

## GAPLE SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI DAKWAH DI RW. 02 CIPADUNG

Shilah Suci Anugerah<sup>1</sup>, Abi Hasbi Ramdhan<sup>2</sup>, Wawan Setiawan<sup>3</sup>

Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung<sup>1,2</sup>

Institut Nahdlatul Ulama Tasikmalaya<sup>3</sup>

[shilaho109190@gmail.com](mailto:shilaho109190@gmail.com),<sup>1</sup> [Ramadhanabihhasbi@gmail.com](mailto:Ramadhanabihhasbi@gmail.com),<sup>2</sup> [wawandandia@gmail.com](mailto:wawandandia@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Kegiatan Gapple menjadi hiburan yang dianggap mudah dan murah untuk dilakukan oleh masyarakat. Budaya yang melekat pada diri masyarakat yang diintegrasikan dengan ilmu tertentu dapat menciptakan dan melahirkan bibit unggul yang tidak hanya untuk menikmati hiburan melainkan akan melakukan pemikiran dan pemahaman kritis atas budaya tersebut baik itu dari aspek agama, sosial, maupun ilmu pengetahuan lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendefinisikan komunikasi melalui permainan kartu gapple sebagai proses interaksi dan proses komunikasi sebagai aspek perubahan sosial. Komunikasi Ustadz Saepudin dan Ustadz Yayat Hidayat Rahmat dalam proses interaktif transmisi nilai-nilai agama melalui permainan gapple membuat mereka merasa diterima. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang menggunakan metode pendekatan studi kasus (*case study*). Penelitian ini berfokus secara intens pada satu topik, yang diperiksa berdasarkan kasus per kasus. Penelitian ini berfokus secara intens pada satu topik, yang diperiksa berdasarkan kasus per kasus. Dimana pada metode ini memungkinkan peneliti untuk tetap utuh dan bermakna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Gapple di RW 02 bukan sekedar permainan saja melainkan di dalamnya terdapat makna filosofi pesan dakwah yaitu, gapple sebagai proses pembentukan interaksi sosial dalam dakwah terdapat pemahaman kartu gapple yang terdiri dari 6 macam kartu pamungkas dalam setiap permainannya disisipi dengan nilai-nilai keagamaan sebagai bentuk kegiatan komunikatif yang bertujuan untuk menyatukan agama dalam pribadi masing-masing pemain atau proses pemahaman dan internalisasi nilai-nilai keagamaan. 6 (enam) kartu gapple tersebut memiliki filosofi dakwah yaitu: *Pertama*, balak satu, merupakan filosofi dari tiada tuhan yang wajib disembah selain Allah yang Maha Satu. *Kedua*, balak dua mengandung filosofi dalam dunia ini selalu berpasang-pasangan. *Ketiga*, balak tiga, mengandung nilai-nilai tentang rukun agama. Kemudian dalam prosesnya, dakwah membentuk perubahan sosial mengarah kepada pemecahan masalah-masalah yang nyata, artinya komunikasi Islam menjadi salah satu upaya atau pemecahan masalah dalam kehidupan umat baik di bidang sosial budaya, ekonomi, dan politik dalam kerangka masyarakat modern.

**Kata Kunci :** Gapple ; Komunikasi ; Interaksi; Perubahan

**ABSTRACT**

*Gaple activities are entertainment that is considered easy and cheap for the community to do. The culture inherent in society which is integrated with certain knowledge can create and give birth to superior seeds who will not only enjoy entertainment but will carry out critical thinking and understanding of that culture, both from religious, social and other scientific aspects. The aim of this research is to define communication through the gaple card game as an interaction process and the communication process as an aspect of social change. Ustadz Saepudin and Ustadz Yayat Hidayat Rahmat's communication in the interactive process of transmitting religious values through the gaple game made them feel accepted. This research is a type of descriptive qualitative research, namely research that uses a case study approach method. This research focuses intensely on one topic, which is examined on a case-by-case basis. This research focuses intensely on one topic, which is examined on a case-by-case basis. Where this method allows researchers to remain intact and meaningful. The results of this research show that the Gapple game in RW 02 is not just a game but contains a philosophical meaning in the message of da'wah, namely, gaple as a process of forming social interactions in da'wah, there is an understanding of gaple cards which consist of 6 kinds of final cards in each game, which are inserted with values- Religious values as a form of communicative activity which aims to unite religion in the person of each player or the process of understanding and internalizing religious values. The 6 (six) gaple cards have a da'wah philosophy, namely: First, balak one, is the philosophy that there is no god who must be worshiped except Allah, the Almighty. Second, balak dua contains the philosophy that in this world there are always pairs. Third, Balak Tiga, contains values regarding the pillars of religion. Then in the process, da'wah forms social change leading to solving real problems, meaning that Islamic communication becomes one of the efforts or solutions to problems in the lives of the people in the socio-cultural, economic and political fields within the framework of modern society.*

**Keywords :** *Gapple; Communication; Interaction; Impact*

**Pendahuluan**

Dewasa ini jika menjadi bagian dari salah satu masyarakat modern maka akan memiliki rasa bangga tersendiri terutama jika sudah dijuluki masyarakat urban oleh sekitarnya. Hidup di perkotaan dengan segala macam hiruk pikuknya menjadi santapan setiap hari, sehingga hidup dalam masyarakat yang notabene sudah mengenal teknologi transportasi, komunikasi dan informasi tidaklah semudah membalikkan telapak tangan.

Karakteristik masyarakat urban yang individualistik hari ini mampu sedikit demi sedikit menggeser nilai-nilai gotong royong yang ada di lingkungannya. Terutama jika fenomena konsumtif dan hidup tanggung sudah menjadi kebiasaan dan watak masyarakat

dewasa ini. Hampir tak beda jauh dengan lingkungan Rw.02 Kelurahan Cipadung Kecamatan Cibiru Kota Bandung. Masyarakat Rw.02 sangat menyukai dengan hal-hal baru yang menjadi trend di sekitarnya. Alhasil hidup tanggung merupakan kebiasaan yang tidak bisa dihindari, tidak mampu namun memaksakan. Sehingga menjadi pragmatis merupakan suatu keharusan, mencari keuntungan dalam setiap kesempatan demi tercapainya pengakuan dari masyarakat.

Fenomena-fenomena seperti ini melahirkan individu yang sensitif, mudah tersinggung, mudah terbakar hawa nafsu, individualistik, dan terkadang tidak ingin disalahkan. Namun tidak hanya efek negatif yang ditimbulkan, kebiasaan-kebiasaan seperti itu terkadang dapat menimbulkan sikap *fair kompetitif* (berkompetisi dengan jalan yang dibenarkan), *open minded* (tidak memiliki pemikiran yang sempit), rasa toleransi yang cukup baik walaupun terkadang acuh tak acuh menjadi lebih dominan. Adapun memperhatikan sebatas karena ingin tahu bukan berempati ataupun bersimpati.

Maka dari itu, tantangan yang dihadapi para pemuka agama di wilayah RW.02 sangatlah kompleks. Masalah yang timbul di masyarakat urban khususnya RW.02 Kelurahan Cipadung Kecamatan Cibiru Kota Bandung tidaklah sesederhana dalam teori. Fakta yang ada, di mana masyarakat sudah enggan mengikuti ta'lim-ta'lim yang disediakan masjid sekitarnya, hanya ingin mengikuti kajian-kajian yang bersifat kekinian. Yang lebih parah, tidak mau mengikuti ta'lim karena beranggapan bahwa agama dan kehidupan itu memang terpisah. Agama tidak mampu membantu sebuah kehidupan. Sehingga bagaimana proses komunikasi mampu masuk dan beradaptasi serta menggugah kembali hati nurani masyarakat urban. Di RW.02 itu sendiri semua masyarakat dapat mencair dan menyatu sebagai suatu kesatuan masyarakat utuh, salah satunya dengan kegiatan Gaple yang dilakukan setiap malamnya ketika sedang ronda.

Permainan gaple adalah permainan kartu domino. Biasanya, setiap orang bermain secara tunggal atau berpasangan. Karena permainan kartu gaple bukan hanya tentang menghitung kartu, tetapi membutuhkan banyak kecerdikan dan strategi yang baik, maka dibutuhkan konsentrasi yang tinggi. Sehingga bermain dengan memiliki *partner* lebih sulit

daripada bermain tunggal. Tingkatan kesulitan dalam bermain ganda ini karena bermain tidak hanya memikirkan kartu yang ada di tangan, tetapi juga melihat dan memikirkan bagaimana pemain partner yang dipasangkan untuk mengontrol alur dari jalannya permainan juga untuk mengetahui harapan kartu dibagikan sehingga memiliki pemahaman dan *chemistry* yang baik untuk mendapat hasil yang diinginkan secara maksimal (Son, 2018, p. 36). Gapple yang merupakan kegiatan ringan yang bisa dilakukan oleh seluruh masyarakat dapat memberikan efek kebahagiaan karena merupakan proses hiburan yang bisa dinikmati oleh semua kalangan.

Permainan gapple ini bukanlah kegiatan baru yang ada di masyarakat. Melainkan permainan gapple ini berasal dari zaman Dinasti Song di Tiongkok pada abad ke -13. Permainan ini sejalan dengan berjalannya waktu telah berevolusi menjadi permainan-permainan yang bervariasi (Alifio, 2019, p. 5) dan mendapat respon yang bermacam-macam pula, ada yang baik, ada yang buruk. Walaupun permainan gapple dianggap buruk oleh beberapa atau sebagian masyarakat, tapi kita tidak bisa menutup mata bahwa gapple memiliki peluang yang tinggi untuk membawa perubahan menuju arah positif dengan pendekatan sosiologis, melalui proses komunikasi yang efektif.

Sejalan dengan hal tersebut, Hilman Ramayadi dan Nopita Sariningsih dalam penelitian terdahulu menjelaskan bahwa keikutsertaan masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan melalui kegiatan pengelolaan sampah berdampak baik bagi masyarakat itu sendiri melalui teori difusi komunikasi dan berakibat paradigma di awal mampu berubah ketika informasi yang diberikan diterima, diolah, dijalani, sehingga pada akhirnya mampu membawa perubahan sosial di lingkungan masyarakat tersebut. Sehingga bagaimana satu kegiatan dapat membawa dampak bagi masyarakatnya (Hilman Ramayadi, 2020, p. 56). Kemudian Nur Ahmad menjelaskan juga bahwa untuk melakukan perubahan sosial dibutuhkan kegiatan yang mampu membawa perubahan pola pikir masyarakat itu sendiri salah satunya dengan kegiatan dakwah. Karena dakwah itu sendiri merupakan salah satu prasyarat terciptanya interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat, maka kontak sosial sebagai kunci penting di dalam interaksi sosial itu

sendiri (Ahmad, 2014, p. 33). Astari Clara sari juga merumuskan salah satu perubahan sosial dapat terjadi apabila kita melakukan komunikasi di media sosial. Karena media sosial mampu menghubungkan masyarakat dengan mudah dan transparan (Astari Clara Sari, 2018, p. 8). Tak hanya Astari Clara, Kadek Yati Fitria Dewi bahwa media sosial melahirkan dampak baik dan buruk yang akan melahirkan suatu perubahan kehidupan (Kadek Yati Fitria Dewi, 2022, p. 43). Kajian– kajian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini. Keempat kajian tersebut membahas proses komunikasi yang baik dapat membentuk sebuah proses interaksi yang baik pula di mana dampaknya terjadi perubahan sosial pada masyarakat tersebut. Adapun yang membedakan dengan kajian-kajian tersebut dengan penelitian ini adalah objek kegiatan yang diteliti berbeda di mana pada penelitian ini, kajian kegiatan gapple menjadi aspek menarik untuk dibahas lebih dalam lagi sebagai proses komunikasi perubahan sosial.

Kegiatan gapple menjadi hiburan yang dianggap mudah dan murah untuk dilakukan oleh masyarakat. Permainan Gapple sendiri sudah bisa dianggap sebagai budaya yang dihadirkan di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, gapple sering kali sudah dianggap sebagai budaya turun temurun. Budaya yang melekat pada diri masyarakat yang diintegrasikan dengan ilmu tertentu dapat menciptakan dan melahirkan bibit unggul yang tidak hanya untuk menikmati hiburan melainkan akan melakukan pemikiran dan pemahaman kritis atas budaya tersebut baik itu dari aspek agama, sosial, maupun ilmu pengetahuan lainnya (Rosa, 2018). Namun pada realitasnya, bahwa gapple rentan dan riskan memberikan efek samping yang buruk kepada yang memainkannya, entah itu menjadi bahan judi, atau hal–hal buruk lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai proses pelaksanaan komunikasi sebagai proses interaksi sosial, juga proses pelaksanaan komunikasi sebagai perubahan sosial oleh beberapa pemuka agama yang ada di lingkungan RW.02 dalam membangun mental komunikasi atau rekan–rekan permainan gapple agar terjadi sedikit perubahan menuju arah yang lebih baik. Untuk mengetahui juga

manfaat yang dirasakan komunikan setelah mendapat motivasi spiritual yang dilakukan secara kasat mata dan tidak terang-terangan.

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang relevan dalam bidang akademik bagi para pemuka agama atau para da'i, *influencer* komunikasi, dan pegiat sosial khususnya dan umumnya bagi masyarakat yang membacanya sebagai bahan referensi dan pedoman dalam memahami komunikasi dakwah sebagai perubahan sosial bagi setiap orang. Kajian ini memiliki signifikansi dalam mengungkap langkah atau upaya yang baik dalam proses komunikasi yang dilakukan pada kegiatan sehari-hari yang tidak biasa, bahkan mungkin dianggap dan dipandang buruk oleh sebagian masyarakat.

### **Metode**

Penelitian ini secara metodologi merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dalam bentuk pendekatan studi kasus (*case study*). Penelitian ini berfokus secara intens pada satu topik, yang diperiksa berdasarkan kasus per kasus. Pada metode ini memungkinkan peneliti untuk tetap utuh dan bermakna. Metode studi kasus digunakan untuk meneliti, menelusuri dan menyelidiki proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemuka agama dalam aktivitas permainan gaple. Kemudian dari segi pendekatan, teori ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian ini tidak berupa pengujian hipotesis, melainkan penjelasan hasil penelitian secara komprehensif dan mendalam. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang data dan hasilnya disajikan sebagai deskripsi atau menjabarkan dan menggambarkan secara ilmiah juga tidak dibuktikan dengan hasil angka statistik atau matematis.

## Pembahasan dan Hasil

### 1. Pembahasan

Teori dikenal dengan kumpulan konsep abstrak yang tersusun dan dapat dibuktikan dengan menunjukkan keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Ini membantu untuk diketahui secara luas dan mendalam fenomena atau elemen yang belum dipahami dengan jelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini teori interaksi sosial dipandang mampu membantu memahami suatu fenomena yang terjadi di lingkungan RW.02 Cipadung.

Hal yang mendasari dari proses sosial yang jarang kita hiraukan adalah interaksi sosial, sehingga interaksi sosial bersifat esensial dan berjalan dengan baik dalam bermasyarakat. Fungsi komunikatif yang berbeda merupakan rangkaian bentuk interaksi sosial, baik secara umum maupun personal, yang pada akhirnya melahirkan proses sosial. Interaksi sosial merupakan relasi sosial yang diciptakan secara intens antara dua orang atau lebih, termasuk relasi antara individu, kelompok, atau orang banyak (Rusdiyanta, 2009, pp. 25 -26).

Menurut Soerjono Soekanto dalam bukunya Bungin bahwa interaksi sosial merupakan inti yang mendasari terjadinya proses sosial. Pada saat yang sama, aktivitas sosial merupakan tindakan lebih lanjut dan lebih mendalam dari proses sosial. Interaksi sosial adalah relasi sosial yang aktif diupayakan dengan mencakup relasi antara individu, kelompok, dan individu dan kelompok. Prasyarat untuk komunikasi sosial adalah kontak sosial dan komunikasi (Bungin, 2009, p. 55).

Secara lebih dalam Gerungan menjelaskan bahwa Interaksi sosial merupakan suatu cara dimana individu yang satu dapat beradaptasi secara refleksi dengan individu yang lain, kemudian ia dipengaruhi dan memengaruhi orang lain (Gerungan, 2006). Peristiwa tersebut dinamakan *autoplastis* dan *aloplastis*. *Autoplastis* adalah proses dipengaruhi oleh orang lain. Sedangkan *aloplastis* adalah proses memengaruhi orang lain.

Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut, interaksi sosial adalah suatu relasi komunikatif antara perseorangan, beberapa orang yang saling berkomunikasi untuk mempengaruhi, membujuk, mengubah satu sama lain untuk mencapai rasa nyaman dan damai antara dua pihak tertentu dalam suatu situasi menuju situasi yang lainnya dalam hal apa pun. Apakah individu dengan individu yang lainnya, individu dengan kelompok, kelompok dengan individu atau kelompok dengan kelompok. Yang pada akhirnya interaksi sosial melibatkan orang-orang tersebut dalam proses komunikasi yang mengubah proses sosial.

Bentuk interaksi sosial biasanya dibagi menjadi dua bagian. Partowisastro berpendapat dalam bukunya bahwa dua proses pembentukan interaksi sosial terbagi menjadi dua, yaitu proses asosiasi dan disosiasi (Partowisastro, 2003). Proses asosiasi merupakan proses saling pengertian & kerja sama timbal pulang antara orang atau gerombolan satu sama lain, di mana proses ini menunjuk dalam pencapaian tujuan bersama. Sedangkan proses disosiasi adalah proses kontradiktif yang dilakukan individu dan kelompok pada proses sosial pada masyarakat.

Proses asosiasi dibagi ke dalam beberapa bagian, *Pertama* merupakan akomodasi. Akomodasi merupakan proses pada mana tindakan yang bersebrangan dengan kita atau lawan kita baik itu perseorangan atau gerombolan dikoordinasikan menjadi selaras. Ada beberapa metode pada akomodasi ini, antara lain: permintaan, kompromi, keadilan, toleransi, konversi, sublimasi, & rasionalisasi. *Kedua*, asimilasi, yaitu suatu proses yang ditandai menggunakan terbentuknya kecenderungan pandangan, sikap, kebiasaan, pikiran dan tindakan, sebagai akibatnya seorang atau kelompok cenderung sebagai satu kesatuan menggunakan kepentingan dan tujuan yang sama. Yang terakhir, akulturasi merupakan metode dua arah, yang lebih lanjut menjelaskan relasi dua kelompok masyarakat atau dua masyarakat berbeda bersentuhan satu sama lain menuju batas eksklusif membangun budaya satu sama lain.

Adapun proses disosiasi juga dibagi dalam beberapa bagian. *Pertama*, persaingan merupakan perlombaan antara individu atau gerombolan agar tercapai dan menyelesaikan

tujuan eksklusif yang diinginkan. *Kedua*, kontroversi merupakan disparitas pendapat, pemikiran dan tujuan yang terjadi dalam satu orang atau lebih sebagai akibatnya mengakibatkan konflik. *Ketiga*, konflik, yaitu ketegangan yang ada secara individu atau kelompok, dipicu karena adanya disparitas pendapat mengenai perkara dan pemecahannya.

Dengan demikian, menurut uraian tersebut, hubungan sosial mempunyai beberapa bentuk, antara lain: kerja sama, kompetisi, konflik, asimilasi, akulturasi, dan akomodasi.

Untuk lebih memahami penelitian ini, terdapat teori lain yang dapat membantu mendeskripsikan fenomena dalam penelitian ini, yaitu Teori Difusi Inovasi Komunikasi. Rogers 1995 dalam Sciffman dan Kanuk (2010) mendefinisikan difusi sebagai “*proses dimana suatu inovasi ditransmisikan melalui saluran tertentu sepanjang waktu antara anggota suatu sistem sosial*”, proses di mana suatu inovasi ditransmisikan melalui saluran tertentu selama periode waktu tertentu. waktu adalah waktu yang ditransmisikan. Waktu antar anggota suatu sistem sosial, difusi dapat dilihat sebagai salah satu jenis perubahan sosial, yaitu suatu proses perubahan struktur dan fungsi suatu sistem sosial (Kanuk, 2010).

Sedangkan inovasi adalah ide, praktik, atau objek yang dianggap/dialami oleh individu atau kelompok masyarakat sebagai sesuatu yang baru. Beberapa orang menganggap/melihat ekspresi baru untuk ide, praktik atau hal, belum tentu untuk orang lain. Itu semua tergantung pada apa yang dipikirkan individu atau kelompok tentang suatu ide, praktik, atau objek.

Pada awal perkembangannya, teori ini berperan sebagai *opinion leader* yang mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat. Dengan kata lain, media massa memiliki pengaruh yang kuat terhadap penyebaran penemuan-penemuan baru. Apalagi ketika tokoh masyarakat mewariskan hal-hal baru. Namun, penyebaran suatu inovasi bisa berdampak langsung pada masyarakat (Nurudin, 2007, pp. 187 - 188).

Everett M. Rogers. Teori ini menjelaskan proses dimana suatu inovasi dikomunikasikan (ditransmisikan) melalui saluran komunikasi tertentu dari waktu ke waktu antara anggota sistem sosial (Rogers, 2003). Teori ini bertujuan untuk penerimaan

masyarakat yang memberikan inovasi kepada anggota sistem sosial dalam kegiatan ini. Proses komunikasi difusi inovasi ini menuju satu titik antara dua orang atau lebih yang bertukar informasi. Karena sifatnya dua arah, memungkinkan setiap orang untuk membuat dan berbagi informasi untuk mencapai kesamaan persepsi, pemahaman, atau pemahaman. Berdasarkan pemahaman tersebut diharapkan inovasi dapat diadopsi, meskipun pada akhirnya tidak semua inovasi dapat sampai pada proses implementasi.

Menurut Rogers, elemen utama analisis difusi inovasi adalah sebagai berikut: *pertama* inovasi adalah ide-ide yang dianggap baru oleh pengadopsi. *Kedua*, berkomunikasi melalui saluran tertentu. *Ketiga*, antara anggota sistem sosial. *Keempat*, secara terus menerus. Teori Difusi ini mengkonseptualisasikan, menginformasikan, dan menjelaskan empat tahapan dalam proses adopsi individu, yaitu tahap informasi, tahap persuasi, tahap keputusan, dan tahap implementasi.

Setiap ide, cara baru, atau objek yang digunakan seseorang dengan cara baru adalah sebuah inovasi. Kebaruan di sini bukan hanya waktu untuk menemukan atau menggunakan inovasi untuk pertama kalinya. Kebaruan pengamatan itu penting, yaitu kebaruan subyektif yang dimaksudkan untuk orang yang menentukan reaksinya terhadap inovasi. Dengan kata lain, jika sesuatu dianggap baru bagi seseorang, itu adalah inovasi (Nasution, 2004).

Gaple merupakan permainan yang sudah ada sejak lama dan digandrungi oleh semua lapisan masyarakat. Biasanya, permainan gaple adalah kebiasaan yang berkembang seiring waktu yang ditentukan, memiliki periode waktu tertentu bukan jangka panjang. Dikatakan langsung karena permainan ini bersifat musiman. Artinya dia terus bermain beberapa saat setelah dia mulai, karena bisa membangkitkan rasa penasaran saat kalah. Permainan ini biasanya dimainkan pada malam hari di tempat – tempat pertemuan warga baik di warung, pos ronda atau bahkan di rumah setiap orang dan permainan ini berguna bagi warga untuk bersantai setelah seharian bekerja keras.

## 2. Hasil

Di RW.02 sendiri permainan Gaple biasa dilakukan di Pos Ronda ketika jadwal Ronda sedang dilaksanakan. Pada saat itulah proses interaksi sosial berlangsung khususnya dalam memberikan inovasi terbaru mengenai hal-hal yang berhubungan dengan nilai-nilai agama yang disampaikan secara tidak langsung. Hal ini sejalan dengan pemahaman teori difusi inovasi dimana terdapat *opinion leader* untuk menggerakkan inovasi tersebut. Misalnya jika kalah dalam pertandingan permainan gaple, maka harus mengumandangkan adzan di masjid dan ikut shalat berjama'ah. Hal tersebut digagas oleh Ustadz Saepudin dan Ustadz Yayat Hidayat Rahmat, sebagai salah satu cara untuk mengajak orang lain berjama'ah di masjid.

Pada dasarnya sama seperti permainan lainnya, permainan kartu gaple adalah tentang menang atau kalah. Pasangan yang kalah mendapat tugas ekstra untuk mengocok kartu secara berurutan dan kemudian membagikannya, dan kalah menghasilkan pinalti atau pinalti. Karena tantangan tambahan itu, para mitra jarang ingin kalah, membuat permainan menjadi keras, memakan waktu dan para pemain percaya bahwa mereka melakukan sesuatu yang akan menguntungkan mereka. Pada akhirnya, menghindari kekalahan dan menyelesaikan tantangan tersebut, kocok dan bagikan kartu. Dalam kondisi seperti ini, permainan tidak akan mudah karena setiap pemain akan menggunakan kemampuan berpikirnya yang lebih kompleks sebelum melempar kartunya.

Permainan Kartu Gaple kadang-kadang diperdebatkan bahwa bermain kartu dikenal sebagai perilaku sosial yang tidak cukup baik atau bahkan di cap buruk oleh sebagian orang sehingga mungkin tidak lebih bermanfaat dan akan merugikan. Meskipun tidak selalu demikian dari sudut pandang tertentu. Dikatakan bermain kartu Gaple tidak ada gunanya jika dilihat sebagai awal munculnya penyakit sosial, sedangkan di sisi lain merupakan hasil pemikiran dan perilaku sosial yang belum dilandasi oleh nilai-nilai agama. Selain itu, faktor latar belakang lain seperti kemiskinan, gaya hidup hedonistik, rendahnya tingkat pendidikan atau bahkan program lembaga sosial yang membuat masyarakat semakin suntuk.

### **Gaple Sebagai Proses Pembentukan Interaksi Sosial Dalam Dakwah**

Pesan dakwah tidak akan masuk dan terserap ke masyarakat urban jika para da'i tidak melakukan inovasi, hanya sebatas mengajak di majlis ta'lim. Dalam hal ini pendekatan sosiologis sangat berguna dan berpengaruh melalui kompromi dan kerjasama yang menghasilkan proses asimilasi pada akhirnya. Oleh karena itu, pendekatan sosiologis dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memahami agama. Hal ini dapat dipahami karena banyak bidang studi agama yang baru dapat dicakup secara relatif dan akurat. Jika menggunakan layanan bantuan sosiologis. Dalam Islam ada beberapa contoh kasus dimana Nabi Yusuf a.s menjadi budak kemudian penjaga di Mesir, dan mengapa Nabi Musa harus dibantu dalam tugasnya oleh nabi haru dan masih banyak contoh lainnya. Beberapa perkembangan dan fenomena-fenomena tersebut dapat diuraikan, dijabarkan dan dipelajari melalui ilmu-ilmu sosial. Jika tidak menggunakan ilmu sosial sulit untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa tersebut dan juga untuk memahami maknanya. Inilah sosiologi sebagai alat untuk memahami ajaran agama.

Relasi dengan proses sosial, komunikasi merupakan cara untuk membawa perubahan sosial. Komunikasi berperan dalam menjembatani kesenjangan dalam masyarakat karena dapat menyatukan masyarakat dalam upaya mengubah sistem sosial. Namun, komunikasi tidak dapat dipisahkan dari konteks sosialnya. Artinya, diwarnai oleh sikap, tingkah laku, model, norma, pranata sosial. Dengan demikian, keduanya saling mempengaruhi dan melengkapi serta hubungan antara manusia dan masyarakat (Nurudin, 2008).

Berkomunikasi melalui dakwah dalam menyampaikan nilai-nilai *kerisalahan* bukan hanya kegiatan komunikatif dalam kerangka agama, tetapi juga aktivitas tersebut, merupakan kegiatan komunikatif yang bertujuan menyatukan berbagai komponen agama dan sudut pandang yang berbeda. Itulah mengapa komunikasi dakwah itu penting (Ahmad, 2014).

Menurut Habermas yang dikutip Wahyu dalam bukunya menjelaskan bahwa adanya penekanan mengenai perlunya membangun kondisi komunikatif yang menjamin

universalitas standar yang dapat diterima dan menjamin kewenangan dan kekuasaan warga melalui keterampilan emansipatoris, yang mengarah pada proses pembentukan paradigma yang sama dimana akan lahir proses perubahan dengan sendirinya melalui tindakan yang disadari (Ilaihi, 2010) Melalui percakapan, terlihat bahwa interaksi sosial adalah hal-hal yang darinya pembentukan sistem sosial dimulai, karena interaksi dapat membentuk asosiasi komunitas sudah melalui perilaku yang didasarkan pada perasaan kepedulian. Melalui tindakan pengaturan diri yang terjadi sepanjang hidup, yang dilakukan bersama di antara para anggota dalam pembentukan masyarakat atau masyarakat, lahirlah hal-hal baru, salah satunya interaksi sosial sebagai bentuk kebutuhan setiap individu yang bersatu; sebagai satu terpisah kepada masyarakat.

Berdasarkan pemahaman tersebut kartu gaple yang terdiri dari 6 macam kartu balak yang dijadikan sebagai kartu pamungkas dalam setiap permainannya disisipi dengan nilai-nilai keagamaan sebagai bentuk kegiatan komunikatif yang bertujuan untuk menyatukan agama dalam pribadi masing-masing pemain atau proses pemahaman dan internalisasi nilai-nilai keagamaan. Ustadz Saepudin menyebutkan bahwa dalam bermain gaple memiliki filosofi tersendiri. *Pertama*, balak satu, merupakan filosofi dari tiada tuhan yang wajib disembah selain Allah SWT yang Maha Satu, ucapan dan komunikasi tersebut selalu di ulang-ulang ketika beliau mengeluarkan kartu balak satu dalam setiap permainannya.

*Kedua*, balak dua mengandung filosofi dalam dunia ini selalu berpasang – pasangan maka janganlah terlalu khawatir dalam urusan dunia, karena keduanya akan selalu beriringan sepanjang kita hidup di dunia, siang dan malam, baik dan buruk, kesedihan dan kebahagiaan. *Ketiga*, balak tiga, menurut beliau balak tiga mengandung nilai-nilai tentang rukun agama yang harus dipegang teguh bagi setiap umat manusia terutama umat muslim, yakni iman, islam, dan ihsan. *Keempat*, untuk balak empat sendiri, mengandung makna bahwa dalam diri manusia itu mempunyai empat nafsu pokok yang ada yakni *amarah*, *lawwamah*, *mutmainnah*, dan, *sawwiyah*. *Kelima*, balak lima merupakan makna dari rukun Islam, sedangkan yang terakhir balak enam, mengandung makna rukun iman.

Ustadz Saepudin menyadari bahwa dengan penjelasan dan analogi-analogi tersebut dan bahasa yang santai diselingi dengan canda juga humor dapat membawa interaksi sosial yang baik pula terbukti dengan adanya respon positif dari para pemain yang lainnya. Jika sudah terjadi seperti itu, maka empat fungsi utama komunikasi untuk berinteraksi sosial sudah terpenuhi yakni; (Robin, 2006, p. 392).

*Pertama*, Peninjauan ulang. Fungsi komunikasi ini adalah mengatur perilaku individu dengan berbagai metode. Hal ini dapat dilakukan melalui komunikasi formal maupun informal. Robbin mengatakan bahwa setiap organisasi – dalam hal ini organisasi yang membentuknya – memiliki mandat dan kebijakan formal yang harus diikuti oleh karyawan atau orang-orang yang terlibat dalam struktur organisasi.

*Kedua*, Motivasi. Komunikasi meningkatkan motivasi, yang memperjelas apa yang harus dilakukan setiap orang, terutama mereka yang berada dalam struktur organisasi. Komunikasi juga merupakan cara untuk memberi tahu mereka seberapa baik yang mereka lakukan dan apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kinerja beberapa tingkatan.

Istilah *ketiga*. Kemampuan berekspresi dan mengolah emosi untuk disampaikan. Komunikasi dalam kelompok atau organisasi adalah mekanisme utama di mana anggota mengungkapkan frustrasi dan kepuasan. Oleh karena itu, komunikasi membantu pelepasan ekspresi emosional, kepuasan emosi dan kebutuhan sosial.

*Keempat*. Informasi. Komunikasi menyediakan informasi yang diperlukan dan kelompok dapat membuat keputusan, menyediakan data yang dapat digunakan untuk lebih mendefinisikan dan mengevaluasi alternatif pilihan yang harus dibuat oleh peserta.

Jika proses komunikasi dalam dakwah didasarkan pada mode tindakan atau kriteria komunikasi efektif yang berbeda, kemungkinan untuk interaksi, perubahan sikap dan perilaku sengaja lebih besar dan lebih kuat di mana opini publik berorientasi. Karena perubahan ini tidak terlepas dari tujuan panggilan, yang terkait dengan proses holistik yang mencakup seluruh aspek kehidupan, mulai dari perubahan emosi, sikap dan perilaku menjadi lebih baik. Sehingga proses pemanggilan itu berkesinambungan, melampaui waktu dan keadaan, sehingga pemanggilan itu sendiri bisa “otentik” dimana saja dan kapan

saja. Eksistensi suatu panggilan tidak dapat diukur hanya secara normatif dalam dirinya sendiri (diberikan secara cuma-cuma). Namun, ketika hal ini terjadi, wajib militer selalu meninggalkan jejak sejarah pada lanskap budaya masyarakat melalui proses penyesuaian dan dialog yang konstruktif (Muhtadi, 2012, p. 51).

### **Gaple Sebagai Proses Pembentukan Perubahan Sosial dalam Dakwah**

Pendakwah menyadari bahwa jika memaksakan kehendak dan tidak mengikuti kemauan masyarakat, tingkat kebersamaan tersebut tidak akan muncul. Pola persuasif dengan bermain gaple, kemudian diselipkan nilai-nilai agama. Menjadikan proses pentransferan ilmu agama terasa ringan dan mudah serta sangat cepat diproses dan diaplikasikan. Sebagai contoh mengganti kebiasaan yang lama dengan yang baru, dimana jika kalah bermain gaple harus mengeluarkan uang. Kemudian diganti harus melaksanakan adzan shubuh dan shalat shubuh berjama'ah. Dengan cara seperti itu, yang tadinya jarang melangkah kaki untuk pergi ke masjid dengan terpaksa pergi ke masjid. Para pendakwah menyadari bahwa laki-laki merupakan imam bagi keluarganya dan terkadang menjadi tolak ukur untuk keluarganya. Oleh karena itu, para pendakwah mendahulukan laki-laki dibandingkan dengan perempuan. Cara seperti ini cukup efektif di mana bapak-bapak menjadi sering ke masjid setelah terpaksa, dibiasakan kemudian jadi biasa. Saat bermain gaple tidak hanya obrolan kosong semata, diselingi dengan humor-humor yang membuat bapak-bapak menjadi *interest* atau tertarik terhadap pembicaraan pesan dakwah.

Namun demikian, pro dan kontra bermain gaple memang masih bisa diperdebatkan. Oleh karena itu, penguatan dan perubahan nilai-nilai sosial yang disebarluaskan oleh para *opinion leader* tergantung pada beberapa faktor, antara lain pesan-pesan yang menarik untuk pembentukan opini publik. Selain itu, opini publik, baik yang dilakukan oleh masyarakat maupun tidak, tidak hanya dapat membuat masyarakat lebih terbuka untuk menerima nilai-nilai baru (toleransi), tetapi juga mengarahkan arah perubahan nilai baru ketika komunikasi terjadi selama proses sosial berlangsung juga

merupakan pilar pembentukan opini publik. Oleh karena itu, selalu ada konflik di setiap masyarakat. Jadi, konflik adalah ciri khas yang tidak bisa terlepas dari setiap masyarakat, dan setiap masyarakat berada dalam proses perubahan yang tiada henti dan terus berkesinambungan. Oleh karena itu, perubahan sosial adalah ciri dari masyarakat dan hanya itu. Komunikasi dakwah yang di dalamnya terjadi perubahan sosial pembentukan nilai-nilai Islam sesuai dengan hakikat tujuan dakwah yaitu *Amr Ma'ruf Nahi Munkar* (Ilaihi, 2010).

Objek dakwah dalam masyarakat harus mengalami perubahan, dan perubahan masyarakat ada yang lambat berubah dan sebaliknya ada masyarakat yang cepat berubah. Tergantung pada proses adaptasi dari setiap pereseorangannya. Proses perubahan sosial dewasa ini dapat dikenali dengan adanya ciri-ciri tertentu, yaitu:

Pertama, tidak ada masyarakat yang berhenti berkembang karena setiap orang memiliki perubahan yang terjadi secara perlahan atau cepat. Kedua, perubahan beberapa pranata sosial mengikuti perubahan pranata sosial lainnya. Karena institusi sosial ini pada dasarnya saling bergantung, sangat sulit untuk mengisolasi perubahan dalam institusi sosial tertentu. Proses pertama dan proses selanjutnya adalah link. *Ketiga*, perubahan sosial yang cepat biasanya menimbulkan gangguan sementara karena sedang dalam proses penyesuaian. Penataan diikuti dengan reorganisasi yang meliputi penguatan prinsip dan nilai baru lainnya (Soekanto, 2007, p. 267).

Keterkaitan antara perubahan sosial dan dakwah dimana *mubaligh* harus melihat dan mempertimbangkan perubahan sosial dalam pelaksanaan dakwah. Di sisi lain tugas dakwah adalah membina orang-orang yang ada untuk menyeru orang kepadanya, untuk berbuat baik, cegah mereka dari berbuat jahat, dan takut berbuat salah, gagal. Pada sisi yang lain, eksistensi masyarakat itu sendiri terancam dengan terjadinya perilaku yang tidak sesuai dengan nilai yang sudah ada dan diyakini, penurunan ketakwaan anggotanya terhadap keyakinan. Oleh karena itu, dakwah harus merespon perubahan sosial di masyarakat, bahkan dakwah yang hampir diterapkan tidak selalu dapat mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh perubahan sosial di masyarakat (Imran, 2012, p. 77).

Ajaran Islam merupakan manifestasi dari kontrol sosial yang terdiri dari seperangkat norma dan nilai. Kegunaan kontrol sosial ini efektif ketika dakwah dapat melanjutkan pembangunan sosial, karena pelaksanaan penyebaran nilai – nilai keagamaan harus disesuaikan dengan kondisi sosial yang berlaku. Sebaliknya, dakwah itu sendiri memberikan pengalaman material. Sementara, dakwah sendiri akan mengalami kesulitan ketika cara dan metode yang digunakan tidak selaras dengan perubahan sosial yang terjadi di masyarakat.

Adanya perubahan sosial yang berlangsung macet dan tersendat, juga ada perubahan sosial yang lancar mempengaruhi corak tindakan dan perbuatan masyarakat khususnya praktik keagamaannya yang menurun, karena salah satu akibat dari perubahan sosial adalah menurunnya praktik keagamaan di masyarakat dan meningkatnya materialisme dan hedonisme di masyarakat. Kedua hubungan itu sangat merusak. Jadi, dalam hal ini, jika dinas dakwah saat ini tidak dapat memenuhi dan memecahkan masalah tersebut, dan dakwah tidak mengikuti cara baru untuk perubahan sosial, maka dakwah tidak akan mampu mencapai tujuannya secara maksimal.

Sementara itu, menurut Dadang Kahmad yang mendefinisikan aktivitas agama sebagai penggerak aktivitas sosial, harus dipahami bahwa ajaran agama harus menjadi landasan masyarakat sebagai norma dan acuan pelaksanaan aktivitas sosial. Peran da'i dalam menyampaikan materi informasi kepada khalayak sangatlah penting (Kahmad, 2009, p. 164).

Perubahan sosial adalah suatu proses sosial yang dialami oleh anggota masyarakat dan seluruh unsur kebudayaan dan sistem sosial, yang selama itu secara sukarela atau di bawah pengaruh unsur luar semua tingkat kehidupan manusia cara hidup, kebudayaan dan sistem sosial masyarakat sebagian besar pergi. kemudian mengadaptasi atau menggunakan model kehidupan, budaya dan sistem sosial baru (Anshori, 2018).

Dakwah perubahan sosial harus mengarah pada pemecahan masalah-masalah nyata. Artinya, komunikasi Islam harus menjadi upaya pemecahan atau pemecahan

masalah dalam kehidupan umat dan masyarakat dalam bidang sosial budaya, ekonomi, dan politik dalam kerangka masyarakat modern.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini bahwa komunikasi dakwah terstruktur juga memiliki dimensi ganda, yaitu komunikasi sebagai interaksi sosial dan komunikasi sebagai perubahan sosial, karena dakwah sering dipahami sebagai upaya memberikan solusi Islami atas berbagai permasalahan kehidupan. Komunikasi doa menyebarkan pesan-pesan keagamaan dalam sistem atau model komunikasi yang berbeda-beda, memungkinkan objek doa lainnya untuk memperkenalkan pentingnya Islam dan ajarannya di dunia ini, salah satunya komunikasi sehari-hari yang dianggap tidak penting. tapi bisa mempengaruhi pihak lain seperti permainan gaple.

Seseorang berkomunikasi dengan orang lain, dalam hal ini berarti ajakan untuk berkomunikasi dan dapat berpartisipasi atau melakukan hal yang sama sesuai dengan tujuan, harapan atau isi pesan yang dikomunikasikan. Proses interaksi dakwah merupakan kegiatan yang memperhatikan hubungan antara satu orang dengan orang lain, yang kemudian diwujudkan melalui praktik komunikatif. Komunikasi dalam panggilan telepon merupakan salah satu prasyarat penting munculnya komunikasi sosial dalam kehidupan masyarakat setelah munculnya kontak sosial. Dengan demikian, komunikasi sosial menjadi faktor utama kehidupan bermasyarakat Islam. Pada tataran khasanah keilmuan komunikatif, dalam interaksi dan perubahan sosial, tuntutan profesi dibuat dengan bentuk-bentuk komunikasi selain komunikasi sosial. Jika keberhasilan komunikasi doa berbanding lurus dengan tingkat kenyamanan atau kesepakatan makna antara keinginan orang, maka komunikasi yang dibangun adalah proses interaksi dan perubahan sosial.

## Referensi

- Ahmad, N. (2014). Komunikasi Sebagai Proses Interaksi dan Perubahan Sosial dalam Dakwah. *AT-TABSYIR, Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*. Vol. 2 (2) Pp. 17 - 34.
- Alifio, A. R. (2019). Penerapan Algoritma Greedy dalam Permainan Kartu Gaple. Makalah IF2211, 1 - 6.
- Anshori, M. Z. (2018). Komunikasi Islam dan Perubahan Sosial. *Tasamuh*. Vol. 16 (1), Pp. 117 - 137.
- Astari Clara Sari, d. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*, 1 -9 .
- Bungin, B. (2009). Metodologi Penelitian Kuantitatif: komunikasi ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu-ilmu sosial lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gerungan, W. A. (2006). Psikologi Sosial. Bandung: Eresco.
- Ilaihi, W. (2010). Komunikasi Dakwah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Imran, A. (2012). Dakwah dan Perubahan Sosial. *HIKMAH*, 68 - 86.
- Kadek Yati Fitria Dewi, d. (2022). A LIFE OF SOCIAL MEDIA: TATANAN KOMUNIKASI. *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan*, 30 - 45.
- Kahmad, D. (2009). Sosiologi Agama. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Kanuk, L. S. (2010). Consumer Behaviour (10th ed). New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Muhtadi, A. S. (2012). Komunikasi Dakwah: Teori, Pendekatan dan Aplikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. N. (2004). Manajemen Mutu Terpadu. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurudin. (2007). Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurudin. (2008). Sistem Komunikasi Indonesia. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Partowisastro, R. (2003). Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.

- Ramayadi, Hilman N. S. (2020). INOVASI PROGRAM BANK SAMPAH MELALUI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI PERUBAHAN SOSIAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 47 - 57.
- Robin, S. D. (2006). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Prenhalindo Persada.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion On Inovation* 5th Edition. New York: Free Press.
- Rosa, M. &. (2018). Culturally relevant pedagogy: an ethnomathematical. *Revista Horizontes*, 26 - 37.
- Rusdiyanta, S. S. (2009). *Dasar Dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Son, F. A. (2018). Teori Dan Kemampuan Matematis Dalam Permainan Kartu Gaple: Kajian Etnomatematika. *Wacana Akademika*, 25 - 37.