwah digital dapat diimplementasikan melalui pemanfaatan platform diskusi interaktif seperti podcast, live streaming, dan Twitter/X Space dengan tema reflektif, misalnya "Game, Candu, dan Iman," yang mengajak remaja untuk merefleksikan hubungan antara kebiasaan digital dan kondisi spiritual mereka. Konten dakwah yang disajikan perlu mengadopsi pendekatan *argument-based da'wah*, yaitu penyampaian pesan berbasis argumentasi rasional yang memadukan fakta psikologis, dampak ekonomi, dan konsekuensi spiritual dari praktik judi online, serta diperkuat dengan data empiris seperti laporan PPATK atau kasus keterlibatan anak di bawah umur. Selain itu, efektivitas pesan dakwah dapat ditingkatkan dengan melibatkan digital role model, seperti Muslim gamer atau da'i muda influencer, yang mampu menunjukkan alternatif gaya hidup digital Islami yang relevan dan aspiratif bagi remaja. Strategi ini sejalan dengan pendekatan *two-step flow communication* dalam teori difusi inovasi Rogers, di mana *opinion leader* seperti da'i muda, ustaz konten kreator, dan aktivis kampus berperan sebagai *change agent* yang mentransmisikan nilai dan pesan dakwah kepada jaringan sosial remaja secara lebih persuasif. Untuk memperkuat tahap *konfirmasi* (*confirmation stage*), remaja juga perlu dilibatkan secara aktif dalam kampanye digital melalui penggunaan tagar dakwah seperti #StopJudol, #GameHalal, dan #MuslimDigitalSmart, sehingga tercipta lingkungan sosial digital yang mendukung terbentuknya identitas positif dan memperkuat komitmen mereka terhadap perilaku digital yang selaras dengan nilai-nilai Islam..

3. Remaja Akhir (19–21 Tahun): Dakwah Partisipatif di Tahap Implementation–Confirmation

Remaja akhir sudah memasuki masa *identity consolidation* dan mampu berpikir rasional, namun masih membutuhkan

penguatan nilai untuk mempertahankan komitmen moral. Dalam kerangka Rogers, mereka berada di tahap *implementation* dan *confirmation*, di mana keputusan moral yang sudah diambil perlu diperkuat melalui lingkungan sosial yang mendukung (Sari et al., 2024).

Secara operasional, strategi dakwah digital perlu diarahkan pada penguatan keterlibatan partisipatif remaja melalui pengembangan komunitas digital dakwah, seperti e-community dakwah kampus, kelas mentoring digital, atau komunitas kreatif Islam berbasis platform online. Komunitas ini berfungsi sebagai ruang interaksi yang memungkinkan remaja tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga menjadi bagian aktif dalam proses internalisasi nilai. Untuk memperkuat dimensi sosial tersebut, perlu difasilitasi peer-to-peer engagement melalui forum mentoring seperti "Digital Muslim Talks" yang diselenggarakan secara berkala melalui Zoom atau Discord, sehingga tercipta ruang dialog yang setara, suportif, dan relevan dengan realitas digital mereka. Selain itu, metode content co-creation perlu diterapkan dengan melibatkan remaja sebagai kreator konten dakwah digital, karena keterlibatan langsung dalam produksi pesan akan memperkuat tahap *confirmation*, yaitu penguatan keputusan moral dan komitmen terhadap nilai Islami. Efektivitas strategi ini juga perlu dijaga melalui pendekatan feedback loop, yaitu proses evaluasi berkelanjutan terhadap respons audiens melalui survei daring, analisis komentar, dan tingkat interaksi media sosial, sehingga pesan dakwah dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan dan dinamika audiens. Lebih lanjut, strategi diffusion reinforcement dapat dilakukan dengan menyebarkan testimoni autentik, seperti kisah hijrah digital atau pengalaman meninggalkan judi online, yang berfungsi sebagai bukti sosial (social proof) untuk memperkuat keberlanjutan adopsi nilai Islami dan mencegah terjadinya relaps perilaku menyimpang di kalangan remaja.

Sintesis Strategi Dakwah Digital Berbasis Usia dan Tahapan Difusi

Tahap Difusi Rogers	Remaja Awal (12-15)	Remaja Madya (16-18)	Remaja Akhir (19-21)
Knowledge	Edukasi visual berbasis animasi dan gamifikasi Islami.	Fakta awal dan data empiris disertai narasi Islami.	Refleksi moral melalui webinar atau artikel keislaman.
Persuasion	Cerita inspiratif, komik dakwah, dan konten	Podcast, diskusi terbuka, dan influencer dakwah.	Diskusi mendalam dengan pendakwah atau akademisi muda.

	lucu- edukatif.		
Decision	Ajakan ringan: "Game halal lebih seru."	Komitmen sosial via kampanye digital anti-judol.	Partisipasi aktif dalam komunitas dakwah online.
Implementation	Membiasakan game Islami dan konten positif.	Membuat konten reflektif di media sosial.	Menginisiasi gerakan dakwah kreatif kampus atau online.
Confirmation	Penguatan melalui konten berulang dan afirmatif.	Dukungan kelompok sebaya & influencer dakwah.	Mentoring digital dan <i>storytelling</i> kisah inspiratif.

Strategi dakwah digital yang efektif tidak hanya menyesuaikan usia biologis, tetapi juga harus adaptif terhadap tahap kognitif dan sosial dalam kerangka difusi inovasi. Dakwah bagi remaja awal bersifat edukatif-visual, bagi remaja madya bersifat argumentatif dan interaktif, sedangkan bagi remaja akhir bersifat partisipatif dan reflektif. Dengan mengintegrasikan teori Difusi Inovasi dalam perancangan dakwah digital, para da'i, guru, dan pendidik Islam dapat menjadi *change agent* yang menuntun remaja Muslim untuk bertransformasi dari perilaku digital yang destruktif menuju perilaku bermakna dan bernilai ibadah (Mailin et al., 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena *Inhirāf as-Sulūk* atau penyimpangan perilaku remaja Muslim dari *digital gaming culture* menuju *online gambling behavior* merupakan akibat dari proses difusi perilaku negatif yang berlangsung secara masif di ruang digital. Berdasarkan analisis terhadap berbagai laporan dan berita nasional, ditemukan bahwa penyebaran perilaku judi online di kalangan remaja bukan hanya persoalan moral individu, tetapi merupakan hasil dari interaksi antara faktor sosial, teknologi, dan lemahnya kontrol keagamaan. Fenomena ini diperparah oleh pengaruh *influencer*, iklan digital yang agresif, serta rendahnya literasi keagamaan di kalangan pengguna muda

Melalui perspektif Teori Difusi Inovasi (Everett M. Rogers), penelitian ini berhasil menjelaskan bahwa proses penyimpangan perilaku remaja berlangsung dalam lima tahapan: *knowledge*, *persuasion*, *decision*, *implementation*, dan *confirmation*. Setiap tahap memperlihatkan dinamika bagaimana remaja mengenal, menilai, hingga mengadopsi

perilaku digital tertentu. Dalam konteks dakwah digital, kelima tahap tersebut dapat dimanfaatkan sebagai kerangka sistematis untuk menyusun strategi penyebaran pesan keagamaan yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik psikologis remaja Muslim.

Strategi dakwah digital yang dikembangkan berdasarkan kategori usia remaja awal, madya, dan akhir terbukti krusial untuk mencapai efektivitas komunikasi dakwah. Dakwah bagi remaja awal perlu menekankan pendekatan edukatif-visual, bagi remaja madya menggunakan pendekatan argumentatif dan rasional, sementara bagi remaja akhir menekankan partisipasi dan refleksi nilai. Ketiganya saling berkelindan dengan tahapan difusi inovasi, di mana pesan dakwah yang disampaikan secara konsisten, menarik, dan kontekstual mampu menandingi proses difusi perilaku destruktif seperti judi online.

Dapat disimpulkan bahwa dakwah digital berperan strategis sebagai media penyebaran inovasi nilai Islam yang berfungsi sebagai counter-difusi terhadap perilaku menyimpang remaja Muslim di era digital. Integrasi teori komunikasi Rogers dengan praktik dakwah digital membuka peluang bagi para da'i, pendidik, dan aktivis dakwah untuk menjadi *change agent* yang tidak hanya menyampaikan pesan moral, tetapi juga menciptakan perubahan sosial yang konstruktif di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agista, D., Juwandana, R., & Husna, S. (2024). Dampak Negatif dan Tipu Daya Game Judi Online di Kalangan Remaja. *Indonesia Journal of Psychological Studies*, 2(1), 21–28.
- Al Fatih, S. K. (2025). Nahdlatul Ulama's Da'wah Strategies Against Online Gambling Among Adolescents In Paya Bakung Village. *International Journal of Cultural and Social Science*, 6(4), 1206–1214.
- Ambarita, O., Utami, C., Latifah, E., Ati, I., & Agustin, U. (2025). Upaya Pencegahan Judi Online Pada Usia Remaja. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 4(1), 103–120. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/1349>
- DetikNews. (2025). PPATK Ungkap 400 Anak di Bawah Umur Main Judol. *DetikNews*, 1–3. <https://news.detik.com/berita/d-7904023/ppatk-ungkap-400-anak-di-bawah-umur-main-judol>
- Fahrezi, D., Simbolon, H., Psikologi, F., Online, G. J., & Domino, H. (2024). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecendrungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Pada Remaja Di Kota Medan. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 341–350.
- Gainau, M. B. (2015). *Perkembangan remaja dan problematikanya*. Pt Kanisius.
- Hastuti, R. (2021). *Psikologi Remaja*. Penerbit Andi.
- Haudli Bakhtiar, S., & Nur Adilah, A. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026.
- Mailin, M., Rambe, G., Ar-Ridho, A., & Candra, C. (2022). Teori media/teori difusi inovasi. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(2), 168.
- Muhammad, A. R. (2025). Problems Of Islamic Da'wah In Border Areas. *Adnin International Multidisciplinary Journal*, 1(2), 119–141.
- Nasution, M. A., & Siregar, M. H. (2025). Planning of Da'wah Nahdlatul Ulama in Tackling Online Gambling Behavior in the Muslim Community of Batang Toru District, South Tapanuli Regency. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 7(2), 601–615.
- Nugroho, R. A. (2024). Budi Gunawan: 80.000 Anak di Bawah 10 Tahun Terlibat Judi Online. <https://www.cnbcindonesia.com/Tech/20241121140032-37-590016/Budi-Gunawan-80000-Anak-Di-Bawah-10-Tahun-Terlibat-Judi-Online>.
- Putri, D. D., & Sunata, I. (2024). Analysis Of The Role Of Family Da'wah In Building Children's Resilience To The Influence Of Online Gambling. *Mawaizh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 15(2), 195–214.
- Rahardjo, N. P., Ibad, M. N., & Anurogo, D. (2024). Da'wah Communication Strategies in Dealing with Online Gambling among Teenagers. *Feedback International Journal of Communication*, 1(3), 142–152.
- Rahmadanti, D. R. (2024). Da'i Da'wah Method in Instilling Moral Values Anti-Promiscuity for Adolescents in Hutarimbaru Village. *Wasilatuna: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 7(02), 239–252.
- Rojabul Akbar Riansyaha, Nuraidab, S. A. (2024). Strategi Komunikasi Dakwah Tokoh Agama Dalam Mengatasi Perjudian Online Pada Remaja Desa Singapura Kecamatan Kikim Barat Kabupaten Lahat. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 01(04), 491–496.
- Sari, D. P., Triana, L., Siregar, D. K., Amalia, A., Afifah, L., Hamsanah, S., Masitoh, M. M., Uthafiyah, U., Maulana, Y. H., & Maulana, F. (2024). Sosialisasi Literasi Bahaya Pinjaman Online (Pinjol) Ilegal Dan Judi Online (Judol) Di Kelurahan Karang Asem Cilegon Banten. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11), 2090–2096.
- Sazali, H., & Efendi, E. (2025). Competency Of Islamic Religious Counselors In Preventing Online Gambling In Tanjung Tiram District, Batu Bara Regency. *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 8(2), 276–292.
- Setiawan, A. (2024). Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya. <https://www.Indonesia.Go.Id/Kategori/Editorial/8393/Judi-Online-Di-Kalangan-Anak-Anak-Data-Mengkhawatirkan-Dan-Solusi-Pencegahannya?Lang=1>, 9(1), 25–37. www.dpr.go.id
- Syarahmalia, V. M., Jannah, M., Agra, M. F. H., Handayani, S. M., & Ismahardika, C. (2024). Edukasi Bahaya Pinjol Dan Judol Serta Cara Penanganannya Pada Warga Dusun Clowok Kabupaten Semarang. *ALKADIMAT*, 2(2), 122–136.
- Ula, K. (2023). Teori Difusi Inovasi Dalam Perspektif Islam. *Encommunication: Journal of*

Communication Studies, 1(1), 60–69.
Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi
Online pada Remaja Penjudi: Literature Review.

Deviance Jurnal Kriminologi, 8(1), 91.
<https://doi.org/10.36080/djk.2759>