

**PESAN DAKWAH PADA EPISODE JANGAN KECANDUAN  
MAIN MOBILE LEGEND AKUN INSTAGRAM @NUNUZOO**

Skripsi

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



Oleh: KHAIRUL

KAHFI NIM.

1503110375

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALANGKA RAYA  
TAHUN 2019 M/ 1441 H**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairul Kahfi

NIM : 1503110375

Jurusan : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palangka Raya

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Palangka Raya, 03 oktober 2019

Yang Membuat Pernyataan

A yellow revenue stamp (Meterai Tempel) with a value of 6000 Rupiah. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL", "6000", and "PADA KEMUDIAN". A handwritten signature is written over the stamp.

Khairul Kahfi

NIM. 1503110375



## PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PESAN DAKWAH PADA EPISODE JANGAN  
KECANDUAN MAIN MOBILE LEGEND AKUN  
INSTAGRAM @NUNUZOO

NAMA : KHAIRUL KAHFI

NIM : 1503110375

FAKULTAS : USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

JURUSAN : DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

PROGRAM STUDI : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

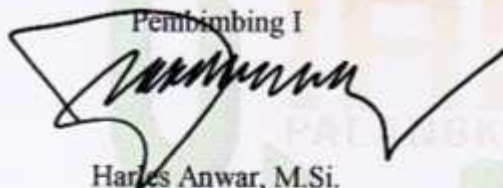
JENJANG : STRATA I (SI)

Telah disidangkan/dimunaqasahkan pada hari/tanggal/bulan/tahun. Di  
depan para penguji.

Palangka Raya, oktober 2019

### Menyetujui

Pembimbing I



Harles Anwar, M.Si.

NIP. 196810301999031001

Pembimbing II

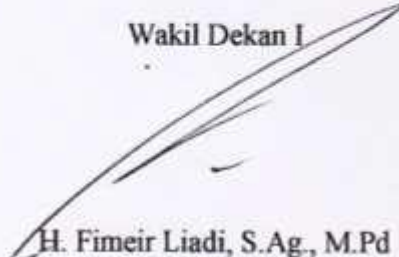


Ihsan Mz, M.Psi

NIP. 198803232019031008

### Mengetahui

Wakil Dekan I



H. Fimeir Liadi, S.Ag., M.Pd

NIP. 196003181982031002

Ketua Program Studi

Komunikasi dan Penyiaran Islam



Syairil Fadli, S.Ag., M.Hum

NIP. 196711282006041005



## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**PESAN DAKWAH PADA EPISODE JANGAN KECANDUAN MAIN MOBILE LEGEND AKUN INSTAGRAM @unuzoo**" yang ditulis oleh Khairul Kahfi NIM.1503110375 telah diujikan pada sidang ujian skripsi yang diselenggarakan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Palangka Raya, Pada

Hari : Rabu

Tanggal : 23 Oktober 2019

Palangka Raya, Oktober 2019

Tim Penguji:

Mualimin, M.Sos  
Ketua Sidang/Penguji

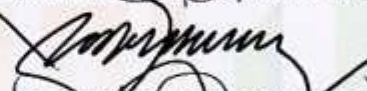
Syairil Fadli, S. Ag., M. Hum  
Penguji I/Utama

Harles Anwar, M.Si  
Penguji II

Ihsan MZ, M.Psi  
Sekretaris/Penguji

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan  
Dakwah  
IAIN Palangka Raya







## NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi  
Sdr. **Khairul Kahfi**

Palangka Raya, oktober  
2019

Kepada  
Yth. Ketua Jurusan Dakwah dan  
Komunikasi  
Skripsi FUAD IAIN Palangka Raya  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Khairul Kahfi  
Nim : 1503110375  
Judul : **Pesan Dakwah Pada Episode Jangan Kecanduan  
main Mobile Legend Akun Instagram @nunuzoo**

Sudah dapat diujikan pada sidang ujian skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing I



Haryes Anwar, M. Si  
NIP. 196810301999031001

Pembimbing II



Ihsan Mz, M.Psi  
NIP. 498803232019031008





## **PESAN DAKWAH PADA EPISODE JANGAN KECANDUAN MAIN MOBILE LEGEND AKUN INSTAGRAM @nunuzoo**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk menelaah tentang pesan dakwah yang terkandung dalam video pada episode jangan kecanduan main mobile legend akun instagram @nunuzoo. Dengan fokus masalah, yaitu: Bagaimana isi pesan dakwah pada episode jangan kecanduan main mobile legend akun instagram @nunuzoo?. Dengan tujuan ingin menggali pesan dakwah video humor episode jangan kecanduan main mobile legend akun instagram @nunuzoo.

Untuk menjawab fokus masalah diatas, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian teks media. Metode analisis yang digunakan yaitu analisis semiotik model Charles Sander Peirce yang dikenal dengan teori segitiga makna yaitu tanda, objek dan interpretan dalam menganalisis sebuah tanda.

Kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mengungkapkan terdapat pesan syariah dalam video akun instagram @nunuzoo episode jangan kecanduan main mobile legend.

Pesan yang terkandung adalah saling menasehati dalam kebaikan agar selalu berada didalam jalannya Allah SWT, mengerjakan segala sesuatu yang bermanfaat agar waktu tidak terbuang sia-sia, serta tidak lalai dalam menjalankan perintah Allah SWT.

**Kata Kunci** : Pesan Dakwah, Video, Instagram,



**MESSAGE OF DAKWAH IN EPISODE DO NOT BE ADDICTED TO PLAY  
MOBILE LEGEND IN INSTAGRAM ACCOUNT @nunuzoo**

**ABSTRACT**

This research was conducted to examine the dakwah messages that contained in the video on episode do not be addicted to play mobile legend in instagram account @nunuzoo. With the focus of the problem, namely: How is the dakwah message in video on episode do not be addicted to play mobile legend in Instagram account @nunuzoo? With the aim to explore the dakwah message video on episode do not be addicted to mobile legend, instagram account @ nunuzoo.

To answer the focus of the problem above, researchers used a qualitative research approach to the type of media text research. The analytical method used is Charles Sander Peirce's semiotic analysis which is known as the triangle theory of meaning, namely signs, objects and interpretants in analyzing a sign.

The conclusion from the research that has been done, the researcher revealed that there was a Syatriah message in the video account Instagram @nunuzoo episode Don't be addicted to playing mobile legend.

The message contained is advising each other in goodness to always be in the way of Allah SWT, do everything useful so that time is not wasted in vain, and not negligent in carrying out the commands of Allah SWT.

Keyword : dakwah message, video, instagram



## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Syukur al-hamdulillah, atas hidayah dan ma'unah Allah SWT yang diberikan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan laporan hasil penelitian yang berupa skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Muhammad Rasulullah SAW, keluarganya, para shahabatnya dan semua pengikutnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian laporan hasil penelitian berupa skripsi ini banyak pihak yang ikut membantu. Karena itu, pada kesempatan ini penulis perlu mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Dr. Khairil Anwar, M.Ag. Rektor IAIN Palangka Raya.
2. Yth. Dr. Desi Erawati, M.Ag. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Palangka Raya.
3. Yth. H. Fimeir Liadi, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Palangka Raya.
4. Yth. Syairil Fadli, S.Ag., M.Hum. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Palangka Raya.
5. Yth. Harles Anwar, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Yth. Ihsan Mz, M.Psi. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini.





7. Segenap pegawai/tenaga kependidikan dan administrasi pada ruang lingkup Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palangka Raya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh sahabat-sahabat tercinta yang selalu membantu di dalam penyusunan skripsi ini khususnya untuk Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2015.

Akhirnya, hanya kepada Allah SWT lah penulis menyerahkan segala persoalan dan semoga para pihak yang ikut membantu penyelesaian laporan penelitian berupa skripsi ini diterima amal baiknya oleh Allah SWT. Dan semoga skripsi ini bermanfaat. *Aamin*

Palangka Raya, Oktober 2019

Penulis,

**KHAIRUL KAHFI**



## MOTTO

“Dakwah itu mengajak, bukan mengejek  
Merangkul, bukan memukul”<sup>1</sup>  
(KH, Ahmad Mustofa Bisri)



---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=UGGMCD04We0>

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur telah selesainya skripsi ini, saya persembahkan karya ini untuk:

1. Ayahanda tercinta Supriyanto orang yang selalu berusaha membesarkanku dan telah banyak mendidik dengan kesabaran, menjaga dengan sepenuh hati serta mengajarkan arti kehidupan kepadaku, semoga Allah membalas ketulusan hati dan kesabaran Ayahanda dihari akhir nantinya.
2. Ibunda tersayang Eliya orang yang tiada hentinya mencurahkan segala do'a, nasehat, motivasi, serta membangkitkanku ketika aku rapuh, nasehat itulah yang akan selalu kurindukan, hanya ini bunda yang anada persembahkan semoga Allah SWT membalas ketulusan hati dan kesabaran bunda.
3. Adik-adik tercinta Khasra Wardana, dan Khabirin Maulana yang selama ini selalu memberikan dukungan.
4. Seluruh keluarga, dosen, dan sahabat yang telah banyak membantu dan memberi serta menjadi motivasi dan inspirasi pada proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu namanya.





## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi adalah pemindahan alihan tulisan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab di tulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam footnote maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi.

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158/1987 dan 0543/b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha <sup>ʿ</sup>	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha <sup>ʿ</sup>	Kh	ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra"	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta"	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za"	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	‘	koma terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	fa"	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	Em
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	”	Apostrof
ي	ya”	Y	Ye

**B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis rangkap**

مُتَّعِقِدِين	Ditulis	<i>muta'qqidin</i>
مُتَّعِدِين	Ditulis	<i>'iddah</i>

**C. Ta' Marbutah**

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	<i>Hibbah</i>
-----	---------	---------------

زِيَاة	Ditulis	<i>Jizyah</i>
--------	---------	---------------

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti solat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

رَكْمَةُ أَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>karāmah al-aulyā</i>
----------------------	---------	-------------------------

2. Bila ta” marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, atau dammah ditulis t.

زَكَاةُ رِطْلًا	Ditulis	<i>zakātul fiṭri</i>
-----------------	---------	----------------------

#### D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	ditulis	A
◌ِ	Kasrah	ditulis	I
◌ُ	Dammah	ditulis	U

#### E. Vokal Panjang

Fathah + alif	Ditulis	<i>Ā</i>
---------------	---------	----------

ج اهلوية	Ditulis	<i>Jāhiliyyah</i>
Fathah + ya" mati	Ditulis	<i>Ā</i>
يس مع	Ditulis	<i>yas'ā</i>
Kasrah + ya" mati	Ditulis	<i>Ī</i>
ركم	Ditulis	<i>Karīm</i>
Dammah + wawu mati	Ditulis	<i>Ū</i>
روض	Ditulis	<i>Furūd</i>

#### F. Vokal Rangkap

Fathah + ya" mati	Ditulis	<i>Ai</i>
بي كرم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
Fathah + wawu mati	Ditulis	<i>Au</i>
زول	Ditulis	<i>Qaulun</i>

#### G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أأزحم	Ditulis	<i>a'antum</i>
دعات	Ditulis	<i>u'iddat</i>

شكركم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>
-------	---------	------------------------

## H. Kata sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

رقآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
قياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf "l" (el)nya.

ساماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
شمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

## I. Penulisan kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوي رفلوض	Ditulis	<i>ẓawī al-furūḍ</i>
أهل لاسنة	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>10</b>
A. Pesan Dakwah Humor pada Akun Instagram .....	10
1. Pengertian Pesan .....	10
2. Pesan Dakwah .....	11
3. Media Sosial Instagram.....	20
B. Kajian Teori (Semiotik Charles Sanders Peirce) .....	25
C. Penelitian Terdahulu .....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Metode Penelitian.....	31
1. Jenis dan Pendekatan penelitian.....	31
2. Sumber dan Jenis Penelitian.....	32
3. Metode Pengambilan Data .....	32

4. Unit Analisis.....	33
5. Metode Analisis Data.....	34
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>35</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	35
1. Instagram.....	35
2. Profil Akun @nunuzoo .....	37
3. Vidio Jangan Kecanduan Main Mobile Legend.....	38
4. Profil Nurul Azka.....	40
B. Penyajian Data .....	45
C. Analisis Data .....	53
D. Temuan dan Interpretasi Data .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Secara etimologis, dakwah berasal dari bahasa arab, yaitu *da''a, yad''u, da''wan, du''a*.<sup>1</sup> Dalam ilmu bahasa arab, kata dakwah berbentuk sebagai "*isim mashdar*" kata ini berasal dari *fi''il* (kata kerja) "*da''a-yad''u*" yang diartikan sebagai mengajak/menyeru, memanggil, seruan, permohonan dan permintaan.<sup>2</sup> Secara terminologi, ulama berbeda pendapat dalam menentukan dan mendefinisikan dakwah, hal ini disebabkan oleh perdebatan mereka dalam memaknai dan memandang kalimat dakwah itu sendiri. Sebagian ulama seperti diungkapkan oleh Muhammad Abu Al-Futh dalam kitabnya *al- madkhal ila ,,alm ad-da''wat* mengatakan, bahwa dakwah adalah menyampaikan (*at-tabligh*) dan menerangkan (*al-bayan*) apa yang telah dibawa oleh Nabi Muhammad SAW.<sup>3</sup>

Menurut pendapat ulama Bashrah, dasar pengambilan kata dakwah itu adalah dari kata mashdar yakni *da''watan* yang artinya panggilan. Sedangkan menurut ulama Kuffah perkataan dakwah itu diambil dari akar kata *da''aa* yang artinya telah memanggil.<sup>4</sup> Dakwah adalah tugas yang diberikan kepada

---

<sup>1</sup> Muhammad Munir, Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, Cet.I, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 17.

<sup>2</sup> *Ibid.*, h. 18.

<sup>3</sup> Faizah, Muchsin Effandi, *psikologi Dakwah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h 5.

<sup>4</sup> Alwisral Imam Zaidillah, *Strategi Dakwah dalam Membentuk Da''i dan Khatib Professional*, Cet. I, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), h. 2.

setiap muslim. Sebagaimana terdapat dalam Al-Qur'an dan as-Sunnah Rasulullah SAW, kewajiban dakwah menyerukan, dan menyampaikan agama Islam kepada masyarakat.<sup>5</sup>

Pada era globalisasi ini, ilmu dan teknologi nampak berkembang semakin pesat. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ini, menjadi peluang pendakwah untuk masuk kedalamnya agar bisa menyampaikan pesan dakwahnya, karena dakwah itu tidak hanya berdakwah di dalam majelis ataupun berada diatas mimbar saja, melainkan dakwah juga bisa masuk kedalam teknologi dan media informasi yang semakin canggih pada saat ini untuk berkontribusi dalam menyampaikan pesan dakwahnya.

Ilmu dan teknologi merupakan produk dari kinerja akal dan penalaran serta keterampilan manusia, yang sangat berguna dalam memakmurkan bumi serta mengembangkan kebudayaan dan pendapatan. Ilmu dan teknologi juga sangat diperlukan dalam pelaksanaan dan pengembangan dakwah yang efektif. Tanpa pemanfaatan ilmu dan teknologi, dakwah tidak akan berkembang efektif, dan bahkan dapat dikalahkan oleh lawan dakwah yang justru sarat dengan muatan ilmu dan teknologi.<sup>6</sup>

Melihat dari berkembangnya ilmu dan teknologi yang semakin pesat, dakwah telah masuk dalam berbagai perkembangan media informasi. Perkembangan media informasi saat ini dengan cepat dan efektif dalam

---

<sup>5</sup> Munzien Suparta, Harjani Aefni, *Metode Dakwah* (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2009), h. 5.

<sup>6</sup> Anwar Arufun, *Dakwah Kontemporer Sebuah Studi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha ilmi, 2010), h.15

menyampaikan pesan dan sudah tidak bisa dipungkiri lagi bahwa dakwahpun telah masuk ke dalam aspek media informasi yang baru, yaitu Internet. Dimana internet saat ini sudah sangat meluas sekali, perkembangan internet mulai merambah dan menempatkan posisi yang kuat di deretan media massa yang lebih dahulu ada dan kebanyakan saat ini masyarakat menggunakan Internet.

Internet berasal dari kepanjangan International Connection Networking. International berarti global atau seluruh dunia; connection berarti hubungan komunikasi, dan networking berarti jaringan. Dengan demikian, Internet adalah suatu sistem jaringan komunikasi (berjuta komputer) yang terhubung di seluruh dunia.<sup>7</sup>

Melalui internet masyarakat dapat mengakses berbagai situs-situs di website mengenai berbagai pengetahuan dan informasi saat ini, sehingga masyarakat bisa mengakses kapan pun tanpa ada batas ruang dan waktu. Dengan demikian pendakwah memiliki fasilitas untuk menyampaikan segala pesan yang akan disampaikan melalui media baru ini yaitu internet. Sehingga internet menjadi alat dakwah kontemporer yang memiliki jangkauan luas untuk menyeru kepada hal-hal yang diperintahkan oleh Allah s.w.t dan menjauhi dari apa yang dilarang-Nya.

Masyarakat sudah menganggap internet sebagai media yang sangat relevan untuk digunakan pada saat ini, karena dengan kehadiran internet masyarakat dapat dengan mudah menggali, mencari dan menemukan sebuah

---

<sup>7</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 359-360

informasi. Dengan kehadiran internet masyarakat dapat berkomunikasi melalui smartphone, dimana dengan menggunakan smartphone yang semakin canggih dapat mengakses internet, sehingga dengan cepat mendapatkan sebuah informasi dan bisa berkomunikasi dengan orang yang berada diluar negeri sekalipun.

Media komunikasi dan informasi yang dikembangkan oleh internet memiliki berbagai macam produk, salah satu diantaranya yaitu media sosial. Dimana media sosial utamanya digunakan sarana komunikasi antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh. Instagram merupakan salah satu media sosial yang banyak diakses masyarakat melalui smartphone saat ini.

Terdapat 45 juta pengguna Instagram yang aktif setiap bulan pada kuartal pertama bulan April 2017. menurut Country Director Facebook Indonesia, Sri Widowati, saat jumpa pers di Jakarta, Rabu siang, Pengguna Instagram di Indonesia adalah komunitas terbesar di Asia Pasifik.<sup>8</sup> Instagram adalah aplikasi yang digunakan untuk berbagi bidikan foto dan video. Instagram resmi dirilis pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Kriger di California. Nama Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata insta berasal dari kata instan, yang artinya sama seperti fungsinya yaitu kamera polaroid yang pada masanya dikenal dengan sebutan foto instan. Sedangkan kata gram berasal dari

---

<sup>8</sup> <https://bali.antaranews.com/berita/108986/pengguna-Instagram-di-indonesia-mencapai-45-juta>, diakses pada tanggal 24 oktober 2019



telegram, dimana yang dimaksudkan cara kerja dari telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat.<sup>9</sup>

Konten utama pada aplikasi Instagram yaitu berbagi foto dan video yang berdurasi satu menit saja, selain itu juga terdapat kolom caption dan juga ada kolom komentar, agar bisa berinteraksi antara pengguna dan pengakses, sehingga memunculkan berbagi informasi. Dalam media Instagram ini, pengguna bukan hanya dijadikan untuk eksistensi diri melainkan dengan adanya Instagram ini, masyarakat memanfaatkan dengan menjadikannya sebagai bisnis, dakwah atau bahkan berbagi informasi.

Dengan banyaknya masyarakat yang mengakses media sosial Instagram pada saat ini, hal ini menjadikan peluang besar bagi pendakwah untuk masuk kedalamnya dalam menyampaikan pesan-pesan dakwahnya. Sehingga menggunakan media ini pula, pendakwah akan semakin menjadi kreatif untuk menyampaikan pesannya, sehingga pesan yang disampaikan itu menjadi menarik untuk dibaca dan mudah diterima oleh masyarakat.

Salah satu akun dakwah yang terdapat dalam Instagram yaitu akun milik Nurul Azka dengan akun instagram @nunuzoo. Dalam akun @nunuzoo ini terdapat berbagai macam motivasi dan dakwah yang dikemas dalam video humor yang berdurasi satu menit. Sehingga hampir semua postingannya itu berasumsi mengenai motivasi dan dakwah dari pada memposting foto pribadi

---

<sup>9</sup> <http://www.linkpengetahuan.com/2017/05/penemu-Instagram-dan-sejarah-singkatnya.html>, diakses pada tanggal 24 oktober 2019

atau foto bersama teman, keluarga dan yang lainnya. Pada akun Instagram @nunuzoo memiliki 275 postingan dan 588.000 followers.<sup>10</sup>

Konten video yang dibagikan akun instagram @nunuzoo berupa pesan motivasi dan dakwah yang dikemas dengan sangat menarik. Dimana dalam penyampaiannya itu selalu menggunakan metode yang humoris, tidak serius, selalu ada candaan namun pesan tetap tersampaikan dengan baik dan dakwahnya selalu update sesuai dengan keadaan masyarakat sekarang atau bisa disebut dengan dakwah kekinian. Sehingga isi pesan dakwah dalam video yang diunggah oleh akun instagram @nunuzoo lebih mudah diterima oleh masyarakat. Karena pada zaman sekarang ini, masyarakat lebih menyukai video yang berkonten humor.

Ketertarikan peneliti untuk meneliti video Nurul Azka, karena akun instagram @nunuzoo ini dimiliki oleh Nurul azka yang seorang mahasiswa jurusan komunikasi dan penyiaran Islam UIN Jakarta angkatan 2015. Nurul azka selaku pembuat vidio-vidio bergendre dakwah Humor pada akun instagramnya yaitu @nunuzoo melakukan dakwahnya melalui media sosial. Salah satu video yang diunggah nurul azka pada episode “Jangan Kecanduan main Mobile Legend” yang menceritakan seorang anak muda yang kecanduan bermain game sampai lupa akan waktu dan sekitarnya. Game ini sangat mempengaruhi masyarakat dimana tidak sedikit anak muda yang kecanduan bermain game ini dan juga game ini salah satu game yang paling diminati oleh masyarakat dari anak kecil, remaja dan dewasa. Dari video

---

<sup>10</sup> [https://instagram.com/nunuzoo?utm\\_source=ig\\_profile\\_share&igshid=1jfu4m41cq242](https://instagram.com/nunuzoo?utm_source=ig_profile_share&igshid=1jfu4m41cq242), diakses pada tanggal 24 oktober 2019



episode jangan kecanduan main mobile legend ini peneliti mencoba untuk menggali pesan dakwah yang terkandung didalamnya, dan bisa menjadi referensi bagi penerus dakwah. Khususnya dalam jurusan Komunikasi Penyiaran Islam untuk menjadi salah satu metode yang baru, unik, dan lucu. Agar terlihat menarik dalam menyampaikan pesan dakwahnya sehingga akan lebih mudah dan gampang untuk diterima oleh masyarakat. maka peneliti mencoba meneliti salah satu video dakwah pada episode “JANGAN KECANDUAN MAIN MOBILE LEGEND” dengan judul “PESAN DAKWAH PADA EPISODE JANGAN KECANDUAN MAIN MOBILE LEGEND AKUN INSTAGRAM @NUNUZOO”, yang diunggah pada tanggal 24 maret 2018. Pada akun instagram @nunuzoo.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini tentang Bagaimana isi pesan dakwah episode “Jangan Kecanduan Main Mobile Legend!” pada akun Instagram @nunuzoo?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Terkait dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk menggali pesan dakwah pada unggahan video pada episode “Jangan Kecanduan Main Mobile Legend!” pada akun Instagram @nunuzoo.

Penelitian ini memiliki manfaat yang ditinjau secara teoritis yaitu:

1. Bagi peneliti penelitian ini merupakan wadah atau wahana untuk mengembangkan pola pikir yang kritis terhadap aktivitas dakwah, hasil

penelitian ini diharapkan menambah khazanah keilmuan dan merupakan syarat untuk memenuhi tugas akhir untuk mendapatkan gelar S1.

2. selain itu penelitian ini juga dapat membantu mahasiswa sebagai panduan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

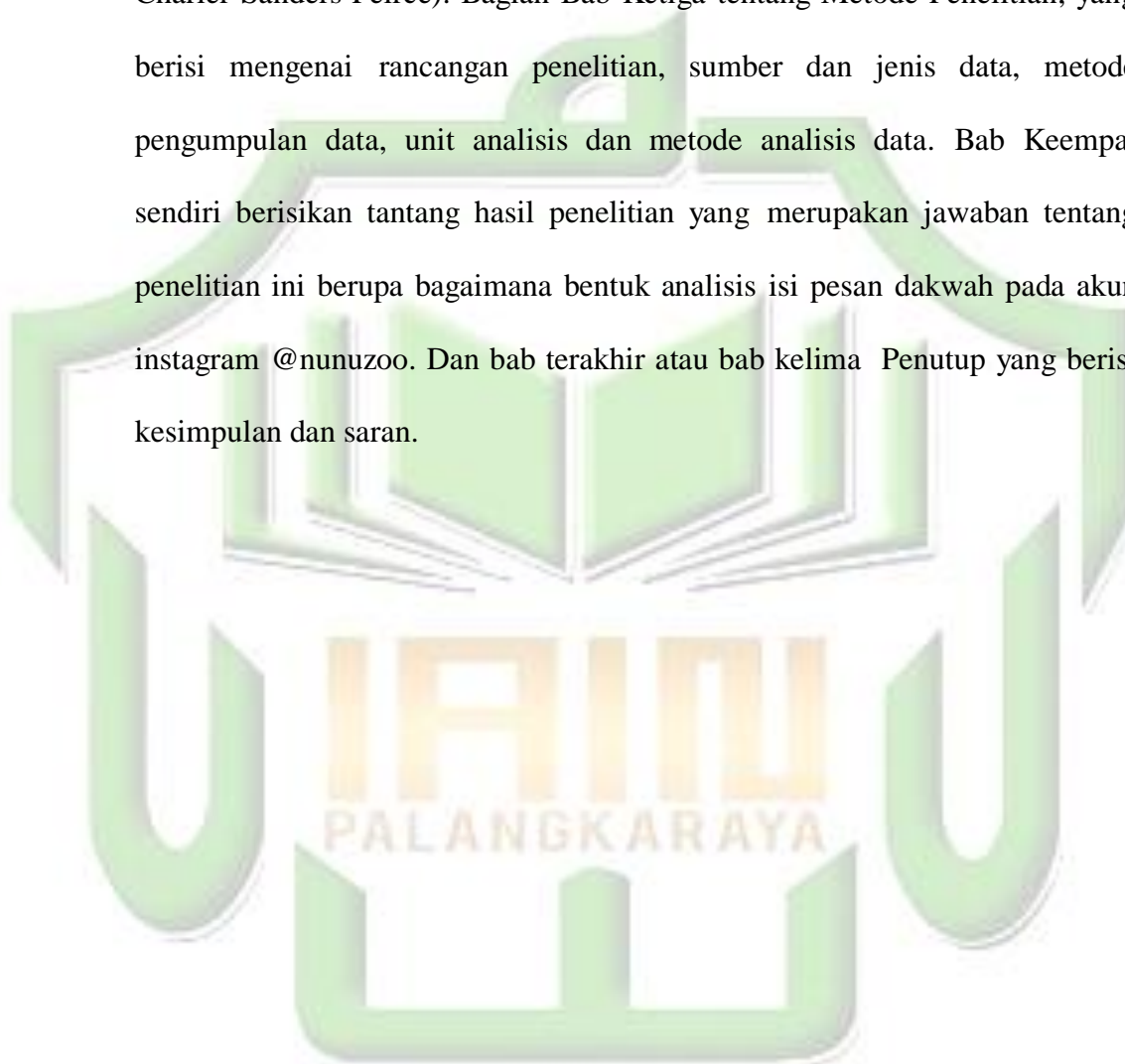
Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini agar mampu memberikan manfaat praktis untuk menyelesaikan permasalahan praktis, karena kebanyakan lembaga dimasyarakat baik itu pemerintah maupun swasta sadar akan manfaat penelitian ini, dan menempatkan penelitian serta pengembangan sebagai bagian integral didalam organisasi, sekaligus sebagai bahan dasar kepada pihak-pihak yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai isi pesan dakwah humor pada akun Instagram @nunuzoo.
2. Bagi masyarakat untuk menambah wawasan dalam dunia dakwa khususnya tentang dakwah humor pada akun Instagram @nunuzoo dan Sebagai bahan informasi bagi masyarakat untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan dakwah.
3. Bagi penulis agar bisa menambah wawasan dalam dunia dakwah di media sosial yang berkenaan dengan dakwah humor di akun Instagram.
4. Manfaat penelitian ini juga sebagai bahan bacaan, sumbangan pemikiran dalam memperkaya khasanah literature perpustakaan IAIN palangkaraya.

#### **D. Sitematika penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Dimana masing-masing bab terbagi ke dalam sub-sub sebagai berikut: Bab Pertama berisikan tentang

pendahuluan, memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, sistematika penulisan. Selanjutnya Bab Kedua berisikan tentang, kajian kepustakaan seperti pengertian pesan dakwah, media sosial instagram, kajian teori (semiotika Charler Sanders Peirce). Bagian Bab Ketiga tentang Metode Penelitian, yang berisi mengenai rancangan penelitian, sumber dan jenis data, metode pengumpulan data, unit analisis dan metode analisis data. Bab Keempat sendiri berisikan tentang hasil penelitian yang merupakan jawaban tentang penelitian ini berupa bagaimana bentuk analisis isi pesan dakwah pada akun instagram @nunuzoo. Dan bab terakhir atau bab kelima Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pesan Dakwah Humor pada Akun Instagram**

##### **1. Pengertian Pesan**

Kata “pesan” menurut Deddy Mulyana yaitu hal-hal yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima.<sup>10</sup> Menurut Onong Uchjana Effendi bahwa *message* atau pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang dilambangkan oleh komunikator. Pesan-pesan komunikator disampaikan melalui simbol-simbol yang bermakna kepada penerima pesan. Pesan juga merupakan sekumpulan lambang komunikasi yang memiliki makna dan kegunaan dalam menyampaikan suatu ide gagasan kepada manusia lain.<sup>11</sup>

Pesan dalam komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan tatap muka melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, informasi, nasihat atau propaganda.<sup>12</sup>

Dari pengertian tersebut, penulis berpendapat bahwa pesan adalah isi atau maksud yang akan disampaikan oleh satu pihak kepada pihak

---

<sup>10</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2002), h. 70.

<sup>11</sup> Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Roesdakarya, 2001), h.6.

<sup>12</sup> Apriadi Tamburuka, *Agenda Setting Media Massa*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 9.

lainnya, untuk menjalin komunikasi baik secara kelompok maupun individu.

a. Macam-macam pesan

Pesan memiliki beberapa macam dari cara penyampaiannya, antara lain:

- 1) Pesan verbal adalah pesan yang menggunakan bahasa, ucapan (kata-kata). Pesan verbal dalam penggunaannya menggunakan bahasa. Bahasa dapat didefinisikan seperangkat kata yang telah disusun secara berstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mengandung arti.<sup>13</sup>
- 2) Pesan non-verbal didefinisikan sebagai semua tanda atau isyarat yang tidak berbentuk kata-kata. Samovar dan Proter secara lebih spesifik mendefinisikan sebagai “semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima”.<sup>14</sup>

Menurut penulis, pesan verbal adalah komunikasi dalam bentuk lisan ataupun tulisan, sedangkan pesan non-verbal adalah komunikasi yang umumnya menggunakan bahasa tubuh. Namun memiliki tujuan yang sama, yakni agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan menjalin komunikasi.

## 2. Pesan Dakwah

Pesan dakwah adalah isi pesan atau materi yang disampaikan *da''i* kepada *mad''u*.<sup>15</sup> Isi pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan pada intinya adalah ajakan berbuat kebaikan yang diajarkan

<sup>13</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 99.

<sup>14</sup> *Ibid*, h. 100.

<sup>15</sup> M. munir. Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana 2006), h.24.

dalam Islam dengan istilah amar makruf, sebaliknya sebutan untuk meninggalkan dan menjauhi yang dilarang dalam Islam adalah Nahi Munkar.<sup>16</sup>

Pada prinsipnya, pesan apapun dapat dijadikan sebagai pesan dakwah selama tidak bertentangan dengan sumber utamanya, yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Pesan dakwah pada garis besarnya terbagi menjadi dua, yaitu pesan utama (Al-Qur'an dan Hadis) dan pesan tambahan atau penunjang (selain Al-Qur'an dan Hadis)<sup>17</sup>

a. Ayat-Ayat Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah wahyu penyempurna. Seluruh wahyu yang diturunkan Allah SWT kepada nabi-nabi terdahulu termaktub dan teringkas dalam Al-Qur'an. Dalam mengutip ayat Al-Qur'an sebagai pesan dakwah, ada beberapa etika yang harus diperhatikan yaitu penulisan atau pengucapan ayat Al-Qur'an harus benar, penulisan atau pengucapan ayat Al-Qur'an sebaiknya disertai terjemahannya, sebaiknya ayat Al-Qur'an ditulis pada lembaran yang tidak mudah diletakkan pada tempat yang kotor atau mudah terinjak, penulisan atau pengucapan ayat Al-Qur'an sebaiknya tidak dipenggal dari keseluruhan ayat, agar terhindar dari distorsi pemahaman, sebaiknya ayat Al-Qur'an dibaca dengan tartil dan jelas, ketika mengutip ayat Al-Qur'an sebelumnya perlu didahului ungkapan atau tulisan: "Allah SWT berfirman.....",

---

<sup>16</sup> Wahyu Ilahi dkk, *Komunikasi Dakwah*, (Surabaya: Citra Media Nusantara,) h.28.

<sup>17</sup> Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2009), h.272-273



antara ayat yang dikemukakan dengan topik dakwah harus sesuai dan relevan, sebelum membaca ayat Al-Qur'an, pendakwah hendaknya membaca *ta'awwudh* dan basmalah.<sup>18</sup>

b. Hadis Nabi SAW

Segala hal yang berkenaan dengan Nabi SAW meliputi ucapan, perbuatan, ketetapan, sifat, bahkan ciri fisiknya dinamakan Hadis. Dalam mengutip Hadis Nabi SAW, ada beberapa etika yang harus diperhatikan oleh para pendakwah, yaitu penulisan atau pengucapan hadis harus benar, penulisan atau pengucapan matan Hadis sebaiknya disertai terjemahannya, agar pengertiannya dapat dipahami oleh mitra dakwah, nama Nabi SAW atau Rasulullah SAW serta nama perawi sahabat dan perawi penulis kitab Hadis harus disebutkan, pendakwah harus memprioritaskan Hadis yang lebih tinggi kualitasnya, pengungkapan Hadis harus sesuai dengan topik yang dibicarakan.<sup>19</sup>

Dari penjelasan di atas penulis berpendapat pesan dakwah adalah suatu isi pesan yang disampaikan oleh da'i kepada mad'u yang mengandung kebenaran dan kebaikan bagi manusia yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist. Pesan dakwah yang disampaikan harus menarik perhatian dan tidak monoton sehingga mencuri perhatian objek dakwah untuk menerima pesan dakwah yang disampaikan.

---

<sup>18</sup> Ibid, h.273-274

<sup>19</sup> Ibid, h.274-276

## 1) Akidah

Secara etimologi (*lughatan*) akidah berakar dari kata *aqada-ya''qidu-,,aqidatan*. „*Aqdan* berarti simpul, ikatan, perjanjian dan kokoh. Setelah terbentuk menjadi „*aqidah* berarti keyakinan.<sup>20</sup>

Adapun pembahasan akidah meliputi rukun iman, yaitu iman kepada Allah, iman kepada malaikat, iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada Nabi dan Rasul, iman kepada hari Kiamat, dan iman kepada *qadha* dan *qadhar*.

### a) Iman kepada Allah SWT

Iman kepada Allah adalah yang paling pokok dan mendasari seluruh ajaran Islam. Hasbi Ash-Shidiqqiy dalam bukunya *Al-Islam* menjelaskan bahwa ada tiga cara untuk beriman kepada Allah. *Pertama*, membenarkan dengan yakin adanya Allah. *Kedua*, membenarkan dengan yakin akan ke-esaan-Nya Allah, baik dalam perbuatanNya, menjadikan alam makhluk seluruhnya, maupun dalam menerima ibadat (penyembahan) segenap makhluk (hamba). *Ketiga*, membenarkan dengan yakin, bahwa Allah bersifat dengan segala sifat kesempurnaan, suci dari segala sifat kekurangan dan suci pula dari menyerupai segala sesuatu yang baru (alam).<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ahmad Warson Munawwir, *Al-Munawwir: Kamus Arab-Indonesia Terlengkap*, (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), h. 1. 1023.

<sup>21</sup> Jirhanuddin, *Perbandingan Agama: Pengantar Studi Memahami Agama-agama*, Cet.I, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 159.



Iman kepada Allah SWT, artinya meyakini dengan sepenuh hati bahwa Allah adalah Rabb (Pemelihara, Pengatur), Pemilik dan Pencipta segala sesuatu; dan bahwa hanya Dialah yang berhak untuk diesakan dengan ibadah, berupa shalat, puasa, doa, harap, takut, kerendahan dan ketundukkan; dan bahwa Dia memiliki segala sifat kesempurnaan dan suci dari segala sifat kekurangan.<sup>22</sup>

b) Iman kepada Malaikat

Beriman kepada malaikat ialah memercayai bahwa Allah itu memiliki mahluk yang dinamai malaikat, yang tidak pernah durhaka, yang senantiasa melaksanakan tugas yang ditugaskan kepadanya, dengan sebaik-baiknya dan secermat-cermatnya.<sup>23</sup>

Adapun hakikat malaikat, bagaimana postur mereka, bagaimana detail-detail keadaan mereka, maka hanya Allah-lah yang tahu. Dan ini merupakan salah satu karakteristik umum akidah Islamiyyah.<sup>24</sup>

c) Iman kepada kitab-kitab suci

Rukun iman yang ketiga adalah iman kepada kitab-kitab-Nya. Iman kepada kitab-kitab-nya ialah kita beritikad bahwa Allah ada menurunkan beberapa kitab kepada Rasul-Nya untuk menjadi pedoman hidup

---

<sup>22</sup> Muhammad Nua'im Yasin, *Iman: Rukun, hakikat, dan yang membatalkannya*, Judul asli: *Al-Iman: Arkanuhu, Haqiqatuhu, wa nawaqiduhu*, Alih Bahasa: Tate Qomaruddin, (Bandung: PT Syaamil Cipta Media Anggota IKAPI, 2002), h. 5.

<sup>23</sup> Jirhanuddin, *Op. Cit*, h. 161.

<sup>24</sup> Muhammad Nua'im Yasin, *Op. Cit*, h. 32.

manusia, menjadi tempat mengambil keputusan, aturan dan undang-undang masyarakat.<sup>25</sup>

d) Iman kepada Nabi dan Rasul

Iman yang keempat adalah kepercayaan kepada rasul. Iman kepada Rasul ialah mempercayai bahwa Allah telah memilih diantara manusia, beberapa orang wakil-Nya, yang berlaku sebagai orang perantara antara Allah dan Hamba-hamba-Nya. Mereka bertugas menyampaikan kepada hamba Allah, segala yang diterima dari Allah dengan jalan wahyu dan menunjukkan manusia ke jalan yang lurus, menuntun, membimbing manusia dalam menempuh jalan kesejahteraan dan keselamatan dunia akhirat.

e) Iman kepada hari kiamat

Adapun yang dimaksud iman kepada hari akhir adalah kehidupan yang kekal setelah kehidupan dunia yang fana ini berakhir. Termasuk semua peristiwa yang terjadi pada hari itu, mulai dari kehancuran alam semesta dan seluruh isinya, serta berakhirnya seluruh kehidupan, kebangkitan seluruh umat manusia dari alam kubur, dikumpulkan seluruh umat manusia di Mahsyar, perhitungan seluruh amal baik-jahat sampai kepada pembalasan surga dan neraka.

f) Iman kepada *Qadha* dan *Qadar*

Merupakan rukun iman yang terakhir atau keenam. *Qadha* bisa bermakna kehendak atau ketetapan hukum. Dalam hal ini, *qadha* adalah

---

<sup>25</sup> Jirhanuddin, *Op. Cit*, h. 163.

kehendak atau ketetapan Allah SWT terhadap segala sesuatu. Sedangkan *qadar* bermakna ukuran atau ketentuan. Dalam hal ini *qadar* merupakan ukuran atau ketentuan Allah SWT terhadap segala sesuatu.

## 2) Syariah

Menurut etimologi, Syariah adalah hukum-hukum Allah yang diperintahkan kepada hambaNya, baik itu hukum dari Al-Qur'an maupun hukum dari Sunnah Nabi, yaitu perkataan, perbuatan dan penetapan sesuatu. Syariah Islam mengembangkan hukum yang bersifat komprehensif yang meliputi segenap kehidupan manusia. Pesan dakwah yang menyajikan unsur syariah harus dapat menggambarkan atau memberikan informasi yang jelas dibidang hukum yang bersifat wajib, mubah (diperbolehkan), mandup (diperbolehkan), mandup (dianjurkan supaya tidak dilakukan) dan haram (dilarang).<sup>26</sup>

Menurut Ali Ahmad Al Jarwaji hikmah di turunkannya syariah ada empat sebab, yaitu:<sup>27</sup>

- a) Untuk mengetahui tentang Allah dan apapun yang berkenaan denganNya.
- b) Untuk mengetahui cara beribadah kepada Allah sebagai bentuk pengagungan kepadaNya.
- c) Mendorong manusia agar melakukan yang makruf dan meninggalkan yang munkar.
- d) Menghentikan kezhaliman terhadap orang-orang yang teraniaya dengan menetapkan suatu hukuman atau sanksi.

<sup>26</sup> M. Munir, Wahyu Ilaihi, Manajemen Dakwah, (Jakarta: kencana 2006) h.27

<sup>27</sup> Ali Ahmad Al Jarwaji, Indahnya Syariat Islam, (Jakarta: Genna Insani Press, 2006) h.7

### 3) Akhlak

Akhlak merupakan kata Arab, jamak dari kata “*khulu*” yang artinya perangai atau tabiat. Sesuai dengan arti bahasa ini, akhlak adalah bagian ajaran Islam yang mengatur tingkah laku perangai manusia.<sup>28</sup> Akhlak secara bahasa berasal dari kata “*khalaqa*” yang kata asalnya “*khuluqun*” yang berarti: perangai, tabiat, adat atau khalqun yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi secara etimologi akhlak itu berarti perangai, adat, tabiat, atau sistem perilaku yang dibuat.<sup>29</sup> Akhlak secara etimologis berarti perbuatan dan ada sangkut pautnya dengan *khaliq* pencipta, dan *makhluk*, yang diciptakan. Secara garis besarnya akhlak Islam mencakup beberapa hal:

#### a) Akhlak manusia terhadap *Khaliq*

Berakhlak kepada Allah SWT pada dasarnya merupakan wujud penghambaan diri secara totalitas kepada sang khaliq. Jika manusia mau merenung atau mengenali diri pribadinya yang telah dilengkapi dengan pelbagai keistimewaan, misalnya bentuk fisik dan jasmani yang sempurna, termasuk akal pikiran yang mana akal pikiran hanya diberikan kepada manusia oleh Yang Maha Kuasa. Diantara akhlak kepada khaliq yang paling utama adalah menyembah kepada-Nya, tidak menyariatkan-Nya, melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-

---

<sup>28</sup> Humaidi Tatapangarsa dkk, *Tim Dosen Agama Islam Universitas Negeri Malang, Pendidikan Agama Islam Untuk Mahasiswa*, cet. I, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 2002), h. 17.

<sup>29</sup> Zakiah Daradjat dkk, *Dasar-Dasar Agama Islam Buku Teks Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum*, cet. X, (Jakarta: PT Karya Unipress, 1996), h. 253.

Nya.<sup>30</sup> Akhlak terhadap Allah dapat diwujudkan cara beribadah kepada Allah, mencintai Allah di atas segalanya, berdzikir kepada Allah, berdo'a, *tawaddu'*, *tawakkal* dan lain sebagainya.

b) Akhlak manusia terhadap manusia

Akhlak kepada manusia dapat dikelompokkan kepada yang lebih tua, sebaya dan yang lebih muda. Kepada ketiga kelompok usia tersebut hendaknya seseorang bisa menghormati sesuai dengan fungsi dan perannya. Islam telah mengatur bagaimana bersikap, bertutur kata antara sesama manusia, meski berbeda tingkatan usia. Adapun akhlak terhadap diri sendiri juga merupakan bagian dari akhlak kepada manusia.

c) Akhlak manusia terhadap alam.

Akhlak kepada alam sekitar, termasuk berbuat baik terhadap binatang dan juga kepada tumbuh-tumbuhan dan alam lainnya. Kepada alam sekitar hendaknya manusia bisa berbuat sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan baik berdasarkan ketentuan agama atau yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kesemuanya itu adalah untuk menjaga keseimbangan dan ekosistem alam. Manusia tidak dilarang mencari nafkah dengan mengambil hasil alam sekitarnya, namun jangan sampai merusaknya, misal menggunduli hutan, membunuh semua binatang, penambangan yang merusak struktur tanah, dan lainnya.<sup>31</sup>

Akhlak berasal dari bahasa Arab "*Akhlaq*" yang merupakan bentuk jamak "*Khuluq*". Menurut bahasa "*Akhlaq*" berarti budi pekerti, *tabi'at*

<sup>30</sup> *Op. Cit*, Jihanuddin, *Perbandingan Agama...*, h. 182.

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 184.



atau watak. Dalam segi bahasa akhlak sering disinonimkan dengan moral, sopan santun dan etika. Menurut istilah yaitu akhlak berpangkal pada hati, jiwa atau kehendak kemudian diwujudkan dalam perbuatan sebagai kebiasaan yang tidak dibuat-buat dan tanpa adanya paksaan atau tanpa kesengajaan terlebih dahulu.<sup>32</sup>

Ada dua macam akhlak yaitu terpuji (*mahmudah*) dan tercela (*madzmumah*). Adapun tentang induk-induk akhlak terpuji (*mahmudah*) yaitu bersikap santun dan berbuat baik kepada orang tua, *iffah* atau menjauhkan dan menahan diri dari yang tidak halal, musawah atau mempersamakan keadaan yang serupa dengan yang lain, ukhuwah atau persaudaran dan sabar.<sup>33</sup> Sedangkan tentang induk-induk akhlak tercela (*madzmumah*) merupakan kebalikan dari sifat terpuji, yaitu durhaka terhadap kedua orang tua, perbuatan zina dan menuduh seseorang telah berbuat zina, membuka dan memamerkan tubuh kepada selain mahramnya, ghibah atau menggunjing dan sombong.<sup>34</sup>

### 3. Media Sosial Instagram

#### a. Media Sosial

Media berasal dari Bahasa Latin: median yang merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara.<sup>35</sup> Secara spesifik media merupakan alat-alat fisik yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan

---

<sup>32</sup> Siti Saadah. Imam Ghazali, *Aqidah Akhlaq Madrasah Aliyah*, (Madura: Jauhar, 2008), h. 41

<sup>33</sup> Siti Saadah. Imam Ghazali, *Aqidah Akhlaq Madrasah Aliyah*, (Madura: Jauhar, 2008), h. 42-45

<sup>34</sup> Ibid, h. 46-49

<sup>35</sup> Asmuni Syukir, *Dasar-dasar Strategi Dakwah*, (Surabaya: al-ikhlas, 1986), h.17

seperti buku, film, video kaset, slide dan sebagainya.<sup>36</sup> Dengan demikian, media ialah wahana atau alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.<sup>37</sup>

Dalam buku Prof Ali Aziz yang berjudul Ilmu Dakwah, media dapat juga diklasifikasi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Media Terucap (the spoken words) yaitu alat yang bisa mengeluarkan bunyi seperti radio, telepon dan sejenisnya.
- 2) Media Tertulis (the printed writing) yaitu media berupa tulisan atau cetakan seperti majalah, surat kabar, buku, pamflet, lukisan, gambar, dan sejenisnya.
- 3) Media Dengar Pandang (the audio visual) yaitu media yang berisi gambar hidup yang bisa dilihat dan didengar, yaitu film, video, televisi, dan sejenisnya.

Media sosial adalah sebuah media online tempat para pengguna bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.<sup>38</sup> Sedangkan media dakwah adalah alat yang menjadi perantara penyampaian pesan dakwah kepada mitra dakwah.<sup>39</sup> Menurut Hamzah Ya'qub Media Dakwah diklasifikasikan menjadi lima yaitu:<sup>40</sup>

---

<sup>36</sup> Samsul Munir Amin, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Amzah Press, 2009), h.113

<sup>37</sup> Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: Rosdakarya, 2010), h.104

<sup>38</sup> Asep Syamsul M. Romli, *Jurnalistik Online*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2014),

<sup>39</sup> Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2004), h.346

<sup>40</sup> Wahyu Ilaihi dkk, *Komunikasi Dakwah*, (Surabaya: Citra Media Nusantara), h.158

- a) Lisan, adalah media dakwah yang paling sederhana yang menggunakan lidah dan suara. Media ini dapat berbentuk pidato, ceramah, kuliah, bimbingan, penyuluhan dan sebagainya.
- b) Tulisan, buku majalah, surat kabar, korespondensi (surat, email, sms), spanduk dan lain-lain.
- c) Lukisan, gambar, karikatur dan sebagainya.
- d) Audio visual, yaitu alat dakwah yang dapat merangsang indera pendengaran atau penglihatan dan kedua-duanya, bisa berbentuk televisi, slide, LCD, internet dan sebagainya.
- e) Akhlak, yaitu perbuatan-perbuatan nyata yang mencerminkan ajaran Islam yang dapat dinikmati dan didengarkan oleh mad'u.

Media dakwah dapat berfungsi secara efektif bila ia dapat menyesuaikan diri dengan pendakwah, pesan dakwah, dan mitra dakwah. Selain ketiga unsur utama ini, media dakwah juga perlu menyesuaikan diri dengan unsur-unsur dakwah yang lain, seperti metode dakwah dan logistik dakwah. Pendek kata, pilihan media dakwah sangat terkait dengan kondisi unsur-unsur dakwah.<sup>41</sup>

#### b. Sejarah Instagram

Instagram merupakan salah satu media sosial yang banyak diakses masyarakat melalui smartphone. Terdapat 45 juta pengguna Instagram yang aktif setiap bulan pada kuartal pertama bulan April 2017. Menurut Country Director facebook Indonesia, Sri Widowati, saat jumpa pers di

---

<sup>41</sup> Ali Aziz, *Ilmu dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2004), h.366



Jakarta, Rabu Siang, pengguna Instagram di Indonesia adalah komunitas terbesar di Asia Pasifik.<sup>42</sup>

Instagram didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Kevin Systrom lahir pada tanggal 30 Desember 1983 di Holliston, Massachusetts. Systrom menempuh pendidikan di Stanford University di California. Dia bekerja di beberapa internet start-up sebelum mendirikan Instagram dengan Mike Krieger. Mike Krieger lahir di Sao Paulo, Brazil pada tanggal 4 maret 1986. Di sekolah, Mike mengajar keterampilan komputer kepada orang dewasa setelah lulus sekolah. Kemudian Krieger melanjutkan pendidikan di Starford University. Seperti systrom, Krieger bekerja diperusahaan start-up sebelum membentuk Instagram. Systrom dan Krieger membuat aplikasi baru hanya untuk membagikan foto yang diambil dari handphone dan serta pengguna dapat memberikan caption pada gambarnya dan terdapat kolom komentar. Systrom dan Krieger menamai aplikasi tersebut dengan nama instagram. Sebuah kombinasi kata Instant ada Telegram. Instagram diluncurkan pada tanggal 6 Oktober 2010.<sup>43</sup>

c. Kelebihan dan Kekurangan Instagram

Instagram memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Instagram yaitu tidak berbayar, karena aplikasi download di play store, banyak pengakses, mudah dipergunakan, mudah sebagai media untuk promosi,

---

<sup>42</sup><https://bali.antarnews.com/berita/108986/pengguna-Instagram-di-Indonesia-mencapai-45-juta>, diakses pada tanggal 24 Desember 2018

<sup>43</sup> Joanne Mattern, Instagram, (United Stase Of America, Abdo Publishing, 2017), h.5

media utama berupa foto, dan dapat dikoneksikan dengan media sosial lain seperti facebook dan twitter. Sedangkan kekurangan Instagram adalah harus update secara berkala, karena aplikasi mengalami pembaruan untuk meningkatkan fitur didalamnya, spamming, terlalu banyak postingan yang di ulang-ulang, transaksi kurang simple apabila instagram tersebut digunakan untuk berbisnis, dan persaingan yang ketat, karena banyak masyarakat yang mengakses, besar pula peluang di dalamnya.<sup>44</sup>

#### d. Hubungan Instagram Dengan Dakwah

Penggunaan media sosial instagram dapat diterima oleh berbagai usia dan memasuki berbagai aspek, seperti hiburan, pendidikan, periklanan termasuk juga berdakwah. Teknik dakwah di instagram seperti mengupload konten pada umumnya yaitu:

##### 1) Foto/Gambar

Pengguna dapat mengunggah materi berupa gambar dengan Format JPEG (Join Photographic Expert Group) atau PNG (Protocol Network Graphic), materi yang di jadikan sebuah gambar juga beragam dan sesuai dengan kreativitas pengunggah materi dakwah, dapat berupa tulisan berisikan nasehat, cerita bergambar/komik dan realita sosial.

##### 2) Video

Pengunggah dapat mengunggah video berisikan materi dakwah dengan format MP4 dan dengan durasi maksimal 1 menit, materi

---

<sup>44</sup> <http://detik.in/uncategorized/kelebihan-dan-kekurangan-instagram/> di akses pada tanggal 12-04-2019

dapat berupa ceramah disebuah majlis, realitas sosial, puisi yang musikalisasikan.

### 3) keterangan (Caption)

Pengunggah dapat menuliskan keterangan di bawah unggahan foto maupun video, instagram membatasi panjang tulisan maksimal 2.200 karakter dan dapat di isi materi dakwah sebagai pengalaman pengunggah maupun menjelaskan foto atau video yang di unggah.

Instagram dan dakwah ini sangat berkaitan dan berhubungan satu sama lain. Karena ketika berdakwah melalui instagram, dakwahnya akan lebih banyak tersampaikan terhadap para audien atau mad'u, apalagi para remaja yang sangat gemar sekali dengan yang namanya media sosial yang berupa instagram.<sup>45</sup>

## **B. Kajian Teori (Semiotik Charles sanders Peirce)**

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani semeton yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Contohnya asap menandai adanya api, sirene mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran di sudut kota.<sup>46</sup>

Komaruddin Hidayat menyebutkan bahwa bidang kajian semiotik adalah mempelajari fungsi tanda dalam teks yaitu bagaimana memahami sistem tanda

---

<sup>45</sup> <http://eprints.walisongo.ac.id/8736/1/Skripsi%20Full.pdf>, diakses pada tanggal 09 April 2019

<sup>46</sup> Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), h.7

yang ada dalam teks yang berperan membimbing pembacanya agar bisa menangkap pesan yang terkandung di dalamnya.<sup>47</sup>

Semiotika sebagai suatu model dan ilmu pengetahuan sosial, memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan “tanda”. Maka dari itu, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Ahli semiotika, Umberto Eco menyebut tanda sebagai suatu “kebohongan” dan dalam tanda ada sesuatu yang tersembunyi dibalikinya dan bukan merupakan tanda itu sendiri.<sup>48</sup>

Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan Objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka munculah tanda tersebut. Dari proses tersebut, dapat menentukan ketetapan dari proses semiosis.<sup>49</sup>

Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi: Ikon (*icon*), Indeks (*index*) dan Simbol (*symbol*) yang di dasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.<sup>50</sup>

1. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakaiannya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda yang

---

<sup>47</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015) h. 106

<sup>48</sup> Indiawan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), h.9

<sup>49</sup> Kurniawan, *Semiologi Roland Barthers*, (Magelang: Indonesiatera, 2001), h.21

<sup>50</sup> Indiawan Seto Wahyu Wibowo, *semiotika Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), h. 18

ikonik karena menggambarkan bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

2. Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat kongkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal. Contoh jejak telapak kaki diatas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah lewat disana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang tamu dirumah kita.
3. Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik. Salah satu contohnya adalah rambu lalu lintas yang sangat sederhana ini.

Tabel 1.1 jenis dan cara kerjanya<sup>51</sup>

Jenis Tanda	Ditandai dengan	Contoh	Proses Kerja
Ikon	-Persamaan (kesamaan) -Kemiripan	-Gambar, foto dan patung	-dilihat
Indeks	-hubungan sebab akibat -keterkaitan	-asap pertanda ada api -gejala pertanda ada penyakit	-diperkirakan

<sup>51</sup> Ibid. h.19



Symbol	-konvensi atau -keepakatan sosial	-kata-kata -isyarat	-dipelajari
--------	--------------------------------------	------------------------	-------------

### C. Penelitian Terdahulu

Untuk menyatakan keaslian penelitian ini, maka perlu adanya kajian pustaka dari penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis kaji.

Adapun penelitian tersebut diantaranya adalah :

1. Fifit Difika (2016), berjudul “Dakwah melalui Instagram (Studi Analisis Materi Dakwah dalam Instagram Yusuf Mansyur, Felix Siauw, Aa Gym, Arifin Ilham)”. Skripsi ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif dengan jenis penelitian content analysis. Penelitian diatas mendeskripsikan dan menganalisis materi dakwah yang terdapat dalam Instagram Yusuf Manyur, Felix Siauw, Aa Gym dan Arifin Ilham. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Instagram Yusuf Mansur, Ustadz Felix Siauw, Ustadz Aa Gym, dan Ustadz Arifin Ilham di dalamnya mengandung materi Dakwah dan nilai-nilai keagamaan. Materi dakwah meliputi Akidah, Akhlak, Sosial dan Amar Ma`ruf. Persamaan dalam penelitian ini adalah terdapat pada media yang digunakan yaitun Instagram dan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan subjek yang diteliti serta dalam analisis yang digunakan.
2. Dian Ferdiansyah (2017), mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Institut Agama Islam Negeri Sukarta dalam skripsi berjudul “Pesan Dakwah Film Kukejar Cinta Ke Negeri Cina ( Analisis Semiotika

Charles Sanders Peirce )“. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan dakwah dalam film kukejar cinta ke negeri cina. Metodologi analisis semiotika model Charles Sanders Peirce. Pesan dakwah yang di analisis peneliti dalam penelitian mencakup tiga aspek yaitu akidah, ibadah dan akhlak. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada objek dan subjek yang diteliti, serta focus penelitian.

3. Lailatul Magfiroh (2017), mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dalam skripsi yang berjudul “Analisis Pesan Dakwah Hoomood Alkudher Dalam Lagu Kun Anta pada Media Online Youtube”. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui tentang pesan dakwah hoomood al khuder pada lagu kun anta yang di media online youtube. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskripsi serta metode semiotika dengan modelk teori Charles Sandres Peirce. Pesan dakwah yang dianalisis adalah focus terhadap pesan akhlak karena di dalam lagu kun anta tersebut terdapat pesan akhlaknya. Persamaan dalam penelitian ini adalah terletak pada metode dan pendekatan peneliti. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada objek dan subjek yang diteliti serta dalam focus penelitian yang diteliti yaitu focus terhadap pesan akhlaknya.
4. Ulfa Fauzia (2016), mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di U niversitas Islam Negeri Gunung Djati Bandung dalam skripsi yang berjudul “ Media Sosial Instagram Sebagai Media Dakwah (Analisis Isi Pesan

Dakwah Terhadap Akun Instagram Islamiposter) “. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tema pokok dan kategorisasi pesan dalam postingan akun instagram Islami poster dan mengetahui makna pesan dakwah yang tergantung dalam postingan akun instagram Islami poster. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu content analisis atau juga adisebut dengan analisis isi. Penelitian ini hanya mengambil 20 sampel dan 200 postingan dari akun instagram Islami poster. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat 4 postingan akidah, 8 postingan kategori akhlak. Persamaan penelitian ini terletak pada objek peneliti yaitu tentang media Instagram, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan serta analisis yang digunakan.

5. Anwar Sidiq (2017), mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dalam skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Instagram sebagai Media Dakwah (Study Akun @fuadbakh) “. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Instagram sebagai media dakwah yang ada pada akun @fuadbakh. Penelitian ini bersifat penelitian pustaka atau (library research) yang bersifat kualitatif. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa akun @fuabakh menggunakan fitur format video, format gambar dan fitur captions dalam memanfaatkan instagram sebagai media untuk menyebarkan pesan-pesan Islamiyah. Persamaan dalam penelitian ini adalah terdapat pada media yang digunakan yaitu Instagram dan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan subjek yang diteliti.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Secara umum, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>52</sup> Dalam sebuah penelitian, metode penelitian menempati posisi yang sangat penting karena menjadi kunci untuk menemukan jawaban penelitian. Dalam penelitian ini, agar jawaban atas rumusan masalah dapat diperoleh, maka peneliti merincikan metode penelitian yang digunakan sebagaimana di bawah ini.

##### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan analisis teks media yaitu analisis semiotika model Charles Sanders Peirce. Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut tanda.<sup>53</sup> Dalam memaknai tanda peneliti memakai analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce, analisis ini digunakan untuk mengkaji video humor episode jangan keceanduan main mobile legend yang berdurasi 1 menit. Model ini terkenal dengan segitiga maknanya yaitu tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretan*).

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis teks media untuk mengetahui pesan dakwah yang terdapat dalam

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 1.

<sup>53</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya, 2007, hlm 8

video jangan kecanduan main mobile legend yang di unggah pada tanggal 24 maret 2018, pada akun instagram @nunuzoo. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan sampel dan populasi, tidak berangkat dari teori tetapi berangkat dari fenomena kenyataan.<sup>54</sup>

## 2. Sumber dan Jenis Data

Jenis-jenis penelitian dibedakan berdasarkan jenis data yang diperlukan secara umum dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini data primer dapat berupa video.<sup>55</sup> Data sekunder adalah data yang diperoleh dari atau berasal dari bahan kepustakaan, jurnal dan internet dan biasanya untuk melengkapi data primer.<sup>56</sup>

## 3. Metode Pengumpulan Data

Untuk melengkapi data yang di perlukan dalam menyusun skripsi penelitian ini penulis melalui analisis observasi dan dokumentasi :

### a. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini, observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.<sup>57</sup>

Peneliti akan mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti

<sup>54</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007, hlm,87.

<sup>55</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006, hlm. 16.

<sup>56</sup> Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999, hlm. 88.

<sup>57</sup> Yusuf Zainal Abidin, *Metode Penelitian Komunikasi (Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi)*, Bandung; PUSTAKA SETIA, 2015, hlm.74

dengan cara menonton dan mengamati secara teliti akan adegan-adegan yang berkaitan erat dengan pesan dakwah syariah dalam video jangan kecanduan main mobile legend. Kemudian akan menganalisisnya sesuai dengan model analisis yang telah ditentukan sebelumnya.

#### b. Dokumentasi

Untuk memudahkan pengumpulan data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi. Menurut Sugiyono, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Dokumentasi digunakan dalam rangka untuk mengumpulkan data yang terkait dengan penelitian ini.<sup>58</sup>

#### 4. Unit Analisis

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah unggahan video akun instagram @nunuzoo, yang berjudul Jangan Kecanduan Main Mobile Legend yang berdurasi 1 menit atau 60 detik. Unit analisis data dalam penelitian ini berupa potongan-potongan gambar atau visual seperti, *audio* (*dialog* dan *music*), *acting*, *setting*, *type of shot*, *angle*, *lighting* yang

---

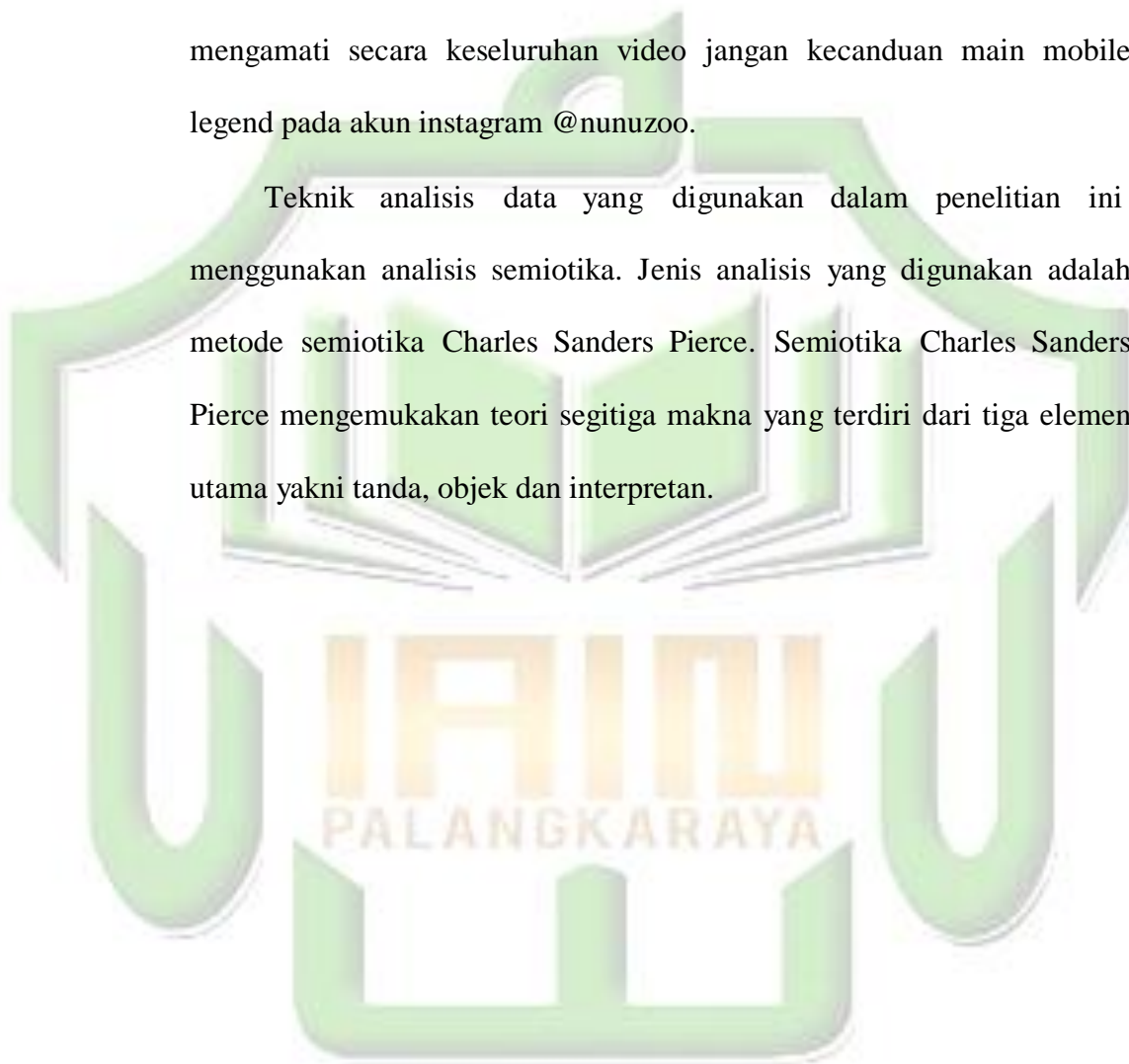
<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 308

menunjukkan adanya pesan dakwah yang terdapat dalam video jangan kecanduan main mobile legend.

#### 5. Metode Analisis Data

Dalam proses penelitian, langkah yang dilakukan adalah memilih teks dan gambar yang berhubungan dengan pesan dakwah syariah dan mengamati secara keseluruhan video jangan kecanduan main mobile legend pada akun instagram @nunuzoo.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika. Jenis analisis yang digunakan adalah metode semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotika Charles Sanders Peirce mengemukakan teori segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama yakni tanda, objek dan interpretan.



## BAB IV

### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Objek Penelitian

##### 1. Instagram

Nama instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata “*insta*” berasal dari kata “*instan*”, seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “*foto instan*”. Fungsi Instagram mampu menampilkan foto-foto secara instan seperti tampilan polaroid. Sedangkan untuk kata “*gram*” berasal dari kata “*telegram*”, dimana cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Serupa dengan Instagram dapat mengunggah foto menggunakan jaringan internet agar informasi dapat dikirim dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram berasal dari instan- telegram.

Sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan menjadi mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut Instagram. Komunikasi yang terjadi antara sesama pemakai Instagram terjalin dengan memberi tanda suka serta mampu saling mengomentari foto-foto yang sudah diunggah. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dimana jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak. Pencarian

teman dalam Instagram juga dapat dilakukan melalui media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* yang juga menggunakan Instagram.

Kegunaan Utama Instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto-foto kepada pengguna lainnya. Mengunggah foto dapat menggunakan kamera *iDevice* atau semua foto yang tersimpan di album foto dalam *iDevice*. Foto yang telah diambil melalui aplikasi Instagram dapat disimpan di dalam *iDevice* tersebut. Instagram juga memiliki fasilitas efek untuk mengatur pewarnaan foto yang diinginkan oleh pemakai. Ada juga efek kamera *tilt-shift* yang fungsinya adalah untuk memfokuskan sebuah foto pada satu titik tertentu. Foto dalam Instagram juga dapat diputar arahnya sesuai dengan keinginan pemakai. Instagram memiliki keterbatasan untuk ukuran foto. Rasio ukuran foto dalam Instagram adalah 3:2 atau sebatas kotak saja. Para pengguna hanya dapat mengunggah foto dengan format itu saja, atau harus menyunting foto tersebut dulu untuk menyesuaikan format yang ada.<sup>58</sup>

Dilihat dari penjelasan Instagram disini penulis berpendapat bahwasanya Instagram itu adalah salah satu media sosial yang mudah untuk digunakan oleh masyarakat, dari berbagai kalangan. Karena Instagram dapat diakses kapan saja dan dimana saja, setiap seseorang ingin mencari informasi atau berkomunikasi dengan mudah.

---

<sup>58</sup> <https://www.blinqdigital.com/sejarah-asal-mula-instagram>, diakses pada tanggal 17 Maret 2019



## 2. Profil Akun @nunuzoo

Akun instagram nunuzoo merupakan salah satu akun yang memiliki konten dakwah humor di dalamnya. Di dalam akun instagram nunuzoo ini konten dakwah humornya berupa vidio, banyak sekali vidio mengenai dakwah yang dikemas dengan humor namun tidak menghilangkan pesan baiknya. Saat ini sudah terdapat 275 postingan di dalamnya dan pengikutnya mencapai 588 rubu followers. Dan vidio salah satunya adalah yang berjudul “jangan kecanduan main mobile legend” vidio ini mencapai 1.274.008 yang telah menontonnya. Vidio ini terinspirasi dari banyaknya kalangan yang memainkannya, dari anak kecil hingga dewasa. Berikut merupakan foto Profil Akun *Instagram* @nunuzoo.

Gambar 1.1 Objek penelitian



### 3. Video Jangan Kecanduan Main Mobile Legend

Game jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di katagori “popular” dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya game online pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Game yang dirancang untuk *Smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis.

Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol computer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini, setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.<sup>59</sup> Dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat system peringkat, dimana peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah

---

<sup>59</sup> <https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465>, di akses pada tanggal 08 Agustus 2019

hingga tertinggi. Sistem peringkat tersebut adalah sebagai berikut : *Warrior, Elit, Grand Master, Epic, Legend, Mighty Legend*. Sebagian besar pemain *Mobile Legend Bang Bang* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasannya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat memamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu ketika pemain *Mobile Legend Bang Bang* telah mencapai peringkat tinggi, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakan.

Video yang berjudul jangan kecanduan main mobile legend ini sangat menarik untuk diteliti karena peneliti salah satu dari pengikut akun instagram @nunuzoo, dengan hadirnya video ini peneliti sadar bahwa peneliti sempat kecanduan memainkan game tersebut, sampai lupa waktu lupa makan dan lupa segalanya. setelah melihat unggahan video ini peneliti sadar bahwa banyak waktu yang terbuang sia-sia dan video ini sangat memotifasi dan menyadarkan orang-orang yang telah kecanduan bermain game. Video dipublikasikan pada tanggal 24 Maret 2018. Vidio ini sudah mencapai 1.274.008 *viewer* dan 9.815 komentar. Vidio jangan kecanduan main mobile legend berkonten dakwah. Selain itu, menariknya tidak hanya terletak pada isi vidio tersebut, namun juga pada captionnya. Berikut *caption* dari unggahan video ini yang membuat masyarakat ingin melihat dari isi video tersebut, “ Nah siapa disini yang KECANDUAN MAEN MOBILE LEGENDS?! Sebenarnya ga cuman

game ini doang sih, tapi segala sesuatu yang sedikit bahkan gaada manfaatnya kalo dilakukan berlebihan atau sampe kecanduan, sangat tidak baik, jadi jangan sampe kecanduan ya guys! Emang Awkarin, candu. Ya apasi garink shay?”. Berikut foto vidio jangan kecanduan main mobile legend @nunuzoo.

Gambar 1.2 Objek penelitian



#### 4. Profil Nurul Azka

Kesukaan membuat vidio rupanya telah mendarah daging dalam diri Nurul Azka atau yang biasa disapa Nunu. Ia adalah seorang mahasiswi dari jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi (FDIK) di Universitas Islam Negeri (UIN)

Syarif Hidayatullah Jakarta. Ia merupakan artis Instagram dengan username @nunuzoo.

Nunu berbeda dari selebriti Instagram (selebgram) yang lainnya. Keunikan dari seorang Nunu adalah menyiarkan pesan agama dengan menggunakan video-video dakwah komedi. Keunikan lain, Nunu menjadikan kedua orang tua, teman teman bahkan neneknya untuk memerankan video-video dakwahnya.

Sebelumnya nama akun Nunu adalah @nunuzo. Namun, karena nama @nunuzo sudah ada yang memiliki di Instagram. Lalu, Nunu menambahkan kata “o” pada usernamenya.

Di kampus, Nunu mempunyai sebuah rumah produksi (production house) dengan nama Khilaf Production. Khilaf Production merupakan sekelompok mahasiswi yang berdakwah melalui video komedi. Khilaf Production terdiri dari Nurul Azka, Mutia Drajat, Eka Sugiarti, Raudhatushifa, Shofia Nurwahidah, Juliah, Aldieny Nurunnisa, Sonya Sania, Vina Triani dan Aisyah Siregar.

Wanita kelahiran 2 November 1997 ini bercerita, bahwa inspirasi dalam membuat video dakwah komedi tersebut adalah Raditya Dika. Dan memiliki hobi dalam membuat video dibuktikan dengan berbagai penghargaan yang diraihnya. Awalnya, kegagalan berkompetisi pernah dirasakan sewaktu duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA). Saat itu Nunu mengikuti lomba film pendek di Jakarta. Namun, tak satu pun nominasi yang dimenangkan.



Nunu mengaku bahwa video yang pertama dibuat dan diperlombakan tidak sebagus peserta yang lainnya. Namun, Nunu tetap percaya diri. Walaupun mengalami kekalahan, Nunu tidak menyerah. Menjadikannya lebih bersemangat mengasah hobinya dalam membuat video. Hingga pada tahun 2016 di Jakarta, video dakwahnya yang bertema Keutamaan Amalan di Hari Jumat berhasil mendapat juara pertama yang diadakan oleh Syekh Ali Jaber.

Nunu telah membuat video sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Awalnya hanya membuat video sekedar main-main, karena ajakan dari temannya. Video yang dibuat hanya video-video komedi tanpa ada pesan dakwah. Namun, saat kuliah di UIN Jakarta pada tahun 2015, Nunu mulai mengembangkan idenya untuk membuat video-video komedi yang terdapat pesan dakwahnya.

Selain karna hobinya dalam membuat video, Nunu juga ingin mengubah cara berpikir anak remaja kalau berdakwah tidak hanya dilakukan oleh ustaz dan ustazah maupun da'i dan da'iah.<sup>60</sup>

Nunuzoo merupakan anak terakhir dari 7 bersaudara, yang memulai pendidikan dari sekolah TK Ria XI-3 lalu dia melanjutkan ke sekolah dasar SDS Kartika VIII-3 setelah lulus dari sekolah dasar, dia melanjutkan ke SMPN 20 BR Jakarta kemudian dilanjutkan ke SMAS Muhammadiyah 4 Jakarta. Dan saat ini dia melanjutkan pendidikannya di

---

<sup>60</sup> <http://quotesaini.blogspot.com/2016/11/feature-dengan-tema-sosok-dakwah-ala.html>.  
Di akses pada tanggal 08 agustus 2019



Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta mengambil jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Nurul Azka yang sudah dikenal sebagai nunuzoo memiliki cita-cita yang berbeda-beda sejak kecil hingga saat ini. Ketika masih sekolah TK nurul memiliki cita-cita ingin menjadi dokter, kemudian ketika sudah SD cita-citanya berubah ingin menjadi penulis, salah satunya tulisan yang dia tulis yaitu tentang horror bersama teman-temannya. Dilanjutkan ketika sudah masuk ke sekolah menengah pertama (SMP), cita-citanya sudah tidak lagi ingin menjadi penulis melainkan ingin menjadi penyiar radio, kemudian ketika kelas 3 SMP cita-cita itu berubah lagi menjadi pemain teater. Namun ketika lulus dari SMP dan sekolah SMA cita-cita itu berubah lagi tidak lagi ingin menjadi seorang pemain teater melainkan ingin menjadi seorang sutradara karena sudah merasa nyaman dan senang dalam membuat video yang sudah menjadi hobinya.<sup>61</sup>

Nunuzoo memiliki dua hobi yaitu bersepeda dan membuat video. Sejak SMA, nunuzoo sudah banyak membuat video diantaranya video vlog, musik video, dan sound film. Awalnya video-video yang dia buat hanya di upload di Youtube, setelah dia kelas tiga SMA melihat banyak teman-temannya yang bermain Instagram, dia mulai tertarik dan sejak itulah dia membuat akun instagram dengan nama akan @nunuzo karena akun itu sudah ada yang memiliki dia kasih tambahan “o” di belakang jadi nunuzoo, dari situlah dia mulai mengupload video-video ke

---

<sup>61</sup> <https://youtu.be/D53OPW2HjHs>. Di akses pada tanggal 10 Agustus 2019

instagram, semakin hari folowernya semakin banyak maka akhirnya nunu membuatlah vidio komedi Dakwah. Pembuatan vidio yang berkonten dakwah komedi dilakukan sejak berada di bangku kuliah semester 1 jurusan Komuikasi Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Alasan nunuzoo mengambil vidio yang berkonten dakwah yaitu karena nunuzoo ingin menyampaikan pada remaja bahwa yang namanya dakwah itu tidak seberat yang dipikirkan. Karena ketika mendengar kata dakwah, pasti kesannya itu harus memiliki ilmu yang tinggi dulu, mungkin kesannya harus jadi ustad/ustadzah dulu baru bisa berdakwah, padahal itu tidak. Dakwah itu simple, dakwah itu artinya menyampaikan pesan, dakwah itu bukan hanya bisa dilakukan oleh dai-daiyah, ustad/ustadzah dengan cara mungkin pandangan remaja itu menoton, karena menurut nunuzoo pribadi juga merasa begitu yaitu dengan cara ceramah, pidato, seperti itu. Padahal dakwah itu juga bisa dilakukan dengan cara have fun, asik, dengan komedi sekalipun. Tetapi tanpa menyelewengkan pesan dakwahnya dan tanpa menghilangkan pesan baiknya.<sup>62</sup>

Dari penjelasan diatas penulis melihat, Nurul Azka ini adalah seorang Mahasiswi yang sangat kreatif dia mampu menggunakan media sosial dengan baik dan memanfaatkan instagram untuk berdakwah melalui video. Konten video yang dibuat oleh Nurul Azka berupa pesan

---

<sup>62</sup> <https://youtu.be/uTh0is9vmts>. Di akses pada tanggal 12 Agustus 2019

motivasi dan dakwah yang dikemas dengan sangat menarik. Dimana dalam penyampaianya itu selalu menggunakan metode yang humoris, tidak serius, selalu ada candaan namun pesan tetap tersampaikan dengan baik dan dakwahnya itu juga pasti selalu update sesuai dengan keadaan masyarakat sekarang atau bisa disebut dengan dakwah kekinian. Sehingga isi pesan akan lebih diterima, karena pada zaman sekarang ini, masyarakat lebih suka dengan menggunakan metode humor.

## B. Penyajian data

Table 2.1 Penyajian Data

	<p>Gambar disamping merupakan gambar sampul video yang berwarna kuning dan didalamnya terdapat logo Mobile Legends dan ada seorang ibu yang ingin mengajak ngobrol anaknya, namun tidak di hiraukan anaknya yang sibuk bermain game.</p>
	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita muslimah yang menegur temannya yang sedang asik bermain game Mobile legends, dengan mengatakan, “ tiap hari main Mobile Legend mulu lu “</p>

	<p>Gambar disamping merupakan gambar wanita yang tengah asik bermain game Mobile Legend, kemudian dia menjawab teguran dari seorang temannya, dia berkata “ waiya dong~ “</p>
	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang lagi menyinggung temannya yang selalu asik bermain game Mobile legend, dan iya berkata “ Saking serunya sampe lupa segalanya...”</p>
	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang tersinggung atas ucapan yang dilontarkan temannya terhadap dirinya.</p>
	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang mulai menyadarkan temannya atas kegiatannya yang selalu bermain game Mobile Legend sambil mengatakan, “ sadar gak ?... semenjak lo kecanduan game itu lo tu jadi lupa sama waktu,</p>

 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>sementak lo kecanduan game itu</p>	<p>lupa sama sekitar, bahkan lupa sama sang pencipta....”</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>lo tuh jadi lupa sama waktu, lupa sama sekitar</p>	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang tengah asik bermain Mobile legend sampai lupa waktu. Dan gambar seorang ibu yang ingin mengajak anaknya untuk ngobrol, namun tidak di hiraukan oleh anaknya yang sudah kecanduan game Mobile legend tersebut.</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>lo tuh jadi lupa sama waktu, lupa sama sekitar</p>	
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>bahkan lupa sama Sang Pencipta!</p>	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang mengingatkan kepada sang pencipta.</p>



 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>nunu. shalat.</p> <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>ntar aja ah ma. nanggung nih. ntar malah kalah!</p>	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang ibu yang mengingatkan anaknya untuk sholat karna telah sampai waktunya untuk mengerjakan kewajiban seorang muslim melaksanakan shalat. Dan gambar seorang wanita yang tengah asik bermain mobile legend sampai lupa dan menunda-nunda waktu shalat hanya untuk menyelesaikan game tersebut, sambil mengatakan “ntar aja ah ma, nanggung nih, ntar malah kalah!</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>jadikan setiap waktu yang kita jalani itu dipenuhi dengan AMAL KEBAIKAN</p> <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>jangan biarkan sang waktu, pergi begitu saja TERBUANG SIA-SIA!</p>	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang mengingatkan dan menyadarkan temannya yang kecanduan game Mobile Legend dengan mengatakan “ jadikan setiap waktu yang kita jalani itu dipenuhi dengan AMAL KEBAIKAN dan jangan biarkan sang waktu, pergi begitu saja terbang SIA_SIA!</p>



 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>yaudah, gua gamau main lagi deh</p>	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang telah tersadar atas teguran dari temannya, dan berkata “ yaudah gua gamau main lagi deh.</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>mending kita main TEMPLATE INSTASTORY aja yuk!</p> <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>HAH. HAYUK!</p>	<p>Gambar disamping merupakan gambar seorang wanita yang mengajak temannya untuk bermain TEMPLATE INSTASTORY aja yuk! Dan gambar seorang teman yang menyetujui untuk bermain game tersebut.</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p>SUNGAI atau GUA PI</p>	<p>Gambar di samping merupakan gambar dua orang wanita yang melakukan permainan dengan pertanyaan dan pilihan yang dilakukan oleh dua orang, satu orang yang membuat pilihan dan satu org yang memilih. Teman membuat pilihan “ Sungai atau Gua ?..... GUA!</p>

 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>GUA!</b></p>	
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>PACARAN atau JOMBLO ?!</b></p>	<p>Gambar disamping adalah gambar dua orang yang membuat pilihan dan memilih.</p> <p><b>PACARAN ATAU JOMBLO?</b></p> <p><b>JOMBLO</b></p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>JOMBLO!</b></p>	
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>DARI atau MANA ?!</b></p>	<p>Gambar disamping adalah gambnar dua orang wanita yang membuat pilihan dan memilih.</p> <p><b>DARI atau MANA?</b></p> <p><b>DARI</b></p>

 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>OROK!</b></p>	
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>BOCAH apa OROK ?!</b></p>	<p>Gambar disamping adalah gambar dua orang wanita yang bermain pilihan dan memilih.</p> <p>BOCAH apa OROK ?</p> <p>OROK</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>OROK!</b></p>	<p>Gambar di samping adalah gambar seorang wanita yang tersadar kalau dirinya telah dikerjain temannya dengan game tersebut</p>
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>eh bentar-bentar.</b></p>	

 <p>Instagram : @numuzoo</p> <p>kalo digabungin...</p>	
 <p>Instagram : @numuzoo</p> <p>GUA JOMBLO DARI OROK!</p>  <p>Instagram : @numuzoo</p> <p>LAIYA BENER!</p>	<p>Gambar di samping adalah gambar seorang wanita yang menyimpulkan dari game pilihan tersebut dan menggabungkan kata yang telah dia pilih menjadi kalimat, yang berbunyi “GUA JOMBLO DARI OROK!” dan dia menyadari dan membenarkan isi dari kalimat tersebut.</p>
 <p>Instagram : @numuzoo</p> <p>cupp.. cup cup cup</p>	<p>Gambar di samping merupakan gambar seorang ibu yang menimang bayinya yang tengah menangis, namun disini wanita tersebut membayangkan kalimat dari permainannya tadi di mana biasanya bayi kalo menangis menimbulkan bunyi oek....oek dan dia menangis menimbulkan bunyi omblo..</p>

 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>OMBLO!</b></p>	omblooo.
 <p>Instagram : @nunuzoo</p> <p><b>INI BAYI APA DUGONG MINTA MAM!</b></p>	Gambar disamping adalah gambar seorang wanita remaja yang berperan menjadi seorang bayi yang menangis dan di timang-timang oleh ibunya.

### C. Analisis Data

Dari data yang diperoleh dan di diperkan oleh peneliti sebelumnya, peneliti berusaha untuk menjelaskan temuan-temuan dari penelitian yang peneliti teliti. Temuan tersebut berkaitan dengan judul penelitian “ pesan dakwah humor (Semiotika Episode Jangan Kecanduan Bermain Mobile Legend pada Akun Instagram @nunuzoo) yang disajikan berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Katagori dalam pesan dakwah terdapat dua pembahasan, yaitu syariah dan akhlak, namun peneliti dalam penelitian ini hanya memfokuskan kepada pesan dakwah syariah karena dalam video episode jangan kecanduan main mobile legend ini lebih menonjolkan pesan dakwah syariah yakni tentang beribadah kepada Allah SWT dan terhadap urgensi pemanfaatan waktu. Yang mana di dalam video tersebut



menceritakan seorang anak muda yang telah kecanduan bermain game sehingga dia lalai dalam mengerjakan sholat dan membuang waktunya dengan sia-sia.

Table 2.2 Analisis data (scene)



#### Objek

**Gambar 1 dan 2** objeknya adalah seorang muslimah yang tengah asik bermain mobile legends sedang marah karena di nasehati temannya karena, sampai kecanduan bermain game sampai lupa akan sekitar dan waktu.

**Gambar 3** objeknya seorang ibu yang mengerjakan pekerjaan ibu rumah tangga, dan tiba waktunya sholat, sang ibu menyuruh anaknya untuk



sholat.

**Gambar 4** objeknya seorang muslimah yang asik bermain mobile legend. Merasa terganggu dengan sang ibu yang telah menyuruhnya untuk sholat, dan tidak ingin berhenti bermain mobile legend.

#### Interpretan

**Adegan pertama dan kedua** menjelaskan bahwa, mata menetap dengan pupil berkontaksi, dengan sedikit menyipitkan mata dan tajam memandang, alis mata turun bersatu dan membentuk kerutan diantara keduanya, bibir tegang, dan saling menekan atau tegang dan terbuka, menunjukkan rasa marah akibat di tegur temannya karena telah kecanduan bermain game mobile legend sampai lupa waktu dan sekitarnya.

**Adegan ketiga** menjelaskan bahwa ketika waktunya sholat telah tiba, dan seorang ibu yang sedang melakukan pekerjaannya mengingatkan anaknya untuk sholat.

**Adegan keempat** menjelaskan bahwa kita harus segera melaksanakan kewajiban kita untuk sholat, dan meninggalkan kegiatan kita yang sia-sia.

Detik	Dialog
00:20-00:24	Ibu : nunu sholat...  Nunu : ntar aja mah, nanggung nih, ntar malah kalah!

Table 2.3 Analisis Data (Scene)

Tanda	
	
	
Objek	
<p><b>Gambar 1</b> objeknya adalah seorang muslimah yang berperan sebagai nunu, yang tengah asik bermain game mobile legend, dimana wanita itu begitu serius memainkan gamenya sampai-sampai tidak mau diganggu oleh ibunya dan tidak menghiraukan orang disekitarnya. Bahkan sudah tiba waktunya sholat dia tidak mau meninggalkan gamenya tersebut sehingga menunda-nunda sholatnya.</p> <p><b>Gambar 2 - 4</b> objeknya adalah seorang muslimah yang berperan sebagai temannya nunu, memberikan nasehat kepada nunu yang telah kecanduan game mobile legend, jadikan setiap waktu yang kita jalani itu dipenuhi</p>	

dengan amal kebaikan dan jangan biarkan sang waktu, pergi begitu saja terbangun sia-sia.

#### Interpretan

**Adegan pertama** menjelaskan bahwa, mata menatap dengan tajam kelayar smartphone, alis mata turun bersatu dan membentuk kerutan diantara keduanya, bibir tegang dan manyun kedepan dan gerak badan yang menolak di ajak berinteraksi oleh ibunya. Menunjukkan bahwa orang tersebut menunjukkan rasa marah akibat sedang asik bermain game namun di ajak ngobrol oleh ibunya, perilaku ini menunjukkan bahwa dia telah kecanduan bermain game mobile legend sampai lalai terhadap kewajibannya seorang muslim dan melakukan hal yang membuang waktunya dengan sia-sia.

**Adegan kedua sampai ke empat** menjelaskan bahwa kita sebagai umat islam harus saling menasehati satu sama lain agar terjauh dari perbuatan yang merugikan dan kemaksiatan.

Detik	Dialog
00:24-00:33	“jadikan setiap waktu yang kita jalani itu dipenuhi dengan amal kebaikan dan jangan biarkan sang waktu, pergi begitu saja terbangun sia-sia! “

Analisis pada gambar diatas, pada intinya menjelaskan bahwasanya segala sesuatu yang kita kerjakan kalo tidak ada manfaatnya itu sangat menyia-nyiakan waktu. Karena gambar di atas menceritakan seorang anak remaja yang tengah asik bermain game sampai dia kecanduan yang membuat dirinya tidak peduli dengan orang-orang di sekitarnya, lupa dengan waktu, bahkan dia sampai lupa dengan ibadah kewajiban seorang muslim untuk mengerjakan sholat. Adapun pesan dakwah pada tanda vidio di atas yakni dapat dilihat melalui dalil-dalil Alqur‘an dan Hadis sebagaimana berikut.

1. QS. Adz-Dzariyat [51] : 56

وَمَا خَلَقَ الْجَانَّ وَالنَّاسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.<sup>63</sup>

Substansi ayat di atas adalah bahwa sesungguhnya Allah SWT memberikan waktu kepada manusia dan jin selama masa hidupnya dengan tujuan beribadah kepada Allah SWT. Dalam video tersebut, si A lebih memilih bermain game mobile legend dibandingkan beribadah sebagaimana ajakan dari ibunya.

2. QS. Ali „Imran [3] : 185, QS. Al-An‘am [6] : 32, QS. Al-Ankabut [29] :

64, Q.S. Muhammad [47] : 36, QS. Al-Hadid [57] : 20.

لِكُلِّ جَنَسٍ ذَا ذَنْبٍ وَأَهُوَ  
مَوْنُونَ أَسْوَرَكُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ نَهُو زَحْزَحَ عَوَ أَرْذَارَ وَأُدْخِ  
تَّ وَاجْهًا

نَاذِرًا ۖ وَنَا أَلْفُؤَةَ أَدْلَجَهَا لِّمَا نَعْتَ الْغُرُورِ

Artinya: Tiap-tiap yang berjiwa akan merasakan mati. Dan sesungguhnya pada hari kiamat sajalah disempurnakan pahalamu.

<sup>63</sup>Ibid., h. 523.

Barangsiapa dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam surga, maka sungguh ia telah beruntung. Kehidupan dunia itu tidak lain hanyalah kesenangan yang memperdayakan. (QS. Ali „Imran [3] : 185)<sup>64</sup>

أَدْلَجِيهَا لِأَلْعَبِ وَلَهُوٌّ ۖ وَلِدَارِ أَلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِّأَلْبُؤِ حَقِّو ۖ أَلَّ نَعْقِلُونَ  
وَنَا أَلَّ بُؤِ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya? (QS. Al-An'am [6] : 32)<sup>65</sup>

أَلَّ بُؤِ أَدْلَجِيهَا إِأَلَّ لَهُوْ وَلَع ۖ أَدَارِ أَلْآخِرَةِ بِأَلَّ بُؤِ لَو ۖ بُؤِ حَلْعَلُونَ  
وَنَا هَذِهِ ۖ وَإِن ۖ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui. (QS. Al-Ankabut [29] : 64)

<sup>66</sup>

أَدْلَجِيهَا لِأَلْعَبِ وَلَهُوٌّ ۖ وَإِن ۖ هُونُ بُؤِ وَنَخَقُوا بُؤِ أَلَّكُمْ أَسُورُكُمْ لَو ۖ بِسُنْ لَكُمْ أَنْوَلَكُمْ  
إِجْمَا أَلَّ بُؤِ

Artinya: Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartahartamu. (Q.S. Muhammad [47] : 36)<sup>67</sup>

<sup>64</sup>Ibid., h. 174.

<sup>65</sup>Ibid., h. 131.

<sup>66</sup>Ibid., h. 404.

<sup>67</sup>Ibid., h. 510.



أَدْلَجُوا لَعِبَ وَلَهُمْ وَزَيَّيْتُ وَنَفَاخِرُ ۖ ۖ قَهَيْكُم وَكَأَنزِلَ وَأَلْوَلِدِ  
أَعْلَمُوا أَهْمًا أَلْوَلِدِ

أَعْتَبَ أَلْكَنَارِ جَنَاهُ ۖ ثُمَّ يَهَيِّزُ نَتَاتَهُ ۖ مَصْنَعًا ثُمَّ يَكُونُ طَحْهًا ۖ وَفِ أَلْخِرَةِ  
كَمَرًا غَيْدِ

شَدِيدِ وَنَغْبَرَةَ نَوَّالٍ وَرَضُو ۖ أَلْوَلِدِ أَدْلَجُوا لِأَنَّ عِلْمَ غُرُورِ  
عَذَابِ ۖ

Artinya: Ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu. (QS. Al-Hadid [57] : 20)<sup>68</sup>

Substansi ayat di atas adalah bahwa sesungguhnya dunia bukanlah tujuan utama bagi orang-orang yang beriman dan ia hanyalah permainan dan kesenangan yang menipu dan melalaikan.

3. Tujuan Allah SWT memerintahkan manusia beribadah adalah untuk masuk ke dalam surga sebagaimana QS. Al-Fajr [89] : 30<sup>69</sup> dan balasan bagi orang-orang yang tidak menyia-nyiakan waktu adalah surga firdaus sebagaimana QS. Al-Mu“minun [23] : 3 dan 11<sup>70</sup>.
4. Banyak manusia yang terlalaikan sebagaimana hadis di bawah ini.

<sup>68</sup> *Ibid.*, h. 540.

<sup>69</sup> QS. Al-Fajr [89] : 30 :

وَأَدْخَلِي جَنَّاتِي

Artinya: masuklah ke dalam surga-Ku.

Lihat Tim Penyusun, *Alquran Tajwid dan Terjemahan Kemenag RI...*, h. 594.

<sup>70</sup> QS. Al-Mu“minun [23] : 3 dan 11 :

وَأَذِينَ هُمْ عَنْ آلِغَى مَعْرِضِينَ

Artinya: dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna, (ayat 3)

أَذِينَ يَرْتُونَ أَلْنَرْدُوسَ هُمْ نَبِيهَا خَلِدُونَ

Artinya: (yakni) yang akan mewarisi surga Firdaus. Mereka kekal di dalamnya. (ayat 11).  
Lihat Tim Penyusun, *Alquran Tajwid dan Terjemahan Kemenag RI...*, h. 342.



الْحَمْدُ لَكَ أَيُّهَا الرَّبُّ الْكَبِيرُ بِمَا تَعْلَمُ - وَتَعْلَمُ أَيُّهَا الرَّبُّ الْكَبِيرُ بِمَا تَعْلَمُ  
 جَدَدَنَا إِبْرَاهِيمَ حَمْدٌ لِلَّهِ سَعِيدٌ أَوْ - عَزٌّ  
 وَنُورٌ

بِ  
 تَعْلَمُ سَعِيدٌ لِلَّهِ حَمْدٌ لِلَّهِ تَعْلَمُ لِيْلَهُ تَعْلَمُ بِمَا تَعْلَمُ  
 عَزٌّ أَوْ بِرَضٍ عَزٌّ نَا : نَا كَ صِ الْوَا : عَزٌّ : عَزٌّ  
 عَزٌّ

وَنُورٌ حَمْدٌ لِلَّهِ الْوَالِدِ الْكَرِيمِ .  
 حَمْدٌ لِلَّهِ الْوَالِدِ الْكَرِيمِ ، حَمْدٌ  
 لِلَّهِ

Artinya : Dua nikmat, kebanyakan manusia tertipu dengan keduanya, yaitu kesehatan dan waktu luang.” (HR. Al-Bukhari)<sup>71</sup>

5. Orang yang menyia-nyiakan waktu adalah orang yang merugi sebagaimana QS. Al-Asr [103] : 1-2<sup>72</sup> .

#### D. Temuan dan Interpretasi Data

Dari data yang peneliti peroleh diatas, maka terdapat temuan-temuan data yang peneliti temukan mengenai pesan dakwah yang berkaitan dengan syariat, yaitu :

1. Saling menasehati dalam kebaikan, agar selalu berada didalam jalannya Allah SWT.
2. Mengerjakan segala sesuatu yang bermanfaat agar waktu tidak terbuang sia-sia.
3. Tidak lalai dalam menjalankan perintah Allah SWT.

Dari analisis yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan nilai

pesan dakwah tentang syariah yang berkaitan dengan Al-Qur‘an dan Hadits.

Nilai pesan dakwah yang terdapat pada vidio humor dalam akun instagram

---

<sup>71</sup>(al-Bukhari 6412). Lihat Al-Imām Abī ‘Abdullah bin Muḥammad Ismā‘īl Al-Bukhārī, *Al-Bukhārī*, Beirut-Lebanon: Dār al-Fikr, 2006, Juz ke-4, h. 133.

<sup>72</sup> QS. Al-‘Asr [103] : 1-2 :

إِنَّا لَنَرُّونَ لَيْلِي خَيْرٍ

وَالْأَعْرَابُ  
Artinya: Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, Lihat Tim Penyusun, *Alquran Tajwid dan Terjemahan Kemenag RI...*, h. 601.



@nunuzoo yang berjudul jangan kecanduan main mobile legend mengandung ajakan untuk berbuat baik namun dikemas berbeda yaitu dengan cara berdakwah dalam bentuk humor namun tidak menghilangkan pesan baiknya yang tersampaikan. Di dalam video tersebut menjelaskan bahwa sangat banyak kerugian yang didapatkan apabila seseorang lalai dalam beribadah dan menyalahgunakan waktu.

Sasaran dakwah kebanyakan ditargetkan terhadap remaja, karena banyak sekali remaja yang mengakses media sosial berupa instagram. Pesan dakwah ini akan mudah sekali diterima dan dikonsumsi oleh masyarakat karena video ini dikemas dengan humor yang menghibur, cerita yang ringan serta mengikuti perkembangan jaman dan teknologi yang sedang trend di kalangan masyarakat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari pembahasan dan uraian penelitian yang peneliti lakukan diatas, dapat disimpulkan bahwa pesan dakwah yang terdapat pada video Jangan Kecanduan main Mobile Legend akun instagram @nunuzoo yaitu: saling menasehati dalam kebaikan agar selalu berada didalam jalannya Allah SWT, mengerjakan segala sesuatu yang bermanfaat agar waktu tidak terbuang sia-sia, dan tidak lalai dalam menjalankan perintah Allah SWT.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Ahmad, Ali. Al Jarwaj. 2006. *Indahnya Syariat Islam*. Jakarta : Genna Insani Press.
- Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan Kemenag RI. 2010. Bandung: PT Sygma Exaedia Arkanleema.
- Ali Aziz, Moh. 2004. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Prenade Media Group.
- Ali Aziz, Muhammad. 2009. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Arufun, Anwar. 2010. *Dakwah Kontemporer Sebuah Studi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha ilmi,
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daradjat, Zakiah, dkk. 1996. *Dasar-Dasar Agama Islam Buku Teks Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum*. cet. X. Jakarta: PT Karya Unipress.
- Effandi, Muchsin. Faizah. *Psikologi Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2006.
- Harjani Aefni, Munzien Suparta. 2009. *Metode Dakwah*. Jakarta : Kencana Prenada, Media Group.
- Ilaihi, Wahyu. *Komunikasi Dakwah*. Surabaya: Citra Media Nusantara.
- Ilaihi, Wahyu. 2010. *Komunikasi Dakwah*. Bandung: Rosdakarya.
- Imam Zaidillah, Alwisral. 2002. *Strategi Dakwah dalam Membentuk Da'i dan Khatib Professional*, Cet. I, Jakarta: Kalam Mulia,
- Jirhanuddin. 2010. *Perbandingan Agama: Pengantar Studi Memahami Agama-agama*, Cet.I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthers*. Magelang: Indonesiatera.
- Mattern, Joanne. 2017. *Instagram*. United Stase Of America, Abdo Publishing.

- Mulyana, Deddy. 2002. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Munir, Muhammad. Wahyu Ilaihhi. 2006. *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Munir Amin, Samsul. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Amzah Press.
- Munawwir, Ahmad Warson. Al-Munawwir. 1997. *Kamus Arab-Indonesia Terlengkap*. Surabaya: Pustaka Progressif.
- Saadah, Siti. Imam Ghozali. 2008. *Aqidah Akhlak Madrasah Aliyah*. Madura: Jauhar.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Seto Wahyu Wibowo, Indiwani. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sobur, Alex. 2015. *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Subagyo, Joko. 1999. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul M Romli, Asep. 2014. *Jurnalistik Online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Syukir, Asmuni. 1986. *Dasar-dasar Strategi Dakwah*. Surabaya: al-ikhlas.
- Tamburuka, Apriadi. 2012. *Agenda Setting Media*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tatapangarsa, Humaidi, dkk. 2002. *Tim Dosen Agama Islam Universitas Negeri Malang, Pendidikan Agama Islam Untuk Mahasiswa*. cet. I. Surabaya: Universitas Negeri Malang.
- Yasin, Muhammad Nua'im. 2002. *Iman: Rukun, hakikat, dan yang membatalkannya*. Judul asli: Al-Iman: Arkanuhu, Haqiqatuhu, wa nawaqiduhu. Alih Bahasa: Tate Qomaruddin. Bandung: PT Syaamil Cipta Media Anggota IKAPI.
- Abidin, Yusuf Zainal. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi (Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi)*, Bandung; PUSTAKA SETIA.



**Internet :**

[https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465,](https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465)  
[http://quotesaini.blogspot.com/2016/11/feature-dengan-tema-sosok dakwah ala.html.](http://quotesaini.blogspot.com/2016/11/feature-dengan-tema-sosok-dakwah-ala.html)

[https://youtu.be/D53OPW2HjHs.](https://youtu.be/D53OPW2HjHs) [https://youtu.be/uTh0is9vmts.](https://youtu.be/uTh0is9vmts)

[https://bali.antarnews.com/berita/108986/pengguna-Instagram-di-Indonesia-encapai-45-juta,](https://bali.antarnews.com/berita/108986/pengguna-Instagram-di-Indonesia-encapai-45-juta)

<http://detik.in/uncategorized/kelebihan-dan-kekurangan-instagram/>

[http://eprints.walisongo.ac.id/8736/1/Skripsi%20Full.pdf,](http://eprints.walisongo.ac.id/8736/1/Skripsi%20Full.pdf)

[https://bali.antarnews.com/berita/108986/pengguna-Instagram-di-indonesia-pencapai-45-juta,](https://bali.antarnews.com/berita/108986/pengguna-Instagram-di-indonesia-pencapai-45-juta)

[http://www.linkpengetahuan.com/2017/05/penemu-Instagram-dan-sejarah-tingkatnya.html,](http://www.linkpengetahuan.com/2017/05/penemu-Instagram-dan-sejarah-tingkatnya.html)

[https://instagram.com/nunuzoo?utm\\_source=ig\\_profile\\_share&igshid=1jfu4m41cq242,](https://instagram.com/nunuzoo?utm_source=ig_profile_share&igshid=1jfu4m41cq242)

