



## DAKWAH VIRTUAL

### Yayasan Spirit Dakwah Indonesia (SPIDI) Tulungagung

**Mochammad Sinung Restendy**

Institut Agama Islam Negeri Tulungagung

[sinungrestendy@gmail.com](mailto:sinungrestendy@gmail.com)

**Abstract:** *virtual communication can not be separated from an internet media that uses it as a means of communication, here looks a shift in style or human habits in communicating convey information with each other. Because today humans do not have to communicate at the same time and place. Challenges Globalization and technological development is what makes the national identity and local ethnicity attractive, there is inequality and meet a dead end resulting in social disintegration. Youth is now and easily infected by the virus Fast Food Culture, Fun behavior of hedons and fashion trend of western. Young people show themselves in the wrong way and way, they are not ashamed to display unethical photos on social media accounts, pornography and other issues. Based on the background of the above problems the author makes a conceptual article "Dakwah Virtual Spirit Foundation Dakwah Indonesia (SPIDI) Tulungagung" where interesting is Meme and Vlog is seen as a form of da'wah in the most effective virtual media, applied by Spirit Da'wah Indonesia, both of which become embryo culture for today's digital children. Filled with sermons, motivations, decency and everyday attitudes, rewards and so on, so as to shape the attitude and personality of self from positive feelings and positive virtual explorations.*

**Keywords:** *da'wah, virtual and virtual da'wah.*

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu hal penting dalam mempengaruhi karakter generasi penerus bangsa. Hal ini menjadi perhatian pemerintah dan akademisi untuk membentuk remaja berkarakter, berjiwa nasionalis dan religius. Masa remaja merupakan waktu kritis untuk pengembangan akhlak, nilai-nilai, dan kebiasaan yang hanya akan dirasakan satu kali seumur hidupnya untuk dituntut menjadi kader yang dihadapkan pada tantangan global.<sup>1</sup> Namun, yang terjadi pada remaja saat ini ialah maraknya kasus-kasus perilaku seks bebas yang mengakibatkan kehamilan di luar nikah, pemerkosaan, merebaknya pelacuran di kalangan remaja, aborsi, penyakit menular seksual, pelecehan seksual dan penyimpangan-penyimpangan seksual.<sup>2</sup> Data Komnas PA

<sup>1</sup> Prihartini, T., Nuryoto, S., Aviatin, T, "Hubungan antara komunikasi efektif tentang seksualitas dalam keluarga dengan sikap remaja awal terhadap pergaulan bebas antar lawan jenis", *Jurnal Psikologi*, Vol. 6, No.2. (Maret, 2007). 12.

<sup>2</sup> Komnas PA, *Data Moralitas Remaja Indonesia 2015*, Kompas terbitan Juni 2015 Edisi II.





Tahun 2015, sebanyak 97% remaja pernah menonton film porno dan 93,7% mengaku sudah tidak perawan lagi. Dari 3.339 kasus yang dilaporkan kepada Komnas Anak pada 2013, sebanyak 58 persen merupakan kasus kejahatan seksual. Sedangkan data HIV/AIDS terdapat 1.283 kasus yang diperkirakan 52.000 terinfeksi (fenomena gunung es) dan 70% adalah remaja. Sementara soal data penyalahgunaan narkoba menunjukkan, dari 3,2 juta jiwa yang ketagihan narkoba, 78% adalah remaja.<sup>3</sup>

Menurut Cheppy Haricahyono dalam buku Dimensi-Dimensi Pendidikan Moral, moral adalah sesuatu yang berkaitan, atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salahnya suatu tingkah laku. Remaja sekarang terjebak dalam lingkungan yang lebih mengedepankan corak *hedonisme* (acuh tak acuh) yang merupakan anak kandung kapitalisme. Mereka seperti kehilangan arah dan tujuan mereka yang dibutakan oleh kesenangan sesaat. Media cetak dan media elektronik sekarang juga mulai terjangkit virus arus globalisasi, bacaan dan tontonan yang kita saksikan setiap hari tak jarang kurang memperhatikan moral, sopan santun dan etika.

Dampak negatif jauh lebih dirasakan dari penggunaan teknologi terutama internet mengakibatkan remaja cenderung untuk melakukan pornografi, budaya hedonis, ketergantungan pada media sosial bahkan radikalisme. Remaja dan anak-anak mengenal internet diawali dari era 1990-an, saat itu merupakan era baru di dunia teknologi informasi. Kita dikenalkan dengan berbagai perangkat dan aplikasi-aplikasi canggih di bidang teknologi informasi. Perkembangan ini sangat terasa di dunia pendidikan. Konsep-konsep dan model pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan. Munculnya konsep *e-learning*, *e-research*, *e-publication*, merupakan efek dari lahirnya teknologi canggih tersebut. Konsep-konsep ini tentu saja untuk mengakomodir gaya atau karakter peserta didik, yakni generasi yang lahir di era 1990-an yang disebut digital native.<sup>4</sup>

Menurut Jim Marteney, digital native adalah generasi yang lahir di era 1994 hingga sekarang yang dibagi dalam enam kategori, yaitu:

- a. *the greatest generation* (World War II, 1901–1924),
- b. *the silent generation* (1925–1942),
- c. *the baby boomers* (1943–1960),
- d. *generation X* (1961–1981),
- e. *millennial* (1982–2002),
- f. *digital natives* (generasi Z atau Internet generation).<sup>5</sup>

Dengan jelas bahwa generasi digital native adalah mereka yang lahir pada jaman digital dan berinteraksi dengan peralatan digital pada usia dini. Anak-anak yang lahir setelah tahun 1990-an tergolong sebagai awal generasi digital native. Namun, bila ingin

<sup>3</sup> Santrock, J.W, *Adolescence: Perkembangan Remaja* ( Jakarta: Erlangga,2006),

<sup>4</sup> Avarez, B.A. “*Digital Natives in The Information Age: How Student Study Habits Reflect The Need for Change at A University Library*”, (Oxford : Education Style, 2009), 11.

<sup>5</sup> Bennett, S., Maton, K., and Kervin, L. 2008. “*The Digital Natives Debate: A Critical Review of The Evidence. Dalam British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786.



dikatakan sebagai sebuah generasi, yang benar-benar digital native adalah mereka yang lahir setelah tahun 2000. Merekalah penduduk asli dunia yang disebut dunia digital.<sup>6</sup>

Generasi digital natives kadang disebut juga *the native gadget* yang lahir pada abad digital. Ciri yang menonjol dari generasi ini adalah menganggap perangkat komunikasi sebagai bagian integral dari kehidupan. Itu sebabnya anak-anak yang lahir di era 1990-an sangat familier dengan gadget dan aplikasi-aplikasi di internet. Orang-orang yang tidak lahir pada abad digital tetapi mengadopsi teknologi baru dianggap sebagai digital immigrants karena ada proses adaptasi pada lingkungan dengan mengadopsi teknologi. Seseorang yang lahir di era digital tumbuh dan memperoleh pendidikan pada tingkat sekolah dasar dengan perangkat computer sehingga individu tersebut dianggap sebagai generasi digital natives. Generasi seperti itu sudah dihadapkan pada teknologi komputer sejak di pendidikan dasar. Mereka sangat akrab dengan aplikasi komputer untuk pembelajaran seperti, kuiz interaktif *online*, *video games*, *handphone*, *internet*, *e-mail* dan sebagainya. Persoalan muncul ketika orang tua, guru bahkan masyarakat yang mengajar justru dianggap sebagai generasi digital immigrants yang mungkin saja keterampilan literasi komputer didapatkan pada masa kuliah atau memasuki dunia kerja.<sup>7</sup>

Yayasan Spirit Dakwah Indonesia (SPIDI) merupakan Organisasi Dakwah Sosial *Non profit*, Spirit Dakwah Indonesia melihat peluang dakwah alternatif dengan munculnya budaya populer dan gencarnya komunikasi *virtual* di Media Sosial. Teknologi dan media sosial yang begitu berkembang pesat dan minimnya filter menjadi motivasi bagi Spirit Dakwah Indonesia untuk menawarkan dakwah alternatif yang diminati remaja, sebuah konsep dakwah di dunia maya dengan prinsip dakwah *virtual* dengan menetapkan tema dan sesuatu yang menjadi *viral* dalam konsep dakwahnya di ruang publik dalam berbagai bentuknya, dengan tujuan akhir yaitu membentuk Generasi Super Indonesia 2030.

Spirit Dakwah Indonesia (SPIDI) merupakan sebuah yayasan dakwah sosial non profit yang berkantor pusat di Tulungagung. Tujuan yayasan ini adalah berdakwah dan memberdayakan umat menuju Generasi yang Super tahun 2030. Dakwah *virtual* berfokus melalui *meme* dan *vlog*. Kegiatan lain di yayasan ini adalah Pengasuhan anak luar panti dan TPQ untuk anak-anak SLB termasuk sosial *entrepreneur* yang dikembangkan yaitu usaha tempat sampah yang dibuat dari ban bekas.<sup>8</sup>

Perbedaan Spirit Dakwah Indonesia (SPIDI) dengan Yayasan dakwah yang lain adalah konsep dan model dakwah yang diterapkan oleh Spirit Dakwah Indonesia, konsep Dakwah dalam tindakan sosial diwujudkan dalam komunikasi publik dan komunikasi massa dimana dalam komunikasi publik dan komunikasi massa lebih kepada model komunikasi dakwah pada media sosial secara *persuasive* menerapkan dan menebar virus dakwah “1 hari 1 status kebaikan” dalam bentuk *meme* dakwah dan *Vlog* juga model pendekatan “*Training Emas Berkarakter*” kesemuanya adalah metode dan Strategi dalam membentuk Generasi Super Indonesia (*Indonesian Super Generation*)

---

<sup>6</sup> Marc Prensky . “*Digital Natives Digital Immigrants*” (Horizon: MCB University Press, 2001), 05.

<sup>7</sup> Bruce, C. *The Seven Faces of Information Literacy*. (Adelaide: Auslib Press, 1997), 54

<sup>8</sup> Ahmad Nursanto, *Wawancara*, Tulungagung, 21 Juni 2016.

kesemuanya dengan menerapkan 1 kata, kalimat atau tindakan yang menjadi kata kunci ataupun menjadi *viral* di *media virtual*.<sup>9</sup>

Bergesernya pandangan tentang dunia komunikasi dan dakwah yang lebih efektif, untuk membentuk budaya dan moral manusia dari *face to face* ke ruang publik baru yaitu *Cyberspace*, menimbulkan ketertarikan bagi penulis untuk lebih intensif meneliti penerapan Dakwah *Virtual* Yayasan Spirit Dakwah Indonesia (SPIDI) Tulungagung. Dengan ungkapan lain, mengeksplorasi dakwah *virtual* yang diterapkan Yayasan Spirit Dakwah Indonesia (SPIDI) Tulungagung sebagai sumbangsih dalam bidang komunikasi dan penyiaran Islam.

Teori "ekologi media" yang diperkenalkan oleh Marshall McLuhan dijadikan sebagai pisau analisis dalam artikel ini. Ekologi media adalah kajian mengenai lingkungan media, ide bahwa teknologi dan teknik, mode (cara penyampaian), informasi, dan kode komunikasi memainkan peran utama dalam kehidupan manusia.<sup>10</sup> Berikut analisisnya:

Spirit Dakwah Indonesia telah melakukan persiapan yang bagus karena telah melakukan *organizing* dengan membuat struktur organisasi serta pembagian *job discription* sesuai dengan kompetensi dan kemampuan masing-masing personalia. Optimalisasi organisasi dilakukan dengan membentuk pelaksana harian pengelola *web* Spirit Dakwah Indonesia di bawah tanggung jawab departemen humas dan informasi.

Tahap ini bertujuan untuk mengemas *web content* sesuai dengan kebutuhan Spirit Dakwah Indonesia dalam mengemas informasi yang kaitannya dengan kegiatan internal Spirit Dakwah Indonesia serta pola dakwah yang akan dikembangkan oleh Spirit Dakwah Indonesia, yang bisa diakses melalui Spirit Dakwah Indonesia. tahap persiapan merupakan tahap dalam pematapan dalam pemanfaatan Spirit Dakwah Indonesia yang tidak hanya berfungsi sebagai media informasi tetapi juga sebagai media dakwah.

Hal ini selaras dengan teori ekologi media, bahwa media adalah pesan (*medium is the message*). Pesan yang disampaikan media sama pentingnya dengan media atau saluran komunikasi yang digunakan pesan untuk sampai kepada penerimanya. Dengan kata lain media atau saluran komunikasi memiliki kekuatan dan memberikan pengaruhnya kepada masyarakat, dan bukan isi pesannya. Orang yang *chatting* di Internet atau berkomunikasi dan berinteraksi melalui *facebook* atau *blog* bisa jadi tidak terlalu mementingkan isi pesan yang mereka terima atau isi pesan yang mereka tulis, tetapi kenyataan bahwa mereka menggunakan internet atau *facebook* itulah yang penting. Hal ini selaras juga dengan pendapat Faizah dan Lalu Mucshin Efendi media *virtual* adalah alat obyektif yang menjadi saluran yang menghubungkan ide dengan umat, suatu elemen yang vital dan merupakan urat nadi dalam totalitas dakwah.<sup>11</sup>

## **DAKWAH VIRTUAL YAYASAN SPIRIT DAKWAH INDONESIA**

Bentuk dakwah *virtual* di Spirit Dakwah Indonesia disajikan melalui Meme dan Vlog Dakwah.

---

<sup>9</sup> Median Yopi Saputra, *Wawancara*, Tulungagung, 08 Agustus 2016.

<sup>10</sup> Richard West dan Lynn H. Turner, *Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi: Buku 2* (Jakarta: Salemba Humaika, 2008), 137-153.

<sup>11</sup> Faizah dan Lalu Muchsin Effendi, *Psikologi Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2006), 4-5



### **Dakwah Virtual dalam bentuk Vlog**

Pesan dakwah yang dikemas melalui kumpulan *Vlog* di *Youtube* dan *Facebook*, disajikan dalam bentuk *on came live and online* sehingga bisa membaca, melihat, merekam secara langsung atau bahkan men-download-nya. Pada menu tersebut juga disediakan kumpulan khotbah Jum'at secara audio sehingga pengunjung bisa langsung mendengarnya secara *online* atau bahkan men-download-nya. Selain kumpulan khotbah Jum'at, admin juga menyediakan kumpulan khotbah hari raya, motivasi dan aksi sosial melalui media *virtual* dalam bentuk *vlog*.

Penyediaan khotbah Jum'at atau khotbah hari raya sangat bermanfaat terutama bagi para *da'i* sendiri. Sebab mereka tidak perlu bersusah payah mengkonsep khotbah yang akan disampaikan. Dengan demikian, dakwah melalui penyediaan kumpulan khotbah Jum'at atau khotbah hari raya ini dapat mempermudah serta memperlancar aktivitas dakwah para *da'i* di dunia nyata.

### **Bentuk Dakwah Berupa Meme**

Bentuk dakwah yang disampaikan dalam bentuk *meme* jumlahnya lebih banyak dari pada bentuk lainnya. Dalam *meme* ini, *website spiritdakwahindonesia.blogspot.com* berusaha menyampaikan pesan-pesan keislaman yang moderat, apa adanya, dan tidak memihak pada kelompok, golongan, atau aliran tertentu. Diantara *meme* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Sampaikanlah Ilmu Dariku Walau Satu Ayat
- b. Ilmu dan Amal
- c. Jalan Mendekatkan Diri Kepada Allah

Sebenarnya bentuk dakwah Islam tergantung pada tujuan dakwah yang hendak dicapai.<sup>12</sup> Keseluruhan bentuk yang lengkap dan luas akan menimbulkan tugas bagi *da'i* untuk memilih dan menentukan materi dakwah sehingga dapat disesuaikan dengan memperhatikan situasi kondisi dan waktu yang ada, dan juga harus diadakan prioritas-prioritas mana yang wajib disampaikan dan mana yang sunnah diberikan.<sup>13</sup>

Agar dapat mempermudah dalam pengambilan dari sebuah bentuk yang disajikan kesesuaian kata dan gambar. Maka secara umum Muhammad Munir dalam bukunya *Manajemen Dakwah* mengatakan pesan dakwah dapat diklasifikasikan menjadi tiga pokok penting, yang nanti disesuaikan kata dan gambarnya yaitu:

- a. Keimanan (akidah)
- b. Syari'ah.
- c. Akhlak.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Asmuni Syukir, *Dasar-Dasar Strategi*, 60.

<sup>13</sup> Mahfud Syamsul Hadi dkk, *Rahasia Keberhasilan Dakwah*, (Surabaya: Ampel Suci, 1994), 122-123.

<sup>14</sup> Muhammad Munir, *Manajemen Dakwah*, 94.

Hal ini berdasarkan penjelasan Muhammad Munir, M. Ali Aziz dalam bukunya Ilmu Dakwah juga mengelompokkan pesan dakwah menjadi tiga bagian,<sup>15</sup> yaitu:

a. Tentang keimanan (*Aqidah*).

Menurut Mahmud Syaiful, *aqidah* ialah sisi teoretis yang harus pertama kali diimani atau diyakini dengan keyakinan yang mantap tanpa keraguan sedikitpun. *Aqidah* dalam Islam bersifat *i'tiqad bathini* yang mencakup masalah-masalah yang erat hubungannya dengan rukun iman.<sup>16</sup> Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Aziz dalam bukunya Ilmu Dakwah<sup>17</sup> yang menyatakan bahwa *akidah* meliputi :

- 1) Iman kepada Allah
- 2) Iman kepada Malaikat-Nya
- 3) Iman kepada Kitab-kitab-Nya
- 4) Iman kepada Rasul-Rasul-Nya
- 5) Iman kepada Hari Akhir
- 6) Iman kepada Qadha-Qadhar

b. Tentang Shari'ah

c. Masalah Akhlakul Karimah (Budi Pekerti).

Materi akhlak sangat luas sekali yang tidak saja bersifat lahiriyah tetapi juga sangat melibatkan pikiran. Akhlak dunia (agama) mencakup pada berbagai aspek, di mulai dari akhlak kepada Allah, hingga kepada sesama makhluk meliputi :<sup>18</sup>

- 1) Akhlak kepada Allah, akhlak ini tidak bertolak pada pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan selain Allah.
- 2) Akhlak terhadap sesama manusia
- 3) Akhlak terhadap lingkungan

Bentuk dakwah berupa *meme* diatas sudah mengandung isi tentang keimanan, syari'ah dan akhlak, jadi *meme* diatas sudah bisa dikatakan sebagai bentuk dan pesan dakwah yang disesuaikan antara kata dan gambar.

Dari aspek bentuk dakwah yang tersaji dalam *website* dapat diketahui bahwa isi pesannya sudah mencerminkan keberagaman tema, bentuk dakwah yang tersaji dapat dijangkau oleh khalayak, baik orang dewasa maupun anak-anak. Selain itu teknik penyajian pesan dakwahnya sudah bisa dikatakan menarik sehingga membuat khalayak merasa senang mengunjungi *website* spirit dakwah indonesia. Hal ini menandakan pengelola *website* dan pengurus agama sangat peka terhadap perkembangan realitas keberagaman umat saat ini yang selalu ingin mendapatkan pesan-pesan dakwah dengan kemasan menarik dan isinya dapat dipahami dengan cepat, yaitu melalui *meme* dan *vlog* dakwah.

---

<sup>15</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, 94-95.

<sup>16</sup> Asmuni Syukir, *Dasar-Dasar* ..... h. 60-61

<sup>17</sup> M. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, ..... h. 94

<sup>18</sup> M. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, ..... h. 119



## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa di era kontemporer ini yang di dominasi oleh teknologi, Spirit Dakwah Indonesia mempunyai konsep dakwah *virtual* dalam bentuk meme dan *Vlog* di internet. Spirit Dakwah Indonesia beranggapan bahwa semua bidang kehidupan dapat dijadikan arena dakwah, dan seluruh kegiatan hidup manusia bisa digunakan sebagai sarana atau alat dakwah ataupun sebaliknya, tetapi yang paling efektif saat ini adalah melalui teknologi terutama internet (*dakwah virtual*). *Meme* dan *Vlog* dipandang sebagai bentuk dakwah di media *virtual* paling efektif, yang diterapkan oleh Spirit Dakwah Indonesia, dimana *meme* dan *vlog* menjadi embrio budaya bagi anak-anak digital dewasa ini. Diisi dengan khotbah, motivasi, kesopanan dan sikap sehari-hari, *rewards* dll, sehingga membentuk sikap dan kepribadian diri dari rasa suka dan *eksplorasi virtual* yang positif untuk tujuan Generasi Emas 2030 mendatang. □

## DAFTAR PUSTAKA

- American Library Association. 2004. "Information Literacy Competency Standards for Higher Education". Dalam <http://www.ala.org/acrlstandards/informationliteracycompetecy.html>, diunduh 11 November 2016.
- Avarez, B.A. 2009. "Digital Natives in The Information Age: How Student Study Habits Reflect The Need for Change at A University Library". Oxford : Education Style.
- Bennett, S., Maton, K., and Kervin, L. 2008. "The Digital Natives Debate: A Critical Review of The Evidence. Dalam *British Journal of Educational Technology*, 39(5).
- Bruce, C., 1997. *The Seven Faces of Information Literacy*. Adelaide: Auslib Press.
- Brynko, B., 2009. "Greeting The Barbarians at The Gate". NFAIS: Dalam *Information Today*.
- Badjuri, Adi, 2005. *Santri Virtual*, Kuliah Umum Informatika, UIN Jakarta, Oktober.
- Dhanu, 2011. "Awal Penyakit Menurut Al-Qur'an dan Akhlak Mulia-Sebuah Solusi Penyembuh Penyakit Secara Islami" *Kontemplasi*, Vol, 3, No. 7.
- Douglas E. Cowan, 2004. *Religion Online*, London: Routledge.
- Hine, Christine, *Virtual Ethnography*. London: Sage Publication Ltd, 2001.
- Hidayatullah, Syarif, 2004. *Islam Virtual, Keberadaan Dunia Islam Di Internet*, Yogyakarta: MIFTA.
- Hancock, Dawson R. & Bob Algozinne. 2006. *Doing Case Study Research: A Practical Guide for Beginning Researchers*. New York: Teachers College Press.
- Komnas PA, 2015. *Data Moralitas Remaja Indonesia 2015*, Kompas terbitan Juni 2015 Edisi II.
- Laquey, Tracy, 1997. *Sahabat Internet*, Terj. Hasan J. Osparksik, Bandung: Penerbit ITB.
- Morten T. Højsgaard dan Margit Warburg, 2005. *Religion and Cyberspace*, London: Routledge.



- Mansur, Yusuf, “Keajaiban dan Keistimewaan Sedekah”, Republika, terbit 19 April 2013.
- Morten T. Højsgaard dan Margit Warburg, 2005. *Religion and Cyberspace*. London: Routledge.
- O'hara, Kieron, 2002. *Plato dan Internet*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Prihartini, T., Nuryoto, S., Aviatin, T, 2007. “Hubungan antara komunikasi efektif tentang seksualitas dalam keluarga dengan sikap remaja awal terhadap pergaulan bebas antar lawan jenis”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 6, No.2, Maret, 2007.
- Putra, Nusa dan Santi Lisnawati, 2013. *Penelitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam*. Bandung :PT. Remaja Rosdakarya.
- Prensky, Marc. 2001. “*Digital Natives Digital Immigrants*”. Horizon: MCB University Press.
- Richard West dan Lynn H. Turner, 2008. *Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi: Buku 2*, Jakarta: Salemba Humaiika.
- Robert K. Yin. 2011. *Qualitative Research from Start to Finish*. New York: The Guilford Press.
- Rogers, Everett M, 1996. *Communications Technologie*, London: The Free Press Collier Mc Millan Publishing.
- Suhandang, Kustadi, 1980. *Jurnalistik Publik dan Media*, Bandung: Sinar Baru.
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Santrock, J.W, 2006. *Adolescence: Perkembangan Remaja*, Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W, 2007. *Remaja, Jilid II*, Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S.W, 2013. *Psikologi Remaja*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Syahrin, “Dakwah pada Internet”, Jawa Pos, terbit 23 Oktober 2011.
- BKKBN [on-line], <http://www.bkkbn.go.id/ViewBerita.aspx?BeritalD=1543>, Diakses pada tanggal 23 April 2016.
- <http://www.alsowah.or.id/?pilih=lihatkonsultasi&id=3440>, Diakses pada tanggal 23 April 2016.
- [http://e-marketer.com/internet users word/ Papers /326890/](http://e-marketer.com/internet%20users%20word/Papers/326890/), diakses 10 November 2016.
- [www.spiritdakwahindonesia.blogspot.com](http://www.spiritdakwahindonesia.blogspot.com), Diakses pada tanggal 23 April 2016.

