

Cyberculture dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO): Definisi dan Hubungan

Mifta Khudin *¹
Rakhma Widya Dharojah ²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Madiun, Indonesia

*e-mail: 2370201008@ummad.ac.id, rwd520@ummad.ac.id

Abstrak

Teknologi telah menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang tidak saling kenal sebelumnya dengan menggunakan jaringan internet, seperti media sosial. Perkembangan internet khususnya media sosial akhirnya akan memunculkan fenomena sosial tersendiri yang disebut dengan istilah Cyberculture. Dengan adanya teknologi yang memudahkan seseorang dalam berinteraksi, tentu ini akan berpotensi disalahgunakan untuk melakukan kekerasan seksual. Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan contoh kekerasan yang menggunakan fasilitas teknologi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian kepustakaan, yang bertujuan untuk mendeskripsikan Cyberculture dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) serta menganalisis hubungan antara keduanya.

Kata kunci: Teknologi, Cyberculture, Kekerasan, KBGO

Abstract

Technology has connected people from different parts of the world who did not know each other before using the internet network, such as social media. The development of the internet, especially social media, will eventually give rise to its own social phenomenon called Cyberculture. With the existence of technology that makes it easier for someone to interact, of course this will have the potential to be misused to commit sexual violence. Online Gender-Based Violence (OGBV) is an example of violence that uses technological facilities. This study uses a qualitative research method with a literature research approach, which aims to describe Cyberculture and Online Gender-Based Violence (OGBV) and analyze the relationship between the two.

Keywords: Technology, Cyberculture, Violence, OGBV

PENDAHULUAN

Teknologi telah menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang tidak saling kenal sebelumnya dengan menggunakan jaringan internet, seperti media sosial. Interaksi antar manusia tersebut bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup baik kebutuhan rohani maupun kebutuhan jasmani, salah satunya yaitu kebutuhan akan informasi. Setiap orang membutuhkan informasi sebagai bagian dari tuntutan kehidupan dan sebagai penunjang kegiatan sehari-hari. Internet memiliki peran yang besar untuk pemenuhan kebutuhan informasi tersebut.

Perkembangan internet khususnya media sosial akhirnya akan memunculkan fenomena sosial tersendiri yang disebut dengan istilah Cyberculture. Cyberculture atau budaya internet adalah budaya yang muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan dan bisnis (Khairana dalam Pradypta, 2023). Cyberculture mengakibatkan terjadinya interaksi antara manusia yang satu dengan manusia yang lain khususnya dalam hal komunikasi melalui aspek visual dan memberikan ruang yang bebas bagi tiap individu untuk melakukan tindakan apa pun. Hal ini dapat dilihat dalam masyarakat telah memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti smartphone, dimana mereka dapat mendokumentasikan kehidupan mereka dengan mengunggahnya di media sosial dan dengan mudah mengakses segala informasi yang dibutuhkan.

Pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia masih marak terjadi di berbagai daerah baik di kota maupun daerah-daerah terpencil. Apalagi dengan adanya teknologi yang memudahkan seseorang dalam berinteraksi, tentu ini akan berpotensi disalahgunakan untuk melakukan kekerasan seksual. Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan contoh kekerasan yang menggunakan fasilitas teknologi. KBGO terjadi apabila pelaku melakukan Kekerasan Berbasis Gender dengan cara melecehkan korban berdasarkan seksualitasnya, namun tidak secara fisik

atau langsung melainkan melalui perantara media teknologi informasi dan komunikasi. Hal itupun bahkan bisa dibuktikan dari berita-berita yang sudah banyak beredar mengenai kasus-kasus pelecehan seksual hingga kekerasan seksual.

Dari banyaknya berita tersebut, mayoritas perempuan yang menjadi korban atau objek dari pelecehan dan kekerasan seksual. Pelecehan seksual dan kekerasan seksual yang diterima oleh para perempuan dapat terjadi karena salah satu penyebabnya yaitu masih melanggengkan patriarki yang terlanjur mengakar dan masih banyak orang yang menganggap bahwa laki-laki mempunyai kedudukan yang lebih kuat dan tinggi dibanding perempuan. Sehingga perempuan sering kali dianggap tak berdaya dan menjadi objek seksual laki-laki (Dasmarlitha, 2023).

Berkembangnya teknologi semakin memudahkan seseorang dalam berbagai kegiatan sehari-hari, namun disamping kemudahan teknologi saat ini ternyata banyak orang yang menyalahgunakannya. Salah satunya yaitu adanya Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Dalam CATAHU 2023 Komnas Perempuan, sudah tercatat sebanyak 3.303 pengaduan kasus KBGO yang terjadi sepanjang 2023. Maraknya KBGO yang terjadi pasca pandemi COVID-19 berdampak pada cara berinteraksi dalam media sosial, terutama perempuan (Kusuma & Urfan, 2024).

Dengan mengacu pada berbagai sumber referensi, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Cyberculture dan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dan menganalisis hubungan antara keduanya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan mempermudah pembaca dalam mempelajari Cyberculture dan KBGO.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian kepustakaan. Dalam penelitian jenis ini menggunakan data sekunder dan dalam teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Dalam analisis data, tekniknya menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan data. Dalam teknik keabsahan data, peneliti menggunakan kecukupan referensi. Secara rinci dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan dengan menggunakan data utama dari sumber data sekunder untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam penelitian. Menurut (Ramadhani & Bina, 2021), Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dan dapat juga dalam pengumpulan data dengan menggunakan perantara media. Beberapa ciri penelitian ini melibatkan fokus langsung pada data atau teks yang ada, bukan data lapangan atau informasi narasumber tentang peristiwa.

Menurut Rasimin (Syaf & Ibrahim, 2023), Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dijelaskan dalam bentuk kalimat dan bukan angka supaya lebih mudah dimengerti oleh pembaca. Pendekatan penelitian dengan kategori penelitian kepustakaan biasanya lebih mengutamakan penelitian dengan mengumpulkan informasi melalui data sekunder dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian dengan cara mengumpulkan data melalui peninggalan arsip, termasuk juga buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum dan lain-lain (Fadilla & Wulandari, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cyberculture

Cyberculture jika diartikan secara harfiah berarti budaya cyber atau budaya yang muncul karena penggunaan jaringan komputer yang berguna untuk sarana hiburan, komunikasi, dan lainnya. Cyberculture atau budaya internet adalah budaya yang muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan dan bisnis (Khairana dalam Pradypta, 2023). Cyberculture mencakup tentang studi berbagai fenomena sosial yang berkaitan dengan internet dan bentuk-bentuk baru komunikasi seperti komunitas online, game online, jejaring sosial, texting, dan segala hal yang berkaitan dengan identitas, privasi, dan pembentukan jaringan (Bell dalam Ismanto, 2018).

Cyberculture adalah penyatuan budaya dimana komputer, telepon, internet, dan multimedia menyediakan integrasi komunikasi (Nasrullah dalam Pradypta, 2023). Cyberculture atau budaya siber dapat juga dimaknai hasil dari interaksi masyarakat dengan internet yang

dikembangkan oleh teknologi dan dapat membuat fenomena baru dalam pengungkapan diri para pengguna seperti penggunaan identitas palsu yang tidak sesuai dengan aslinya (Pradypta, 2023)

Terciptanya *cyberculture* ditandai dengan adanya interaksi manusia melalui jaringan komputer. Hal tersebut dapat berupa kegiatan, forum, permainan, dan aktivitas lainnya yang ada dalam beragam aplikasi. *Cyberculture* membuat segala hal menjadi lebih mudah dan praktis. Apalagi dalam perkembangannya pada masa kini yang semakin pesat, *cyberculture* mengakibatkan terjadinya sebuah perubahan pada sektor masyarakat (Ibrahim & Maya Purnama Sari, 2022).

Salah satu contoh yang tampak dari adanya perubahan pada sektor masyarakat karena *cybercultural* adalah perubahan interaksi sosial dari face to face atau tatap muka berubah menjadi daring (online). Hal ini merupakan bagian dari karakteristik masyarakat informasi yang dikenalkan oleh Daniel Bell. Masyarakat tersebut mulai muncul ketika sektor industri ekonomi berbasis informasi pada tahun 1960-an mulai memproses informasi dalam bentuk teknologi (Dyah dalam Ismanto, 2018)

Berdasarkan dari literatur yang telah peneliti kumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa *Cyberculture* merupakan fenomena sosial budaya yang terlahir dari interaksi manusia dengan teknologi digital, terutama internet. Budaya ini mencakup berbagai praktik, nilai, dan norma yang berkembang dalam ruang digital, seperti media sosial, forum diskusi, game daring, dan platform lainnya. Dalam *cyberculture*, identitas tidak lagi terikat pada ruang dan waktu namun dapat dibentuk dan dimodifikasi sesuai keinginan pengguna sehingga menciptakan fenomena seperti anonim dan identitas virtual. *Cyberculture* juga memungkinkan terciptanya sebuah komunitas tanpa batas geografis, di mana individu dengan minat yang sama dapat berinteraksi dan berbagi informasi secara mudah. Dengan terus berkembangnya teknologi, *cyberculture* menjadi cerminan dari dinamika sosial modern yang memadukan dunia nyata dan digital menjadi satu kesatuan yang kompleks.

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO)

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan jenis konflik kekerasan gender yang menggunakan fasilitas teknologi dengan niat untuk melecehkan korban. Kasus kekerasan dapat dikategorikan sebagai KBGO apabila pelaku melakukan Kekerasan Berbasis Gender dengan cara melecehkan korban berdasarkan seksualitasnya, namun tidak secara fisik atau langsung melainkan melalui perantara media teknologi informasi dan komunikasi. Kasus yang merupakan perpanjangan dari Kekerasan Berbasis Gender ini menjadi masif seiring dengan meningkatnya penggunaan platform sosial media dan aplikasi teknis, sehingga disebut sebagai Kekerasan Berbasis Gender yang terjadi secara Online (Kusuma dalam Anna dkk., 2023).

KBGO tidak dilakukan secara fisik, tetapi dengan berbagai cara seperti kekerasan atau pelecehan secara verbal, pendekatan untuk memperdaya (*cyber grooming*), pelecehan online (*cyber harassment*), peretasan (*hacking*), konten ilegal (*illegal content*), pelanggaran privasi (*infringement of privacy*), ancaman penyebaran foto/video pribadi (*malicious distribution*), pencemaran nama baik (*online defamation*), dan rekrutmen online (*online recruitment*) (Hayati, 2021).

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) menjadi salah satu contoh bagaimana ruang publik virtual dapat dengan mudah membuat kita terperangkap dalam ketidaknyamanan. Semakin canggih perkembangan dan penyebaran teknologi informasi, semakin besar pula tindak kekerasan yang memanfaatkan teknologi seperti pelecehan korban berdasarkan gender atau seksual (Lasari, 2023).

Pelaku dan korban dari Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) ini dapat melibatkan laki-laki maupun perempuan. Mayoritas perempuan biasanya menjadi korban kekerasan (Adkiras dkk., 2021). Pelecehan seksual dan kekerasan seksual yang diterima oleh para perempuan dapat terjadi karena salah satu penyebabnya yaitu masih melanggengkan patriarki yang terlanjur mengakar dan masih banyak orang yang menganggap bahwa laki-laki mempunyai

kedudukan yang lebih kuat dan tinggi dibanding perempuan. Sehingga perempuan sering kali dianggap tak berdaya dan menjadi objek seksual laki-laki (Dasmarlitha, 2023).

Menurut Komnas Perempuan terdapat 9 jenis kekerasan berbasis gender online (KBGO), yaitu: 1) Cyber hacking adalah aksi memasuki sistem atau perangkat milik seseorang tanpa izin dan mencuri atau merusak data; 2) Cyber harassment adalah bentuk pelecehan verbal atau nonverbal melalui media digital, seperti mengirimkan pesan yang mengganggu, memposting konten yang tidak senonoh atau menjengkelkan, atau membuat komentar yang kasar; 3) Impersonasi adalah melakukan tindakan dengan menyamar sebagai orang lain atau membuat akun palsu untuk melakukan tindakan jahat; 4) Cyber recruitment adalah penggunaan teknologi untuk memanipulasi dan memaksa seseorang untuk terlibat dalam kekerasan atau tindakan kriminal, seperti perdagangan manusia, perdagangan narkoba, atau penipuan; 5) Cyber stalking adalah pengawasan dan pemantauan seseorang secara online, seperti melacak lokasi atau menggunakan spyware untuk memata-matai korban; 6) Malicious distribution adalah membuat atau menyebarkan konten yang ilegal atau merendahkan, seperti mobbing, pengungkapan identitas anonim, atau meretas akun media sosial korban; 7) Revenge porn adalah menyebarkan foto atau video intim korban tanpa izin atau persetujuan korban; 8) Sexting adalah pengiriman pesan atau foto seksual melalui media digital; 9) Morphing adalah pengeditan atau manipulasi gambar atau video korban dengan tujuan merendahkan atau menyerang (Anna dkk., 2023).

Berdasarkan literatur yang telah peneliti kumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan segala bentuk kekerasan atau pelecehan yang terjadi melalui platform digital serta diarahkan pada individu berdasarkan gender mereka. Bentuk-bentuk kekerasan ini meliputi pelecehan, intimidasi, ancaman, pemerasan, penyebaran konten pribadi tanpa izin, serta kekerasan verbal dan emosional yang dilakukan melalui media sosial, aplikasi kirim pesan, dan platform digital lainnya. KBGO menggunakan teknologi untuk mengekspos, menghina, atau merendahkan korban, serta memanipulasi atau mengontrol perilaku mereka. KBGO sering kali ditargetkan pada perempuan, meskipun laki-laki juga dapat menjadi korban. Dengan meningkatnya ketergantungan pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari, KBGO menjadi masalah yang semakin mendesak dan perlu perhatian serta langkah-langkah dalam pencegahan dan penanganan yang lebih efektif.

Hubungan Cyberculture dengan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO)

Cyberculture atau budaya siber apabila diterjemahkan akan mengacu pada perilaku, norma, dan praktik yang berkembang dalam interaksi di dunia digital. Sementara itu, Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) adalah bentuk kekerasan yang ditujukan kepada individu berdasarkan gender mereka melalui platform digital. Hubungan antara cyberculture dan KBGO dapat dipahami melalui beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Anonimitas atau Identitas Palsu: Cyberculture sering kali memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara anonim atau dengan identitas palsu. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pelaku untuk melakukan KBGO tanpa takut teridentifikasi. Misalnya, dalam aplikasi kencan online, penggunaan identitas palsu dapat meningkatkan risiko terjadinya KBGO terhadap Perempuan (Pradypta, 2023).
2. Normalisasi Perilaku: Tindakan pelecehan atau intimidasi yang dilakukan secara online terhadap seseorang maupun kelompok menggunakan teknologi (Cyber harassment), menjadi salah satu faktor masih maraknya kekerasan berbasis gender online (KBGO). Tindakan tersebut dinormalisasikan karena terjadi tanpa disadari dan dilakukan oleh orang yang berada dalam inner circle atau orang-orang terdekat (Rosyidah & Rachim, 2022).
3. Kurangnya Regulasi dan Pengawasan: Cyberculture yang berkembang pesat sering kali tidak diimbangi dengan regulasi dan pengawasan yang memadai. Kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) di media sosial kini menjadi masalah yang semakin serius karena jumlahnya yang terus bertambah namun tidak dibarengi dengan aturan-aturan

yang jelas dan mengikat. Tidak adanya regulasi yang mengikat dari pihak platform media sosial dan pemerintah sehingga akan mengakibatkan kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang terjadi kurang bisa ditangani dengan baik oleh penegak hukum (Musyaffa & Effendi, 2022).

4. Penyalahgunaan Teknologi: Kemajuan teknologi dalam cyberculture dapat disalahgunakan untuk melakukan KBGO. Ruang digital memiliki dampak kepada penggunanya, beberapa dampaknya yaitu menjadi sasaran kontrol (hilangnya kebebasan), maraknya propaganda dan hoaks, dan kekerasan. Dari tiga dampak tersebut, hal yang paling rentan menysasar kepada gender adalah kekerasan. Kekerasan dengan segala bentuknya menjadi salah satu dampak dari pelaku kejahatan digital, mulai dari kekerasan verbal, psikis, ekonomi, fisik, hingga kekerasan berbasis gender (Kholil & Budiantoro, 2022).

Dengan demikian, Cyberculture memiliki peran signifikan dalam menciptakan serta memperburuk beberapa kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara keduanya ini menjadi penting, guna untuk merancang strategi pencegahan dan penanganan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Cyberculture merupakan fenomena sosial budaya yang terlahir dari interaksi manusia dengan teknologi digital, terutama internet. Budaya ini mencakup berbagai praktik, nilai, dan norma yang berkembang dalam ruang digital, seperti media sosial, forum diskusi, game daring, dan platform lainnya. Dalam cyberculture, identitas tidak lagi terikat pada ruang dan waktu namun dapat dibentuk dan dimodifikasi sesuai keinginan pengguna sehingga menciptakan fenomena seperti anonim dan identitas virtual. Cyberculture juga memungkinkan terciptanya sebuah komunitas tanpa batas geografis, di mana individu dengan minat yang sama dapat berinteraksi dan berbagi informasi secara mudah. Dengan terus berkembangnya teknologi, cyberculture menjadi cerminan dari dinamika sosial modern yang memadukan dunia nyata dan digital menjadi satu kesatuan yang kompleks.

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan segala bentuk kekerasan atau pelecehan yang terjadi melalui platform digital serta diarahkan pada individu berdasarkan gender mereka. Bentuk-bentuk kekerasan ini meliputi pelecehan, intimidasi, ancaman, pemerasan, penyebaran konten pribadi tanpa izin, serta kekerasan verbal dan emosional yang dilakukan melalui media sosial, aplikasi kirim pesan, dan platform digital lainnya. KBGO menggunakan teknologi untuk mengekspos, menghina, atau merendahkan korban, serta memanipulasi atau mengontrol perilaku mereka. KBGO sering kali ditargetkan pada perempuan, meskipun laki-laki juga dapat menjadi korban. Dengan meningkatnya ketergantungan pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari, KBGO menjadi masalah yang semakin mendesak dan perlu perhatian serta langkah-langkah dalam pencegahan dan penanganan yang lebih efektif.

Terdapat beberapa hubungan antara Cyberculture dan KBGO antara lain yaitu Anonimitas atau Identitas Palsu, Normalisasi Perilaku, Kurangnya Regulasi dan Pengawasan, serta Penyalahgunaan Teknologi. Cyberculture memiliki peran signifikan dalam menciptakan dan juga memperburuk beberapa kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara keduanya ini menjadi penting, guna untuk merancang strategi pencegahan dan penanganan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkiras, F., Zubarita, F. R., & Maharani Fauzi, Z. T. (2021). Konstruksi Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online Di Indonesia. *Jurnal Lex Renaissance*, 6(4).
- Anna, S., Utama, A. P., Setiawan, B., Widodo, P., Juni, H., Saragih, R., & Sukendro, A. (2023). *Resolusi*

Konflik Terhadap Kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid 19. 7(1).

- Dasmarlitha, L. (2023). Representasi Budaya Patriarki Dalam Film Yuni: Analisis Semiotika Roland Barthes. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1).
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *MITITA JURNAL PENELITIAN*, 1(3).
- Hayati, N. (2021). Media Sosial dan Kekerasan Berbasis Gender Online Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, dan Budaya*, 1(1).
- Ibrahim, M. M. & Maya Purnama Sari. (2022). PERAN SEMIOTIK DALAM CYBERCULTURE FOTOGRAFI PADA MASYARAKAT MASA KINI. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 19(1).
- Ismanto, I. (2018). BUDAYA SELFIE MASYARAKAT URBAN Kajian Estetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 14(1).
- Kholil, K. L. R., & Budiantoro, W. (2022). Cyberfeminisme: Pembebasan Psikologi Perempuan di Ruang Digital. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 15(1).
- Kusuma, A. D., & Urfan, N. F. (2024). Representasi Pelecehan Seksual dan Kekerasan Seksual KBGO dalam Film "Sleep Call". *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 6(2).
- Lasari, Y. (2023). Ruang Cyberfeminism di Balik Media Sosial Instagram Jakarta Feminist. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(2).
- Musyaffa, R. A., & Effendi, S. (2022). KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE DALAM INTERAKSI DI MEDIA SOSIAL. *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 9(2).
- Pradypta, A. (2023). CYBERCULTURE PADA APLIKASI KENCAN ONLINE YANG MEMUNCULKAN AKUN ANONIM PELAKU KBGO PADA WANITA URBAN. *NIVEDANA : Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 4(1).
- Ramadhani, R. R., & Bina, N. S. (2021). Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS. *Prenada Media*.
- Rosyidah, F. N., & Rachim, H. A. (2022). SOCIALMEDIATRAP: REMAJA DAN KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE. *SOSIOGLOBAL :Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 7(1).
- Syaf, M. L., & Ibrahim, M. (2023). Retorika Dakwah K.H Ahmad Bahaiddin Nursalim Dalam Channel YouTube NU Online. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 14(1).