

**PEMAKAIAN DAN KEPUASAN PENONTON *LIVE STREAMING*
GAME *MOBILE LEGENDS* DI CHANNEL Abiazkakia**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh:
Moh Dhuhal Jinani
NIM: 204103010042

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH**

Mei 2024

**PEMAKAIAN DAN KEPUASAN PENONTON *LIVE STREAMING*
GAME *MOBILE LEGENDS* DI CHANNEL *Abiazkacia***

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Oleh:

Moh Dhuhal Jinani

NIM: 204103010042

Disetujui Pembimbing

Dr. SITI RAUDHATUL JANNAH, S.Ag, M.Med.Kom.

NIP. 197207152006042001

**PEMAKAIAN DAN KEPUASAN PENONTON *LIVE STREAMING*
GAME *MOBILE LEGENDS* DI CHANNEL *Abiazkacia***

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah Satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Fakultas Dakwah

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

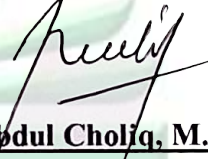
Hari : Rabu
Tanggal : 19 Juni 2024

Tim Penguji



Ketua Sidang


Ahmad Hayran Najikh, M.Kom.I.
NIP. 198710182019031004

Sekretaris


Dr. Abdul Choliq, M.I.Kom.
NIP. 201603110

Anggota:

1. Dr. Kun Wazis, S.Sos, M.I.Kom. ()
2. Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom. ()

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah

Dr. Fawazul Umam M.Ag
NIP. 197307272000031001

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung” (Q.S Ali-Imran: 104)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemah, Surabaya: Nur Ilmu.63, 2020.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya haturkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya karya tulis ini bisa terselesaikan, dan tidak lupa juga shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita tunggu syafa'atnya di hari kiamat. Oleh karena itu saya persembahkan karya tulis kepada:

1. Terimakasih teruntuk kedua orangtua tercinta Bapak Hasyim Asy'ari Choiri dan Ibu I'Anatu Fitrotin, yang merupakan inspirasi utama dalam hidup saya dan beliau tiada hentinya mendidik, memotivasi, dan selalu bersujud memanjatkan doa agar anaknya menjadi orang-orang yang berguna dan sukses dunia serta akhirat.
2. Terimakasih teruntuk saudara kandung saya yang terhebat (Nihayatul Muna, Muhamad Kafa Bih, Ena Faizatus Sania, dan Zenia Falihah) beribu ucapan terimakasih atas semua dukungannya.
3. Terimakasih teruntuk pengasuh pondok pesantren Hidayatul Mubtadi-iiin yaitu Kiai H. Syarqowi Toha dan Ibu nyai Hj. Nur Naimah, beserta keluarga beliau yang selalu memberikan ilmunya, nasihat dan pelajaran penting bagi saya.
4. Terimakasih teruntuk guru-guru dan dosen-dosenku, semoga ilmu yang saya dapat bermanfaat untuk diri sendiri khususnya dan orang banyak di sekitarku pada umumnya.
5. Terimakasih teruntuk keluarga besar Komunikasi dan Penyiaran Islam 2 angkatan 2020 yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya untuk berdiskusi di kelas maupun di luar kelas.
6. Terimakasih teruntuk almamaterku tercinta "UIN KHAS Jember", yang telah menaungiku selama menempuh studi di perguruan tinggi.
7. Dan terimakasih kepada teman penyemangat saya serta semua orang-orang yang mendukung serta motivasi dalam mengerjakan karya tulis ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji syukur senantiasa saya haturkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proses penyelesaian skripsi sebagai suatu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan mendapat syafa'atnya serta dapat membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama Islam.

Kesuksesan serta keberhasilan dalam penulisan skripsi ini bukan tidak ada hambatan melainkan penulis harus bekerja keras dan mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mehyampaikan terimakasih yang tiada batas kepada:

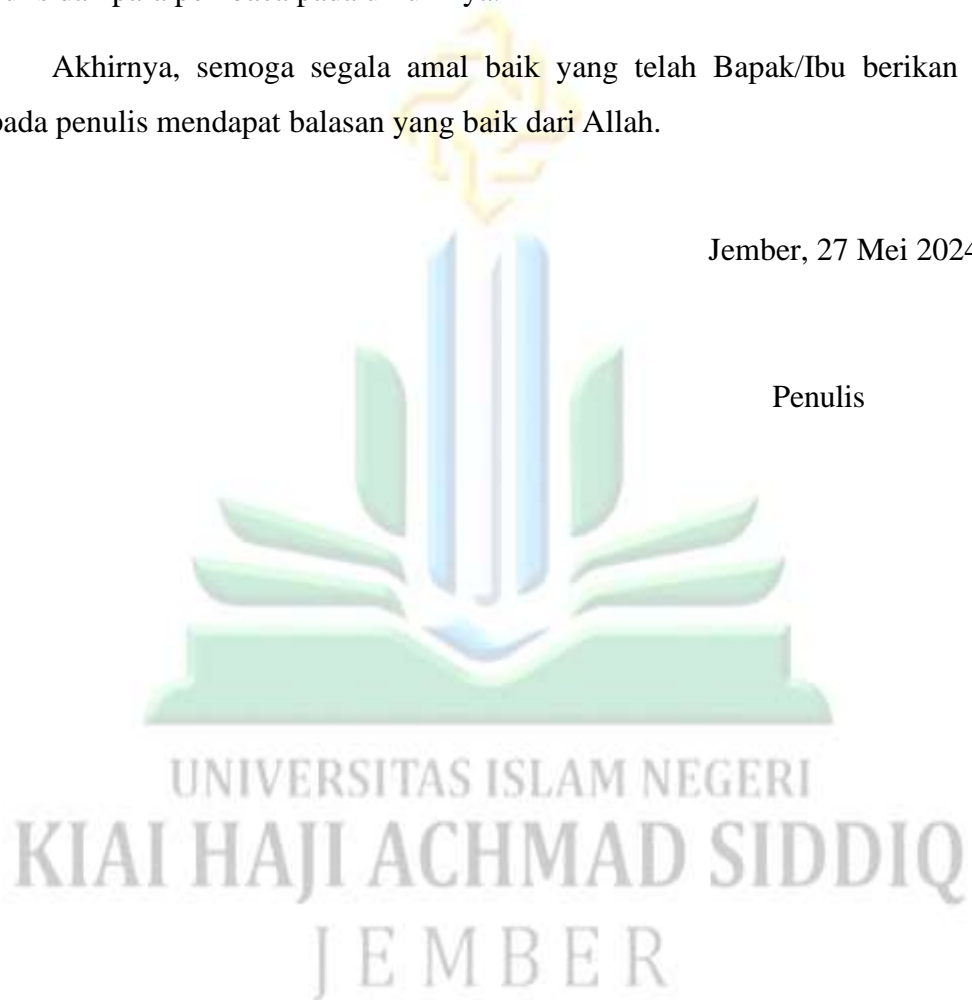
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam
4. Ibu Dr. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag, M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya dalam memberikan masukan, arahan dan saran kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menimba ilmu dibangku perkuliahan.
6. Serta semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena pasti terdapat beberapa kekurangan di dalamnya, maka dari itu penulis merasa perlu dan butuh kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini bisa sempurna. Penulis juga berharap dengan ridho Allah SWT, semoga hasil karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan barokah khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 27 Mei 2024

Penulis



ABSTRAK

Moh Dhuhal Jinani, 2024: *Pemakaian dan Kepuasan Penonton Live Streaming Game Mobile Legends di Channel Abiazkakia.*

Kata Kunci: Pemakaian dan Kepuasan, *Live Streaming*, Game Online *Mobile Legends*.

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa seharusnya *Mobile Legends* digunakan sebagai bentuk hiburan, tetapi sayangnya, banyak orang yang mengubahnya menjadi wadah perilaku yang bersifat merugikan. Pada faktanya, *Mobile Legends* selain sebagai game yang populer, dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan dakwah.

Adapun fokus penelitian di dalam penelitian ini: 1) Seberapa sering tayangan *live streaming game Mobile Legends* diakses sebagai media dakwah? 2) Bagaimana kegunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari? 3) Bagaimana kepuasan penonton *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah. Penelitian ini juga memiliki tujuan: 1) untuk mengetahui seberapa sering tayangan *live streaming game Mobile Legends* digunakan sebagai media dakwah. 2) untuk mengetahui bagaimana kegunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari. 3) untuk mengetahui bagaimana kepuasan penonton *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah.

Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode Etnografi Virtual dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bermaksud memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada penonton *live streaming game Mobile Legends* di channel youtube Abiazkakia. Kemudian, teknis analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, hasil penelitian sebagai berikut: 1) Banyak penonton tertarik dengan konten dakwah ustadz Abi Azkakia di *live streaming*-nya. Alasan utama mereka adalah konten unik yang menggabungkan game dan pesan dakwah. Penonton mendapatkan berbagai pengetahuan baru, terutama ilmu agama dan informasi game. 2) *Live streaming game Mobile Legends* memiliki banyak manfaat, yaitu hiburan dan media dakwah. Meskipun beberapa penonton fokus pada aspek permainan, sebagian besar menganggapnya sebagai sumber ilmu agama. 3) Penonton *live streaming game Mobile Legends* memiliki kebutuhan beragam, seperti hiburan, informasi, dan pembelajaran agama. Kebutuhan mereka umumnya terpenuhi, namun beberapa aspek seperti gameplay, humor, dan sumber pesan dakwah perlu ditingkatkan. Penonton merekomendasikan konten ini kepada pemain *Mobile Legends*, namun efektivitas konten bervariasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii	
LEMBAR PENGESAHAN	iii	
MOTTO	vi	
LEMBAR PERSEMBAHAN	v	
KATA PENGANTAR	vi	
ABSTRAK	viii	
DAFTAR ISI	ix	
BAB 1	PENDAHULIAN	1
	A. Konteks Penelitian.....	1
	B. Fokus penelitian	5
	C. Tujuan Penelitian.....	6
	D. Manfaat Penelitian.....	6
	E. Definisi Istilah	6
	F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II	KAJIAN PUSTAKA	11
	A. Penelitian Terdahulu	11
	B. Kajian Teori	33
BAB III	METODE PENELITIAN	46
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	46
	B. Lokasi Penelitian	48
	C. Subyek Penelitian.....	49
	D. Teknik Pengumpulan Data	50
	E. Analisis Data	52
	F. Keabsahan Data	54
	G. Tahap-tahap Penelitian	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
	A. Gambaran Objek Penelitian.....	56
	B. Penyajian Data dan Analisi.....	56
	C. Pembahasan Temuan	77

BAB V	PENUTUP	80
	A. Kesimpulan.....	80
	B. Saran.....	82
	DAFTAR PUSTAKA	83
	LAMPIRAN	



BAB I

PENAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa seharusnya *Mobile Legends* digunakan sebagai bentuk hiburan, tetapi sayangnya, banyak orang yang mengubahnya menjadi wadah perilaku yang bersifat merugikan.² Hasil observasi awal dengan pengguna *Mobile legends* menunjukkan bahwa game *Mobile Legends* dapat memicu perilaku toxic pada penggunanya, seperti penggunaan kata-kata kotor dan penghinaan.³ Pada faktanya, *Mobile Legends* selain sebagai game yang populer, dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan dakwah. Pernyataan di atas memicu Ustadz Abi Azkacia untuk memutuskan terjun langsung ke dalam dunia *Mobile Legends* dengan harapan membawa pengaruh positif dan mengubah dinamika perilaku yang kurang baik.⁴ Sehingga kondisi inilah yang memicu minat peneliti untuk dapat menganalisis pola penggunaan dan tingkat kepuasan penonton *live streaming* game *Mobile Legends* di channel Abiazkacia.

Di era digital ini, para da'i perlu beradaptasi dengan menguasai dakwah melalui teknologi digital. Kemudahan akses informasi di era ini membuka peluang bagi siapa pun untuk menyampaikan pesan tanpa terikat ruang dan waktu. Para da'i dapat memanfaatkan berbagai platform media

²Ridwan, dkk, "Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking," *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1, no. 2 (Spring 2023): 3, <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/18>

³Anwar, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 23 Mei 2024

⁴ <https://youtu.be/voxiMEUKNBY?si=Wz2Xlqwzko0zitxF>, Diakses Pada 20 Juni 2024.

sosial populer seperti Youtube, Instagram, Twitter, TikTok, dan lainnya sebagai wadah dakwah mereka. Menurut berita kumparan.com yang ditulis oleh Indi Azizi Hayi Lana per tanggal 16 desember 2021 dengan judul pemanfaatan sosial media sebagai sarana dakwah di era digital, menjelaskan bahwa dengan beragamnya sarana teknologi digital, para pendakwah harus lebih kreatif dalam menciptakan konten dan menyebarkannya melalui media sosial, seperti Youtube, Instagram, Tiktik dan lainnya. Dakwah digital kini menjadi fenomena yang populer di kalangan remaja milenial. Kita sebagai generasi milenial tentu menyadari bahwa sekarang banyak dai-dai baru yang muncul di media sosial. Mulai dari dai yang sebelumnya tidak dikenal oleh masyarakat hingga dai terkenal yang juga berusaha mengikuti perkembangan zaman dalam menyampaikan dakwah.⁵

Perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi besar pada kehidupan masyarakat. Kehadiran media sosial memicu perubahan pola perilaku, budaya, etika, dan norma yang berlaku. Indonesia, dengan populasi besar dan keragaman suku, ras, dan agama, memiliki potensi perubahan sosial yang signifikan. Hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia, tanpa batasan usia, memanfaatkan media sosial sebagai sumber dan penyebar informasi kepada publik.⁶ Tradisi masyarakat Indonesia dalam memenuhi kebutuhan informasi dan dakwah kini mengalami pergeseran. Dahulu, media cetak dan

⁵ Azizi Hayi Lana, “pemanfaatan sosial media sebagai sarana dakwah di era digital,” <https://kumparan.com/indiazizihayilana/pemanfaatan-sosial-media-sebagai-sarana-dakwah-di-era-digital-1x25okk9ZPc/2> diakses pada tanggal 21 Juni 2024

⁶ Anang Sugeng Cahyono, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia,” *Jurnal Publiciana* 6, no. 1 (Spring 2016): 140, <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>

elektronik menjadi sumber utama. Namun, seiring perkembangan teknologi, internet kian digemari sebagai sumber informasi. Menurut berita kumparan.com yang ditulis oleh Hamidah Nur Fitriani per tanggal 23 Januari 2023 dengan judul media sosial penggeser posisi radio dan televisi, menjelaskan bahwa kemudahan dalam menggunakan teknologi saat ini membuat masyarakat cenderung mulai melakukan aktivitas yang dianggap bermanfaat bagi mereka, tentu dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Fenomena seperti YouTube membuktikan bahwa semakin banyak orang yang beralih ke media sosial untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka.⁷ Contohnya, dalam mengakses program pengkajian dakwah. Dahulu, masyarakat bergantung pada siaran televisi atau datang langsung ke masjid. Kini, dengan internet, mereka dapat mengikuti *live streaming* dakwah agama Islam kapanpun dan dimanapun.

Dakwah dan informasi bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Dakwah, yang dilakukan oleh seorang da'i, pada hakikatnya adalah penyampaian informasi mengenai ajakan kebaikan dan pencegahan terhadap keburukan kepada para pendengarnya.⁸ Dakwah dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti seruan, ajakan, atau metode persuasif lainnya. Media informasi dan komunikasi memainkan peran penting dalam membantu para da'i menyebarkan dakwah Islam kepada khalayak luas. Penelitian ini

⁷ Hamidah Nur Fitriani, "Media Sosial, Penggeser Posisi Radio dan Televisi," <https://kumparan.com/indiazizihaylana/pemanfaatan-sosial-media-sebagai-sarana-dakwah-di-era-digital-1x25okk9ZPc/2> diakses pada tanggal 21 Juni 2024

⁸ Ika Selviana, "Peran Estetika Dalam Dakwah Bagi Generasi Milenial," *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 3, no. 2 (Spring 2019): 161, https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/ath_thariq/article/view/1724

fokus pada penonton *live streaming* game *Mobile Legends* sebagai media dakwah di channel YouTube Abiazkacia. Berikut ini, data hasil observasi selama satu bulan di channel Youtube Abiazkacia:⁹

Tabel 1.1
Hasil Observasi Live Straming
Game Mobile Legends di Channel Abiazkacia Bulan Febuari

Tanggal	Tema Tayangan	Hasil
1 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 36 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah ditonton 801 kali dan mendapatkan 44 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 50 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang sedekah, kepuasan hati, dan bahaya meminta-minta yang dapat membawa konsekuensi negatif seperti mencuri jika tidak terpenuhi.
2 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 38 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 484 orang dan mendapatkan 37 like, durasi <i>live streaming</i> 50 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang larangan berjudi dan dampak negatifnya bagi diri sendiri.
3 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 43 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 557 orang dan mendapatkan 30 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 26 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang sholat sunnah dan pentingnya kesabaran.
4 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 45 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 484 orang dan mendapatkan 31 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 53 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang bahaya iri dan cara mengatasinya dengan bersyukur.
5 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 46 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 624 orang dan mendapatkan 36 like. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang larangan membahas politik dengan cara menjelekkkan orang lain, seperti fitnah dan makian, karena hal tersebut dilarang agama.

⁹ <https://www.youtube.com/@Abiazkacia>, Diakses Pada 20 Juni 2024.

6 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 47 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 616 orang dan mendapatkan 34 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 12 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang pentingnya saling menghormati.
7 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 48 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 399 orang dan mendapatkan 24 like. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang cara menghindari perilaku marah dengan mengucapkan kalimat istighfar.
8 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 49 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 739 orang dan mendapatkan 32 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 44 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum Islam mengenai spin hadiah dalam game.
9 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 50 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 483 orang dan mendapatkan 28 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 41 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keutamaan sedekah dan bagaimana sedekah dapat meningkatkan rezeki.
10 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 51 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 821 orang dan mendapatkan 60 like. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang batasan aurat wanita dalam Islam, termasuk apakah rambut termasuk aurat.
11 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 52 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 519 orang dan mendapatkan 22 like, durasi <i>live streaming</i> 5jam 18 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum membeli sarung dengan menggunakan diskon Natal.
12 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 53 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 722 orang dan mendapatkan 44 like, durasi <i>live streaming</i> 4jam 25 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang tata cara menjawab salam non-Muslim, yaitu dengan cukup mengucapkan "waalaikaum", dan menjelaskan bahwa Islam tidak mengajarkan rasisme.
13 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 54 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 751 orang dan mendapatkan 52 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 01 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang

		kontroversi penggantian nama karakter game Aurora menjadi Arobiyah, di mana Arobiyah merupakan nama tempat ibadah haji.
14 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 55 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 291 orang dan mendapatkan 20 like, durasi <i>live streaming</i> 3jam 04 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang tata cara membaca takbiratul ihram saat sholat dan panduan sholat secara lengkap.
15 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 56 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 723 orang dan mendapatkan 41 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 39 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang empat mazhab utama yang ada di Indonesia, yaitu Hanafi, Maliki, Syafi'i, dan Hambali.
16 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 57 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 734 orang dan mendapatkan 49 like, durasi <i>live streaming</i> 4jam 05 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang dua organisasi Islam besar di Indonesia, yaitu Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU).
17 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 58 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 551 orang dan mendapatkan 23 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 09 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang konsekuensi dosa jika seseorang menyampaikan mandat yang salah kepada orang lain.
18 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 59 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 826 orang dan mendapatkan 32 like, durasi <i>live streaming</i> 3jam 30 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang dosa-dosa yang berkaitan dengan perilaku khianat dan munafik dalam Islam.
19 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 60 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 663 orang dan mendapatkan 38 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 06 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum perselingkuhan dalam agama Islam.
20 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 61 <i>Gameplay Mobile</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 647 orang dan mendapatkan 42 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 06 menit. <i>Live</i>

	<i>Legends</i>	<i>streaming</i> ini membahas tentang tips menabung agar tidak boros dari sudut pandang Islam.
21 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 62 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 760 orang dan mendapatkan 42 like, durasi <i>live streaming</i> 3 jam 23 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang nasihat bahwa jasa seorang ibu tidak dapat dibalas dengan apapun, baik dengan harta maupun hal lainnya.
22 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 63 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.100 orang dan mendapatkan 54 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 26 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keyakinan bahwa jodoh sudah ditentukan oleh Tuhan, tetapi manusia juga perlu berusaha untuk mencarinya.
23 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 64 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 720 orang dan mendapatkan 31 like, durasi <i>live streaming</i> 1 jam 55 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keyakinan bahwa kemukjizatan dan berkah datangnya dari Allah SWT, bukan dari manusia.
24 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 65 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 636 orang dan mendapatkan 35 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 16 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keistimewaan bulan Ramadhan, di mana pahala atas amal kebaikan yang dilakukan akan dilipatgandakan oleh Allah SWT.
25 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 66 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 991 orang dan mendapatkan 47 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 22 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang adab-adab yang harus dihormati dan diterapkan kepada orang tua.
26 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 67 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.300 orang dan mendapatkan 64 like, durasi <i>live streaming</i> 1 jam 41 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang pentingnya sholat lima waktu bagi umat Islam.
27 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 68	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.300 orang dan mendapatkan 67 like,

	<i>Gameplay Mobile Legends</i>	durasi <i>live streaming</i> 3 jam 41 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang perbedaan antara barang subhat, halal, dan haram dalam Islam.
28 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 69 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.100 orang dan mendapatkan 44 like, durasi <i>live streaming</i> 4 jam 23 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum agama Islam mengenai menyumbangkan uang temuan ke masjid.
29 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 70 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.000 orang dan mendapatkan 57 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 13 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang larangan meminta-minta dan menyalahkan orang lain dalam Islam.

Ustadz Abi, yang juga dikenal sebagai "Ustadz Gaming", awalnya mencoba berdakwah melalui TikTok dengan format ceramah singkat. Namun, metode ini kurang menghasilkan dampak yang signifikan dan merata.¹⁰ Karena itu, Ustadz Abi beralih ke strategi baru dalam berdakwah, yaitu dengan bermain game *Mobile Legends* dan melakukan *live streaming* di YouTube @Abiazkakia. Pendekatan ini membuatnya dikenal dan digemari oleh komunitas *Mobile Legends* dan netizen. Ustadz Abi memilih anak muda pecinta game *Mobile Legends* sebagai target audiensnya karena ia ingin meminimalisir dampak negatif game, seperti penggunaan kata-kata kasar.

Ustadz Abi, dengan 141 ribu subscriber di YouTube @abiazkakia, menyiarkan dakwahnya setiap hari melalui platform *live streaming*. Kontennya yang unik memadukan game *Mobile Legends* dengan pesan-pesan

¹⁰ Neng Ayu Saadah, "Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakiaa," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 13, no. 2 (Spring 2022): 146, <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir/article/view/4968>

dakwah yang inspiratif, seperti kalimatnya yang terkenal, "*Mobile Legends* sementara, Akhirat selama-lamanya." Oleh karena itu, seperti yang dikatakan oleh Ustadz Abi Azkacia dalam podcast empetalk di channel Abiazkacia” *Game Mobile Legends* itu hanya sementara, sedangkan akhirat selama-lamanya.”¹¹ Ustadz Abi Azkacia mampu menarik perhatian penonton dengan menghadirkan keunikan dalam berdakwah di channel youtubenanya. Beliau menggunakan metode yang berbeda dengan pendakwah lain, seperti tanya jawab melalui *live* komentar, gameplay game *Mobile Legends*, dan fitur donasi di Youtube.¹²

Tabel 1.2

Jenis Dakwah Ustadz Abi Azkacia

Jenis Dakwah	Hasil
Live Komentar	Para penonton <i>live streaming</i> Ustadz Abi Azkacia dapat berinteraksi langsung dengan beliau dengan mengajukan pertanyaan tentang agama Islam melalui kolom komentar, dan Ustadz Abi Azkacia menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara langsung dalam <i>live streaming</i> -nya.
Gameplay	Dalam <i>live streaming</i> -nya, Ustadz Abi Azkacia menggunakan karakter-karakter game <i>Mobile Legends</i> dan menghubungkan mereka dengan kisah dan keteladanan para sahabat Nabi Muhammad SAW. Sebagai contoh, Ustadz Abi Azkacia menggunakan karakter Khalid dalam <i>Mobile Legends</i> dan mengaitkannya dengan sosok Khalid bin Walid, seorang sahabat Nabi Muhammad SAW yang terkenal dengan keberanian dan strategi perangnya yang luar biasa.

¹¹ <https://youtu.be/voxjmEUKNBY?si=KXz98zszTzeBL5Tk>, Diakses Pada 22 Juni, 2024

¹² <https://www.youtube.com/@Abiazkacia>, Diakses Pada 20 Juni 2024.

Fitur Donasi	Para penonton dapat memberikan donasi secara online dan menyertakan pertanyaan seputar agama Islam dalam donasi mereka. Ustadz Abi Azkacia kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara langsung dalam <i>live streaming</i> -nya, sehingga tercipta interaksi yang edukatif dan bermanfaat bagi para penonton.
--------------	--

Bedasarkan uraian konteks penelitian yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkajinya lebih dalam dengan judul **“Pemakaian dan Kepuasan Penonton *Live Streaming Game Mobile Legends* di Channel Abiazkacia”**. Penelitian ini akan menggunakan teori *Uses and Gratifications* untuk mendalami lebih lanjut bagaimana penonton *live streaming game Mobile Legends* memanfaatkan dan merasakan kepuasan dari media dakwah tersebut.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada konteks masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa sering tayangan *live streaming game Mobile Legends* diakses sebagai media dakwah?
2. Bagaimana kegunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari?
3. Bagaimana kepuasan penonton *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan lanjutan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa sering tayangan *live streaming game Mobile Legends* diakses sebagai media dakwah.
2. Untuk mengetahui kegunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Untuk mengetahui kepuasan pengguna *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat dan input bagi pembacanya. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan media sosial dan platform game sebagai sarana baru untuk menyebarkan pesan dakwah.
2. Manfaat Praktis: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan tentang bagaimana game *Mobile Legends* dapat digunakan sebagai media dakwah.

E. Definisi Istilah

1. Pemakaian dan Kepuasan

Pemakaian adalah cara atau proses seseorang menggunakan suatu layanan, atau sistem, melibatkan frekuensi, durasi, dan konteks penggunaan. Kepuasan merujuk pada tingkat kepuasan terhadap produk,

layanan, atau pengalaman tertentu, mencerminkan sejauh mana produk atau layanan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan dan kepuasan merujuk pada pemanfaatan suatu hal yang bermanfaat, dalam hal ini penggunaan game *Mobile Legends* sebagai sumber informasi dan pesan-pesan keagamaan.

2. Live Streaming

Live streaming adalah kegiatan secara langsung, di mana pembuat konten atau pencipta konten menjalankan dan merekam kegiatan mereka pada saat yang bersamaan, kemudian menyiarkannya melalui platform media yang mereka gunakan. Setiap saat, penonton memiliki akses untuk melihat setiap kegiatan yang dilakukan oleh pembuat konten tersebut. Dengan demikian, penonton dapat berinteraksi secara langsung, memberikan kontribusi pada peningkatan keterlibatan dalam media sosial.

Kamus Bahasa Inggris *Oxford* menjelaskan bahwa *live streaming* adalah penyiaran langsung video. Hal ini serupa dengan siaran langsung di televisi atau radio, namun dengan perbedaan utama bahwa penonton tidak perlu membayar untuk menontonnya.¹³

3. Game Online Mobile Legends

Permainan online adalah jenis video game yang hanya dapat dimainkan dengan koneksi internet. Baik komputer maupun smartphone yang digunakan harus terhubung ke internet agar dapat memainkan game

¹³ Argiyan Dwi Pritama, dkk, "Pelatihan Multicam Live Streaming Kepada Siswa dan Tenaga Kependidikan Di SMKN 1 Binangun Cilacap," *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 10, no. 1 (Spring 2021): 53, [Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat \(iainbengkulu.ac.id\)](http://Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (iainbengkulu.ac.id))

online. Bobby Bodenheimer mendefinisikan game online sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan. Hal ini memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja, baik secara individu maupun secara berkelompok di seluruh dunia. Permainan online umumnya menampilkan gambar-gambar menarik sesuai keinginan dan didukung oleh perangkat seperti komputer dan smartphone.¹⁴

Mobile Legends adalah sebuah permainan yang dikembangkan oleh Moonton. Game ini dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 untuk platform Android di tiga negara, yaitu China, Indonesia, dan Malaysia. Kemudian, pada tanggal 9 November 2016, *Mobile Legends* juga diterbitkan untuk platform *IOS*.¹⁵

Mobile Legends adalah permainan (*Multiplayer Online Battle Arena*) MOBA di platform Android maupun *IOS* yang melibatkan pertarungan antara dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, dengan tujuan bersama menghancurkan menara utama musuh. Permainan ini memiliki tiga jalur yang diperkuat dengan menara dan dapat dimainkan dengan menggunakan beragam "hero" atau karakter yang tersedia.

4. YouTube

YouTube adalah platform media sosial yang menyediakan beragam jenis video, mulai dari video klip, film pendek, serial televisi, trailer film,

¹⁴ Agung Hening A, dkk, "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pkm Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (Spring 2021): 90, <https://jurnalpkmpemberdayaan.yhmm.or.id/index.php/PkMLP3K/article/view/33>

¹⁵ Aulia Tri Utami, dkk, "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *Jurnal Education* 8, no. 3 (Spring 2022): 900, <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2710>

video blog, tutorial, hingga berbagai konten lainnya. Pengguna YouTube memiliki keleluasaan untuk mengakses video, baik yang mereka unggah sendiri maupun yang diunggah oleh pengguna lain. Meskipun pengguna tidak wajib mendaftar akun, mereka tetap dapat menonton video yang diposting di situs YouTube tanpa kendala.

Belakangan ini, YouTube telah menjadi salah satu *platform* paling populer saat ini. Menurut laporan *We Are Social* dan *Hootsuite* pada Januari 2023, tercatat sebanyak 2,51 miliar orang menggunakan YouTube secara global. Namun, angka tersebut menunjukkan penurunan sebesar 1,9% jika dibandingkan dengan bulan Januari 2022.¹⁶

Kepopuleran tersebut dimanfaatkan oleh Ustadz Abi untuk melakukan *live streaming* game *Mobile Legend* yang diiringi dengan berdakwah pada akun YouTube miliknya. Ustadz Abi Azkacia mulai bergabung dengan youtube pada tanggal 29 April 2020 lalu dan mulai aktif saat itu juga sampai sekarang. Untuk saat ini Ustadz Abi Azkacia telah memiliki pelanggan (*subscribe*) sebanyak 133 Ribu dan kurang lebih sekitar 953 video *live streaming* yang sudah diunggah ke dalam akun tersebut.¹⁷

¹⁶ Cindy Mutia Annur, "Pengguna YouTube di Indonesia Peringkat Keempat Terbanyak di Dunia pada Awal 2023, google, Febuari 28, 2023, <https://databoks.katadata.co.id>

¹⁷ Abiazkacia <https://www.youtube.com/@Abiazkacia/streams> diakses pada 17 Mei 2024.

F. Sistematika Pembahasan

Supaya dapat memberikan kemudahan dan pemahaman dalam rangka rencana penyusunan skripsi, maka selanjutnya peneliti akan menguraikan bab-bab dalam penelitian ini, adapun sistematika pembahasannya meliputi:

Bab satu merupakan pendahuluan, bab ini merupakan dasar dalam penelitian yang terdiri dari uraian tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan definisi istilah.

Bab kedua merupakan bab yang menjelaskan tentang penelitian terdahulu yang membahas tentang penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang serupa dengan penelitian yang dilakukan. Dan kajian teori membahas tentang teori yang dijadikan landasan dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian.

Bab ketiga merupakan bab yang menjelaskan metode penelitian, yang didalamnya terdapat pendekatan dan jenis penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat merupakan bab yang memuat tentang penyajian data dan analisis data dan bahasan temuan.

Bab kelima merupakan bab yang membahas tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini akan dikaji dan diringkas, baik yang telah dipublikasikan maupun belum. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan keorisinalitas dan posisi penelitian ini. Penelitian terdahulu menjadi dasar bagi penelitian ini, namun memiliki keunikan tersendiri karena perbedaan tempat penelitian, objek penelitian, dan literatur yang digunakan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang akan dikaji.

1. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan *live streaming* YouTube oleh Ashiil TV Pekanbaru sebagai media dakwah” oleh Agung Trinanda N (2021) dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN SUSKA) Riau.

Adapun hasil penelitian dari penelitian tersebut bahwasannya” Ashiil TV menggunakan *live streaming* YouTube karena menyediakan layanan secara gratis, memungkinkan akses ke video *streaming*, membantu dalam mengenali dan memasarkan produk, memberikan akses ke video informatif, memperkuat branding lembaga, memantau respon dan komentar dari penonton, dan terakhir, memberikan fasilitas bagi pengguna untuk menguasai keterampilan dasar pembuatan video.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis teliti adalah sama – sama membahas mengenai pemanfaatan *live streaming* di

Aplikasi YouTube sebagai media untuk berdakwah. Selain itu, pendekatan yang digunakan juga sama yaitu pendekatan kualitatif. Adapun perbedaannya adalah, pada obyek penelitiannya, penelitian ini obyeknya adalah ceramah yang diunggah di channel tersebut, sedangkan penulis *Game Mobile Legends* yang diunggah dalam channelnya.

2. Penelitian dengan judul “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkacia Pada Konten *Live Streaming Game Mobile Legends* Dalam Aplikasi TikTok” oleh Taufik Nur Rohman (2023) dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Adapun hasil penelitian dari penelitian tersebut bahwasannya” Pada 15 video *live streaming* Ustadz Abi Azkacia yang diteliti, terdapat ada 6 video yang isi pesan pada materi dakwahnya termasuk dalam pesan akidah. Lalu berikutnya terdapat ada 4 video yang isi pesan materi dakwahnya termasuk dalam pesan akhlak. Sedangkan juga terdapat ada 5 video yang isi pesan dakwahnya termasuk dalam pesan syariah. Pesan akidah adalah pesan yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia dalam dakwahnya berkaitan dengan masalah kepercayaan keimanan kepada Allah SWT.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis teliti adalah sama – sama membahas mengenai konten *live streaming game Mobile Legends* sebagai media untuk berdakwah. Selain itu, aktor yang memainkannya juga sama yaitu Ustadz Abi Azkacia. Adapun

perbedaannya adalah, terdapat pada lokasi dan fokus pembahasan penelitian. Dalam penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di Aplikasi TikTok dan fokus pembahasan terkait dengan konten dakwahnya. Di sisi lain, penelitian ini melakukan studi di Aplikasi YouTube dan fokus pembahasan terkait pemanfaatan live streaming game *Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari.

3. Penelitian dengan judul “*Da'wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkaria Through Live Tiktok*” oleh Khoirul Nasikhin (2023) dan Sufyanto Sufyanto dari *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* Vol 14 No 3.

Adapun hasil penelitian dari penelitian tersebut bahwasannya” Hasil penelitian mengungkapkan penggunaan dua gaya komunikasi: gaya asertif (kontak mata langsung, humor, keterbukaan terhadap pendapat, ekspresif) dan gaya pasif (ekspresi wajah terbatas, kontak mata yang jarang, sikap lembut).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan yang penulis teliti dalam hal membahas Ustadz Abi Azkaria yang menggunakan game sebagai media berdakwah pada konten *live* di TikTok. Kedua penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif. Namun, perbedaannya terletak pada lokasi dan fokus pembahasan. Penelitian ini berfokus pada Aplikasi TikTok dengan penelitian lebih lanjut tentang gaya komunikasi dakwahnya. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan akan

mengeksplorasi pengguna *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah.

4. Penelitian dengan judul “Pesan Dakwah “Eksistensi Game Online *Mobile Legends*” Pada Konten Tiktok Ustadz Abi Azkacia” oleh M. Vizky Aris Sendy (2023) dari Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Kediri.

Hasil temuan dalam penelitian ini mencakup adanya pesan dakwah yang terdapat dalam setiap konten Abi Azkacia. Dalam setiap videonya, berbagai aspek tentang Islam dijelaskan dengan menggabungkan permainan online *Mobile Legends* sebagai alat untuk mencapai sasaran dakwah atau mad'u. Melalui analisis isi *Philipp Mayring*, peneliti mengidentifikasi tiga pesan dakwah utama, yakni: keyakinan kepada ketetapan-nya (akidah), ajakan untuk mentaati Allah SWT (syariah), dan dorongan untuk memperbaiki akhlak, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap Allah SWT (akhlak).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian akan penulis teliti dalam hal membahas konten live streaming game *Mobile Legends* sebagai sarana dakwah, dengan aktor yang sama, yakni Ustadz Abi Azkacia. Namun, perbedaannya terletak pada lokasi dan fokus penelitian. Penelitian ini dilakukan di Aplikasi TikTok dengan fokus pada konten dakwahnya, sementara penelitian yang akan dilakukan akan memusatkan perhatian pada Aplikasi YouTube dan mengeksplorasi pengguna *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah.

5. Penelitian dengan judul “*Dramaturgy of Ustadz Abi Azkakia's da'wah in the Mobile Legends game*” oleh Arini Fahma Qona'ati, dkk (2023) dari *Islamic Communication Journal* Vol 8 No 1.

Penelitian menunjukkan bahwa pendakwah sukses menyampaikan pesan dakwahnya melalui game *Mobile Legends*. Pendekatannya yang unik, dipadukan dengan sentuhan humor, menarik minat banyak penggemar muda yang tergabung dalam Majelis Nurul Legends. Di tengah budaya kasar yang lazim di kalangan pemain *Mobile Legends*, dakwah ini mampu memicu perubahan positif dalam cara mereka berkomunikasi. Selain itu, pendakwah juga menjadi teladan bagi para jamaah melalui interaksi yang positif, tutur kata yang sopan, penampilan yang rapi, dan gaya hidup yang sederhana.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan yang penulis teliti dalam hal membahas Ustadz Abi Azkakia yang menggunakan game sebagai media berdakwah pada konten dakwahnya. Kedua penelitian ini juga mengadopsi pendekatan kualitatif. Namun, perbedaannya terletak pada fokus pembahasan. Penelitian ini berfokus pada teori interaksi sosial yaitu *Dramaturgi*. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan akan mengeksplorasi pengguna *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari.

6. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Dakwah Oleh Da'i Majelis Ilmu Mubaligh Dan Mubalighah Baru (Mimbar) Serdang Bedagai” oleh Dimas Jhodi Pradana (2022) dari Fakultas Dakwah

dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penelitian ini menemukan dua hal penting terkait penggunaan YouTube sebagai media dakwah. Pertama, para da'i memilih YouTube karena mempertimbangkan usia mad'u, dengan fokus pada golongan pemuda. Kedua, terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan YouTube. Faktor pendukungnya meliputi keuntungan bersama, tim dakwah yang solid, dan motivasi untuk mendapatkan pahala jariyah. Di sisi lain, faktor penghambatnya adalah inkonsistensi da'i dan maraknya konten negatif yang ditonton para pemuda.

Terdapat kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang saya lakukan dalam hal memanfaatkan YouTube sebagai media dakwah dengan pendekatan kualitatif. Perbedaan signifikan terletak pada objek penelitian, di mana penelitian ini fokus pada Da'i Majelis Ilmu Mubaligh dan Mubalighah Baru (Mimbar) Serdang Bedagai, sementara penelitian saya akan difokuskan pada game *Mobile Legends* sebagai media dakwahnya.

7. Penelitian dengan judul “Strategi Dakwah Masjid Ad-Du’a Bandar Lampung Dalam Menyiarkan Nilai Keislaman Melalui Youtube” oleh Fachry Ramadhan Yusantri (2022) dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Hasil dari penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa strategi dakwah yang diterapkan oleh YouTube

Masjid Ad-Du'a Bandar Lampung mengikuti panduan Al-Bayanuni yang mencakup tiga aspek utama, yaitu sentimental, rasional, dan inderawi. Dalam setiap video yang dihasilkan oleh YouTube Masjid Ad-Du'a Bandar Lampung, terdapat nilai-nilai Islam yang dapat memperkaya pemahaman terhadap ajaran pokok Islam. Hal ini karena dakwah disajikan dengan memperhatikan perkembangan zaman.

Terdapat kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang saya lakukan dalam hal membahas pemanfaatan media YouTube sebagai media dakwah dengan pendekatan kualitatif. Perbedaan utama terletak pada fokus pembahasan, di mana penelitian ini berfokus pada strategi yang diterapkan oleh Masjid Ad-Du'a Bandar Lampung dalam menyiarkan nilai-nilai keislaman melalui YouTube. Sementara itu, penelitian saya akan lebih difokuskan pada pengguna *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah.

8. Penelitian dengan judul “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui TikTok” oleh Muhammad Thariq Mudzakiy (2023) dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Adapun hasil penelitian dari penelitian tersebut bahwasannya” Pada 15 video *live streaming* Ustadz Abi Azkakia yang diteliti, terdapat ada 4 video yang isi pesan pada materi dakwahnya termasuk dalam pesan akidah. Lalu berikutnya terdapat ada 4 video yang isi pesan materi dakwahnya termasuk dalam pesan akhlak. Sedangkan juga terdapat ada 7

video yang isi pesan dakwahnya termasuk dalam pesan syariah. Pesan Syariah adalah pesan yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkaria dalam dakwahnya.

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam membahas konten *live streaming game Mobile Legends* sebagai alat untuk berdakwah, dengan partisipasi yang sama dari Ustadz Abi Azkaria. Namun, perbedaannya terletak pada lokasi dan fokus analisis penelitian. Penelitian ini difokuskan pada Aplikasi TikTok dengan penekanan pada konten dakwah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada Aplikasi YouTube dengan penekanan pada penggunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari.

9. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Channel Youtube Sebagai Media Dakwah Islam (Studi Pada Akun Youtube Masjid Addu’a Way Halim Bandar Lampung)” oleh Gyta Rastyka Dhela (2020) dari Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media sosial YouTube untuk menyebarkan dakwah atau mengajarkan agama Islam merupakan sarana yang menghubungkan perkembangan teknologi dengan presentasi audio visual. YouTube dapat menjadi opsi efektif bagi aktivis dakwah untuk menyampaikan pesan keagamaan secara audio visual, dengan keuntungan berupa biaya yang lebih rendah dibandingkan dakwah langsung. Pendakwah dapat membuat rekaman video yang diunggah di YouTube, memungkinkan pesan dakwah dapat diakses oleh masyarakat

luas tanpa perlu biaya besar atau pemberitahuan melalui media tradisional. Pendekatan ini juga mengurangi hambatan bagi mereka yang tidak dapat menghadiri kajian secara langsung, karena mereka dapat menonton video di kanal YouTube masjid Ad-Du'a.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis teliti dalam hal fokus pembahasan pemanfaatan YouTube sebagai media dakwah, dan keduanya menggunakan pendekatan kualitatif. Meskipun demikian, perbedaan utama terletak pada konten dakwahnya. Penelitian ini memfokuskan pada akun YouTube Masjid Addu'a Way Halim di Bandar Lampung yang menggunakan konten dakwah seperti ceramah, sementara penelitian saya akan difokuskan pada pemanfaatan game *Mobile Legends* sebagai konten dakwahnya.

10. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Dakwah Oleh Ustadz Dudi Muttaqien Melalui Channel Youtube Majelis Madani” oleh Dafhin Fadhliah (2023) dari Universitas Bandung, *Jurnal Dakwah dan Sosial* Vol 3 No 1.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube sebagai media dakwah dapat memotong batasan ruang dan waktu, memungkinkan konten dakwah dapat disimpan dan diakses oleh masyarakat luas. Studi kasus Ustadz Dudi Muttaqien, pendiri Madrasah Karya Madani, menunjukkan keberhasilan transformasi dakwah secara digital melalui channel YouTube Majelis Madani. Channel ini

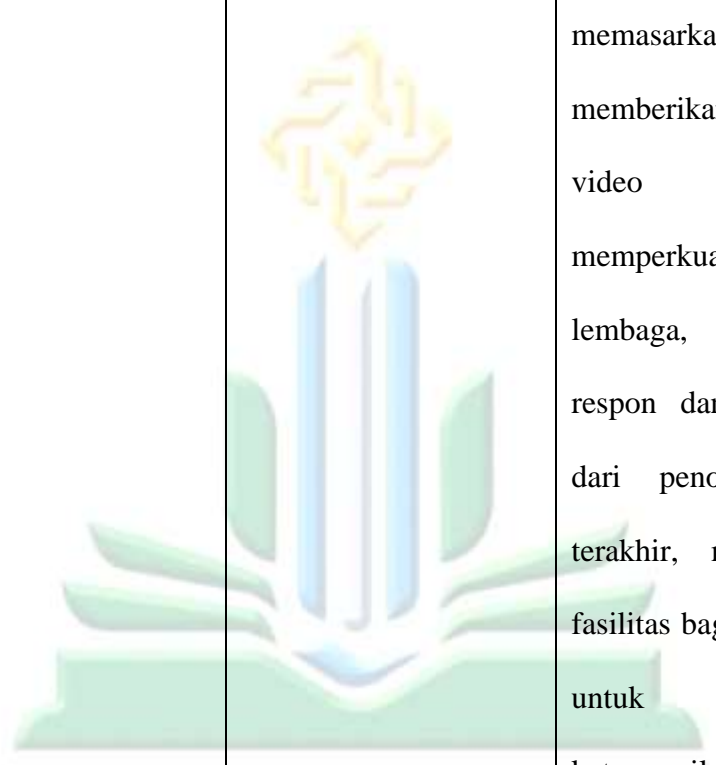
mendapatkan respon positif dari masyarakat, terbukti dengan peningkatan jumlah penonton dan pelanggan setiap harinya.

Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam fokus pembahasan, yaitu pemanfaatan YouTube sebagai inovasi berdakwah di era digital saat ini. Namun, perbedaan utamanya terletak pada konten dakwah yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini berfokus pada akun YouTube Majelis Madani yang memuat konten dakwah seperti ceramah, yang disampaikan oleh Ustadz Dudi Muttaqien. Sebaliknya, penelitian saya akan difokuskan pada pemanfaatan game *Mobile Legends* sebagai konten dakwah, yang dipraktikkan oleh Ustadz Abi Azkaria di akun YouTube-nya.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Agung Trinanda (2021) "Pemanfaatan <i>Live Streaming</i> YouTube Oleh Ashiil TV	Untuk mengetahui pemanfaatan <i>live streaming</i> YouTube oleh Ashiil TV Pekanbaru sebagai media dakwah.	Peneliti mengatakan, bahwa Ashiil TV menggunakan <i>live streaming</i> YouTube karena menyediakan layanan secara gratis,

	<p>Pekanbaru Sebagai Media Dakwah”</p>	<p>memungkinkan akses ke video <i>streaming</i>, membantu dalam mengenali dan memasarkan produk, memberikan akses ke video informatif, memperkuat branding lembaga, memantau respon dan komentar dari penonton, dan terakhir, memberikan fasilitas bagi pengguna untuk menguasai keterampilan dasar pembuatan video.</p>
--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

2.	<p>Taufik Nur Rohman (2023) “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkacia Pada Konten <i>Live Streaming Game Mobile Legends</i> Dalam Aplikasi TikTok”.</p>	<p>Untuk menganalisa isi pesan dakwah mana yang termasuk akidah, akhlak dan syariah, sekaligus untuk mengetahui isi pesan dakwah mana yang paling dominan.</p>	<p>Penelitian ini mengungkapkan bahwa Pada 15 video <i>Live Streaming</i> Ustadz Abi Azkacia yang diteliti, terdapat ada 6 video termasuk akidah, 4 video termasuk akhlak. Sedangkan juga terdapat 5 video termasuk syariah. Pesan akidah adalah pesan yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia dalam livenya.</p>
3.	<p>Khoirul Nasikhin dan Sufyanto Sufyanto (2023) “<i>Da'wah Communication</i></p>	<p>Untuk menganalisa Gaya Komunikasi Dakwah dengan Game Pada Ustadz Abi Azkacia</p>	<p>Penelitian ini mengungkapkan bahwa ada dua penggunaan gaya komunikasi: gaya</p>

	<p><i>Style with Games on Ustadz Abi Azkacia Through Live Tiktok</i>”.</p>	<p>Melalui Live Tiktok.</p>	<p>asertif (kontak mata langsung, humor, keterbukaan terhadap pendapat, ekspresif) dan gaya pasif (ekspresi wajah terbatas, kontak mata yang jarang dan halus)</p>
4	<p>M. Visky Aris Sendy (2023) “Pesan Dakwah “Eksistensi Game Online <i>Mobile Legends</i> Pada Konten Tiktok Ustaz Abi Azkacia”.</p>	<p>Untuk menganalisa pesan dakwah apa yang terdapat pada konten Abi Azkacia dan untuk menganalisa makna pesan dakwah berdasarkan analisis isi <i>Philipp Mayring</i>.</p>	<p>Peneliti mengungkapkan tiga pesan dakwah, yaitu: akidah, syariah, akhlak. Makna pesan dakwah akidah adalah percaya kepada ketetapan-Nya, makna pesan dakwah syariah adalah untuk mengajak taat kepada Allah SWT, makna pesan dakwah akhlak adalah untuk memperbaiki akhlak, baik kepada</p>

			diri sendiri dan kepada Allah SWT.
5	Arini Fahma Qona'ati, dkk (2023)“ <i>Dramaturgy of Ustadz Abi Azkaria's da'wah in the Mobile Legends game</i> ”.	Fokus penelitian berikut ini adalah untuk menganalisa kegiatan dakwah yang dibalut dengan konten <i>live streaming game Mobile Legends</i> menggunakan perspektif teori dramaturgi.	Penelitian menunjukkan bahwa seorang pendakwah sukses menyampaikan pesan dakwahnya melalui permainan <i>Mobile Legends</i> dengan menyertakan unsur candaan. Pendakwah berhasil menarik minat sejumlah besar penggemar muda yang menjadi jamaah gaming Majelis Nurul Legends. Meskipun pemain <i>Mobile Legends</i> umumnya menggunakan kata-

			<p>kata kasar, dakwah ini berhasil mengubah bahasa kasar tersebut menjadi lebih baik. Pendakwah juga berhasil menunjukkan teladan melalui interaksi dengan mitra dakwah, gaya berbicara, berpakaian sopan, dan gaya hidup sederhana.</p>
6	<p>Dimas Jhodi Pradana (2022) “Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Dakwah Oleh Da’i Majelis Ilmu Mubaligh Dan Mubalighah Baru (Mimbar) Serdang Bedagai”.</p>	<p>Untuk mengetahui sejauh mana manfaat youtube sebagai media untuk berdakwah dan apa saja faktor pendukung dan hambatannya.</p>	<p>Hasil Penelitian ini ada dua yaitu Pertama alasan seorang da’i memilih YouTube sebagai media berdakwah adalah karena memperhatikan kondisi mad'u dari perspektif usia, khususnya golongan pemuda. Kedua Faktor</p>

			<p>pendukung dan penghambat dalam memanfaatkan YouTube sebagai media dakwah melibatkan keuntungan bersama, keberadaan tim dakwah yang solid, dan motivasi untuk mendapatkan pahala jariyah sebagai faktor pendukung. Sementara itu, inkonsistensi dai'i dan banyaknya pemuda yang menonton konten yang tidak bermanfaat menjadi faktor penghambat.</p>
7	Fachry Ramadhan Yusantri (2022) "Strategi Dakwah	Untuk mengetahui strategi dakwah YouTube Masjid	Hasil dari penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan

	<p>Masjid Ad-Du'a Bandar Lampung Dalam Menyiarkan Nilai Keislaman Melalui Youtube".</p>	<p>Ad-Du'a dalam menanamkan nilai keislaman dan untuk mengetahui tahapan-tahapannya.</p>	<p>menunjukkan bahwa strategi dakwah yang diterapkan oleh YouTube Masjid Ad-Du'a Bandar Lampung mengikuti panduan Al-Bayanuni yang mencakup tiga aspek utama, yaitu sentimental, rasional, dan inderawi. Dalam setiap video yang dihasilkan oleh YouTube Masjid Ad-Du'a Bandar Lampung, terdapat nilai-nilai Islam yang dapat memperkaya pemahaman terhadap ajaran pokok Islam. Hal ini karena dakwah disajikan dengan memperhatikan</p>
--	---	--	--

			perkembangan zaman.
8	Muhammad Thariq Mudzakiy (2023) “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkacia Melalui TikTok”.	Untuk mengetahui bagaimana pesan dakwah disampaikan, apa kategori pesan dakwah yang disampaikan dan apa pesan dakwah yang paling banyak disampaikan.	Adapun hasil penelitian dari penelitian tersebut bahwasannya” Pada 15 video <i>Live Streaming</i> Ustadz Abi Azkacia yang diteliti, terdapat ada 4 video yang isi pesan pada materi dakwahnya termasuk dalam pesan akidah. Lalu berikutnya terdapat ada 4 video yang isi pesan materi dakwahnya termasuk dalam pesan akhlak. Sedangkan juga terdapat ada 7 video yang isi pesan dakwahnya termasuk

			dalam pesan syariah. Pesan Syariah adalah pesan yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkaria dalam dakwahnya
9	Gyta Rastyka Dhela (2020) “Pemanfaatan Channel Youtube Sebagai Media Dakwah Islam (Studi Pada Akun Youtube Masjid Addu’a Way Halim Bandar Lampung)”.	Untuk mengetahui manfaat media sosial YouTube masjid Ad-Du’a sebagai media untuk berdakwah dan juga untuk mengetahui pesan apa saja yang terdapat didalamnya.	Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media sosial YouTube untuk menyebarkan dakwah atau mengajarkan agama Islam merupakan sarana yang menghubungkan perkembangan teknologi dengan presentasi audio visual. YouTube dapat menjadi opsi efektif bagi aktivis dakwah untuk menyampaikan pesan

		 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>keagamaan secara audio visual, dengan keuntungan berupa biaya yang lebih rendah dibandingkan dakwah langsung. Pendakwah dapat membuat rekaman video yang diunggah di YouTube, memungkinkan pesan dakwah dapat diakses oleh masyarakat luas tanpa perlu biaya besar atau pemberitahuan melalui media tradisional. Pendekatan ini juga mengurangi hambatan bagi mereka yang tidak dapat menghadiri kajian secara langsung, karena mereka dapat menonton video di kanal YouTube</p>
--	--	--	---

			masjid Ad-Du'a.
10	Dafhin Fadhliah (2023) “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Dakwah Oleh Ustadz Dudi Muttaqien Melalui Channel Youtube Majelis Madani”.	Untuk menjelaskan tentang memanfaatkan perkembangan teknologi digital dengan menggunakan media sosial dalam satunya ialah YouTube sebagai media dakwah.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube sebagai media dakwah dapat memotong batasan ruang dan waktu, memungkinkan konten dakwah dapat disimpan dan diakses oleh masyarakat luas. Studi kasus Ustadz Dudi Muttaqien, pendiri Madrasah Karya Madani, menunjukkan keberhasilan transformasi dakwah secara digital melalui channel YouTube Majelis Madani.

			Channel ini mendapatkan respon positif dari masyarakat, terbukti dengan peningkatan jumlah penonton dan pelanggan setiap harinya.
--	--	--	---

Berikut beberapa keunggulan penelitian ini tentang konten *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah di YouTube:

1) Penggunaan Konten yang Fleksibel

Pendakwah dapat menyisipkan pesan keagamaan dalam komentar live, menjelaskan nilai-nilai moral melalui karakter permainan, atau bahkan menyusun pertandingan dalam permainan sebagai ajaran keagamaan.

2) Jangkauan Global

YouTube sebagai platform global memungkinkan pendakwah untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam secara internasional dan dapat memperluas dampak ke berbagai kalangan.

3) Keterlibatan Penonton Tinggi

Melalui platform YouTube, penonton dapat berinteraksi langsung dengan pendakwah melalui komentar atau live chat. Hal ini menciptakan ruang untuk dialog, pertanyaan, dan diskusi interaktif, yang dapat memperkuat pemahaman dan penerimaan pesan dakwah.

B. Kajian Teori

Bagian ini mengulas teori yang digunakan sebagai panduan dalam penelitian ini. Pembahasan mendalam tentang teori-teori terkait akan memperluas pemahaman peneliti dalam meneliti permasalahan yang ingin dipecahkan, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Perlu dipahami bahwa dalam penelitian kualitatif, teori berperan sebagai perspektif untuk membantu peneliti dalam memahami dan menganalisis data, bukan sebagai sesuatu yang diuji seperti dalam penelitian kuantitatif.

1. Uses and Gratification

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang menerangkan teori ini. Teori ini dikenalkan pada tahun 1974. Teori *Use and Gratification* milik Blumer dan Katz ini mengatakan bahwa pengguna media memiliki peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Mereka berupaya mencari sumber media yang paling sesuai untuk memenuhi kebutuhan mereka.¹⁸ Ini berarti, teori *Uses and Gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna memiliki peran aktif untuk memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya.

¹⁸ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2017), 192.

Teori ini jelas berlawanan dengan teori peluru. Dalam teori peluru, media sangat aktif dan memiliki kekuatan penuh, sementara audiens bersifat pasif. Sebaliknya, teori *Uses and Gratifications* menekankan bahwa audiens aktif dalam menentukan media yang akan dipilih untuk memenuhi kebutuhannya. Jika dalam teori peluru paparan media akan mempengaruhi audiens karena mereka pasif, dalam teori *Uses and Gratifications* justru audiens yang aktif mencari media yang mereka butuhkan.

Pada dasarnya terdapat lima asumsi dari teori uses and gratification yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch, yaitu:¹⁹

- a. Khalayak aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media.
- b. Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak.
- c. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya.
- d. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, dan motif sehingga dapat membeberkan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut.
- e. Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.

¹⁹ Morissan, *Teori Komunikasi Individu hingga Massa* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 509. <https://www.scribd.com/document/450209065/Teori-Komunikasi-Individu-Hingga-Masa-by-Morissan-pdf>

Audiensi memiliki berbagai alasan dan upaya dalam menggunakan media. McQuail, dkk (1972) mengidentifikasi empat motivasi utama audiensi dalam menggunakan media, yakni:²⁰

- a. Pengalihan atau pelarian dari rutinitas dan masalah sehari-hari.
- b. Hubungan personal atau manfaat sosial melalui pertukaran informasi dalam percakapan atau penggantian media untuk interaksi sosial.
- c. Identitas personal, sebagai cara untuk memperkuat nilai-nilai individu. Misalnya, banyak pelajar yang merasa lebih bisa belajar jika ditemani alunan musik dari radio.
- d. Pengawasan atau informasi mengenai hal-hal yang mungkin memengaruhi individu atau membantu dalam melakukan atau menyelesaikan suatu hal.

2. Pemanfaatan Internet

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa "pemanfaatan" berasal dari kata "manfaat". Kata "manfaat" sendiri diartikan sebagai kegunaan yang menghasilkan keuntungan. Dengan merinci pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat yang diperoleh cenderung menyebabkan perubahan pada fungsi tertentu.²¹

Internet adalah suatu sistem jaringan komputer global yang saling terhubung melalui penggunaan protokol internet TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet protocol*), yang dapat memungkinkan perangkat

²⁰ Morissan, *Teori Komunikasi Individu hingga Massa*, 510.

²¹ "Band," Manfaat, diakses pada November 28, 2023, <https://kbbi.web.id/manfaat>

komputer di seluruh dunia terkoneksi.²² Internet bagaikan gerbang raksasa yang membuka akses ke berbagai layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi bagi jutaan penggunanya di seluruh dunia. Jaringan raksasa ini terbentuk dari berbagai jenis jaringan, seperti jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal. Seluruh jaringan ini terhubung melalui berbagai bahasa pemrograman dan mencakup peralatan elektronik, nirkabel, serta teknologi jaringan optik. Nasution menyatakan bahwa internet memberikan keuntungan yang signifikan di berbagai sektor, termasuk bisnis, pendidikan, pemerintahan, organisasi, dan bidang lainnya.²³

Pemanfaatan internet menjadi manfaat yang diharapkan oleh pengguna, terutama dalam melaksanakan tugas-tugasnya, seperti yang dialami oleh mahasiswa yang memiliki beragam tugas dalam proses pembelajaran. Pengukuran pemanfaatan tersebut dapat dilakukan berdasarkan dua faktor utama, yaitu frekuensi penggunaan dan keragaman aplikasi yang dijalankan. Dengan demikian, semakin sering dan beragam aplikasi yang digunakan oleh pengguna internet, semakin besar potensi untuk memaksimalkan manfaat yang diperoleh dalam pelaksanaan tugas-tugas mereka.

3. Media Sosial

²² Fajar Hidayanto and Mohammad Zidni Ilmi, "Pentingnya Internet Sehat," *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan* 4, no. 1 (Spring 2015): 21, <https://scholar.google.com>

²³ Rediana Setiyani, "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 5, no. 2 (Spring 2010): 119, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/603>

Media sosial menjadi platform online yang memungkinkan interaksi sosial dan membuka ruang dialog interaktif melalui teknologi berbasis web. Platform ini mengubah cara komunikasi tradisional menjadi pertukaran ide dan informasi yang lebih dinamis dan terbuka. Dalam media sosial, pengguna dapat berpartisipasi, berbagi konten, dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung, menciptakan lingkungan komunikasi yang dinamis dan interaktif. Menurut Chris Brogan, media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang membuka gerbang interaksi yang sebelumnya tidak mungkin bagi orang awam lakukan. Platform ini memungkinkan berbagai jenis interaksi yang tak terbayangkan sebelumnya, membuka peluang baru untuk terhubung, berbagi, dan berkolaborasi.²⁴ Beberapa istilah yang umum digunakan dalam konteks media sosial melibatkan konsep seperti *Social Network*, SNS (*Social Networking Sites*), dan *Communication Network*. Kehadiran media sosial telah menjadi fenomena yang luar biasa. Platform seperti Facebook, Twitter, dan Youtube termasuk dalam kategori media sosial yang sangat diminati oleh banyak orang.

Media sosial merupakan suatu jenis media yang memiliki karakteristik unik, meskipun masih dapat memuat sebagian fungsi yang ditemui pada media massa tradisional. Aktivitas di media sosial dimungkinkan oleh jaringan komunikasi yang menyebabkan dua perangkat

²⁴ Tongkotow Liedfray, dkk, “ Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara,” *Jurnal Ilmiah Society* 2, no. 1 (Spring 2022): 2, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/38118>

atau lebih saling terhubung. Jaringan ini, bagaikan jembatan digital, memungkinkan transfer data, instruksi, dan informasi melalui internet. Jaringan inilah yang membuka gerbang bagi pengguna media sosial untuk terhubung satu sama lain. Pentingnya jaringan yang berfungsi dengan baik adalah kunci agar interaksi di media sosial dapat berlangsung secara lancar.

Ahli komunikasi massa Harold D. Lasswell dan Charles Wright mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media sosial, yakni:²⁵

- a. Fungsi *Social Surveillance*: Media massa, termasuk media televisi, memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi dan interpretasi peristiwa secara tepat dan objektif. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menjaga stabilitas dan kontrol sosial serta mencegah terjadinya keributan dalam masyarakat.
- b. Fungsi *Social Correlation*: Media massa, melalui fungsi korelasinya, memainkan peran penting dalam menghubungkan dan menjembatani berbagai kelompok sosial dalam masyarakat. Hal ini dilakukan dengan cara menyebarkan informasi yang membangun harmonisasi dan kesepakatan bersama.
- c. Fungsi *Socialization*: Media massa berperan penting dalam menjaga dan menyebarkan nilai-nilai luhur antar generasi dan kelompok melalui konten edukatif dan inspiratif, seperti berita tokoh inspiratif, kisah

²⁵ Rustam Aji, “Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital),” *Jurnal Walisongo* 1, no. 1 (Spring 2016): 49, <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/icj/article/view/1245>

moral, dan program budaya. Selain itu, media massa juga menghibur dengan berbagai program seperti film, musik, dan acara komedi, namun harus memastikan hiburan yang disajikan bersifat sehat dan positif. Keempat fungsi utama media massa (informasi, edukasi, hiburan, dan kontrol sosial) harus berjalan seiring agar dapat memberikan manfaat optimal bagi masyarakat. Dengan menyajikan konten berkualitas dan bertanggung jawab, media massa dapat membantu membangun generasi yang sehat dan bermoral.

4. YouTube

YouTube, platform berbagi video yang lahir di bulan Februari 2005, merupakan buah karya tiga mantan karyawan PayPal. Platform ini memungkinkan penggunanya untuk mengunggah, menonton, dan membagikan video. Berkantor pusat di San Bruno, California, YouTube telah menjadi salah satu platform digital terpopuler di dunia., Youtube telah menjadi elemen penting dalam media sosial seiring berkembangnya waktu. Mayoritas kontennya diunggah oleh individu, seperti content creator, yang membagikan karya mereka dengan berbagai tujuan.²⁶

Seiring perkembangan zaman, Youtube dianggap lebih menarik dan superior dibandingkan dengan media konvensional seperti televisi. Keberagaman konten yang ditawarkan Youtube memberikan banyak pilihan, dengan akses yang mudah dan cepat. Platform ini terbuka untuk kalangan, karena keunggulan kemudahan penggunaannya. Meskipun pada

²⁶ “Band,” YouTube, diakses Pada November 28, 2023, <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube>

awalnya hanya berfokus pada berbagi video, pada tahun 2020 Youtube telah berkembang dengan menyajikan fitur-fitur yang lebih beragam, termasuk kemampuan untuk mengunggah foto, story, dan melakukan siaran langsung.

a. Filtur-filtur YouTube

Penggunaan media sosial semakin memudahkan seiring perkembangan teknologi dan informasi. Kemajuan ini membuat pengguna lebih menyukai media sosial dibandingkan dengan media tradisional seperti televisi. Penelitian ini menyajikan beberapa fitur yang tersedia di platform Youtube seperti, pencarian video, beranda, memutar video, berlangganan, dan live streaming.

Gambar 3.1
Live Streaming Mobile Legends



Gambar yang tercantum di atas menunjukkan salah satu fitur yang disediakan oleh Youtube, yaitu siaran langsung.²⁷ Fitur live chat di

²⁷Abiazkacia <https://www.youtube.com/@Abiazkacia/streams> diakses pada 28 November 2023.

samping siaran langsung memungkinkan penonton untuk berkomentar dan berinteraksi langsung dengan Ustadz Abi Azkacia. Fitur ini memberikan pengalaman menonton yang lebih interaktif dan memungkinkan penonton untuk mendapatkan respon langsung dari Ustadz Abi Azkacia.

Ustadz Abi Azkacia memilih YouTube sebagai platform media untuk menyebarkan program-programnya karena kemudahan akses yang ditawarkannya. YouTube dapat diakses oleh semua orang di berbagai perangkat, sehingga menjadikannya platform yang populer di kalangan masyarakat.

b. Karakteristik YouTube

YouTube memiliki lima karakteristik yang membuat banyak penonton merasa nyaman menggunakan platform ini.²⁸

- 1) Tidak Ada Batasan Durasi: Berbeda dengan platform lain seperti Instagram dan Snapchat yang memiliki batasan durasi video, YouTube tidak memberlakukan batasan tersebut. Hal ini memberikan kebebasan bagi para kreator untuk mengunggah video dengan durasi yang mereka inginkan.
- 2) Sistem Pengamanan: YouTube memiliki sistem pengamanan yang cermat dengan tidak mengizinkan video yang bersifat melanggar hukum, dan merugikan. Sebelum mengunggah video, pengguna akan diminta pertanyaan konfirmasi.

²⁸ Guntur Cahyono and Nibros Hassan, "Youtube: Seni Komunikasi Dakwah Dan Media Pembelajaran," *Al-Huknah Jurnal Dakwah* 13, no. 1 (Spring 2019): 27, <https://core.ac.uk/download/pdf/236210758.pdf>

- 3) Program Berbayar: YouTube menawarkan program berbayar, di mana pengguna yang mengunggah video dan mendapatkan minimal 1000 penonton akan memperoleh honorarium. Fitur ini telah menjadi viral dan dikenal di berbagai tempat (Theoldman).
- 4) Sistem Offline: YouTube menyediakan fitur offline, yang memungkinkan pengguna untuk menonton video saat tidak terhubung ke internet. Namun, video harus didownload terlebih dahulu sebelumnya.
- 5) Editor Sederhana: YouTube menyertakan editor sederhana yang memungkinkan pengguna untuk mengedit video sebelum diunggah. Fitur ini mencakup opsi seperti pemotongan video, penyesuaian warna, dan penambahan efek transisi.

5. Dakwah di Era Media Baru

Islam berisi tentang pedoman-pedoman untuk membimbing individu agar menjadi manusia yang baik, beradab, dan berkualitas secara personal. Tujuannya adalah membangun peradaban maju dan menciptakan tatanan kehidupan yang manusiawi, di mana kehidupan tersebut adil, bebas dari ancaman, penindasan, dan kekhawatiran. Untuk mencapai hal ini, Islam mengajarkan konsep dakwah sebagai suatu keharusan.²⁹

Dakwah berasal dari Bahasa Arab, (*da'a- yad'u*) yang mempunyai makna menyeru, memanggil, mengajak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dakwah dimaksud selaku penyiaran agama serta

²⁹ Ahmad Gozin, "Efektifitas Khitabah Dalam Dakwah Islam," *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 1 (Spring 2020): 32.

pengembangannya di golongan warga serta seruan buat memeluk, menekuni, serta mengamalkan ajaran agama.³⁰

Dakwah dianggap sebagai elemen integral dalam Islam, tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap Muslim diwajibkan untuk menyebarkan ajaran Islam kepada seluruh umat manusia, dengan tujuan membawa ketenangan dan kedamaian bagi mereka. Kewajiban ini didasarkan pada ayat Al-Qur'an, yaitu (QS. Ali Imran: 104).³¹

Munculnya internet sebagai media baru dengan tingkat interaktivitas dan konektivitas yang tinggi telah merevolusi cara berdakwah, berbeda dengan pola konvensional yang terbatas ruang dan waktu. Kini, dakwah menjadi lebih mudah, ekonomis, dan terbuka bagi semua orang. Perkembangan media internet yang sedang berlangsung saat ini telah diantisipasi oleh Marshall McLuhan sejak awal 1960-an, mencakup kemunculan pasaronline, kampanye online, hingga penggunaan internet dalam konteks kehidupan keagamaan dengan berbagai fungsi dan karakteristik.³²

Munculnya media sosial seperti Facebook, Twitter, Telegram, Instagram, dan sebagainya telah merevolusi cara manusia berkomunikasi dan menyebarkan informasi. Media sosial ini memungkinkan komunikasi

³⁰ KBBI,” Pengertian Dakwah, <https://kbbi.web.id/dakwah>, Diakses 21 Juni 2024, Pukul 20:00.

³¹ Irzum Fariyah, “Radio Sebagai Solusi Problema Keagamaan Muslimah,” *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2, no. 2 (Spring 2015): 138, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/503>

³² Efa Rubawati, “Media Baru: Tantangan dan Peluang Dakwah,” *Jurnal Studi Komunikasi* 2, no. 1 (Spring 2018): 128, <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/586>

tanpa batas ruang dan waktu, menghubungkan orang-orang dari berbagai penjuru dunia.

Kemajuan teknologi telah mendorong era revolusi informasi dan komunikasi, di mana perubahan perangkat komunikasi terjadi dengan cepat. Situasi ini, seperti yang digambarkan oleh Shinta Nurani dalam jurnalnya, dikenal sebagai "*Global Village*". *Global Village* menunjukkan bahwa media komunikasi modern mampu memperpendek jarak dan mempererat hubungan antar manusia di seluruh dunia. Hal ini membuka peluang baru untuk kegiatan dakwah Islam di ruang publik.³³

Dakwah Islam di ruang publik saat ini tampil dalam berbagai bentuk yang beragam dan inovatif. Keanekaragaman ini didorong oleh perkembangan media dakwah, yang kini tidak hanya terbatas pada ceramah dan pengajian tradisional, tetapi juga memanfaatkan media baru seperti internet dan media sosial.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan dakwah memiliki pengaruh besar dalam konteks Islam. Pemanfaatan media baru berbasis internet membawa dampak yang sangat besar pada pelaku dakwah, karena melalui media-media baru ini, mereka dapat lebih efisien dalam menyebarkan dakwah Islam.

³³ Shinta Nurani, "Salafi, Media Baru dan Moral Panic Studi Atas Majelis Al-Khindhir," *Journal Of Islam and Plurality* 4, no. 1 (Spring 2019): 138, <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/AJIP/article/view/913>

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang kemudian dibandingkan dengan standar yang telah ditetapkan. Menurut Sugiono dalam bukunya, penelitian adalah sebuah proses ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³⁴

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, untuk menjelaskan kejadian melalui pengumpulan data, dengan mendeskripsikan pengguna atau penonton *live streaming game mobile legends* pada youtube channel Abiazkaka.

Pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan analisis non-kuantitatif. Hal ini berarti data yang dikumpulkan dan dianalisis tidak dalam bentuk angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *etnografi virtual*. *Etnografi virtual* adalah pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan untuk mengungkap pola perilaku, kehidupan, dan interaksi sosial dalam dunia maya atau media sosial. Dalam era teknologi informasi dan komunikasi, kehidupan sosial telah berubah dengan adanya teknologi tersebut, dan munculnya budaya baru. Netizen, yang merupakan individu yang aktif dalam dunia maya,

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 2.

mengungkapkan emosi, nilai-nilai, keyakinan, bahkan menciptakan ritual-ritual baru dalam kehidupan sosial dan budaya.

Etnografi virtual adalah metode penelitian yang digunakan untuk menggali informasi tentang pengguna internet. Ini juga mempertimbangkan dampak dari komunikasi yang terjadi melalui internet. Jorgen Skageby menjelaskan bahwa *etnografi virtual* adalah metode kualitatif yang digunakan untuk memahami kejadian di dalam komunitas virtual. Metode ini melibatkan observasi dan wawancara online untuk menggambarkan kebiasaan komunitas secara lebih spesifik, khususnya dalam penggunaan teknologi untuk berkomunikasi.³⁵ Hine Menjabarkan beberapa prinsip dalam melakukan penelitian *etnografi virtual* diantaranya:³⁶

1. Pentingnya kehadiran berkelanjutan seorang etnografer di lapangan dan keterlibatan intensif dengan kehidupan sehari-hari penduduk lapangan untuk menciptakan pengetahuan etnografis.
2. Media interaktif menantang dan memberikan peluang bagi etnografi dengan mempertanyakan gagasan tentang situs interaksi.
3. Pertumbuhan interaksi yang dimediasi membuat tidak perlu lagi menganggap etnografi terbatas pada tempat tertentu.
4. Konsep situs lapangan menjadi dipertanyakan, dengan fokus pada aliran dan konektivitas daripada lokasi dan batas.

³⁵Lidya Wati Evelina, “Metode Etnografi virtual Trend Dalam Penelitian Media Sosial,” *Jurnal Communication*, (Spring 2020): <https://communication.binus.ac.id/2020/11/09/metode-etnografi-virtual-trend-dalam-penelitian-media-sosial/>

³⁶Cristine Hine, *Ethnography For the Internet* (London New York: Bloomsbury Academic, 2015), 63.

5. Batasan dan koneksi dieksplorasi selama etnografi, terutama antara dunia maya dan dunia nyata.
6. Keterlibatan temporal dan spasial dalam konteks dimediasi.
7. *Etnografi virtual* secara alami bersifat parsial, dengan fokus pada relevansi strategis daripada representasi yang setia.
8. Keterlibatan intensif dengan interaksi dimediasi, di mana etnografer berperan sebagai sumber wawasan yang berharga.
9. Teknologi memungkinkan hubungan yang berkelanjutan atau singkat antara informan dan etnografer.
10. Etnografi virtual adalah penelitian yang adaptif yang bertujuan untuk memahami hubungan interaksi yang dimediasi, meskipun tidak selalu mencerminkan realitas secara murni.

Maka dari itu, menggunakan metodologi penelitian etnografi virtual merupakan langkah yang sesuai bagi peneliti. Hal ini, karena peneliti berencana untuk mengeksplorasi fenomena dakwah dengan penonton atau user yang terdapat pada *live streaming* ustadz Abi Azkaria pada channel youtubnya.

B. Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi merupakan salah satu aspek yang memiliki urgensi yang signifikan. Penelitian ini dilaksanakan melalui aplikasi YouTube, khususnya pada konten *live streaming* game *Mobile Legends* yang terdapat di channel @Abiazkaria, serta melalui wawancara online menggunakan platform digital WhatsApp. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari partisipan di berbagai lokasi. Pemilihan lokasi

penelitian didasarkan pada ketertarikan peneliti terhadap praktik penggunaan *live streaming game Mobile Legends* yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkacia di saluran YouTube-nya dan untuk memahami bagaimana siaran langsung tersebut dimanfaatkan oleh penontonnya.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang-orang yang dijadikan sumber data dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui informasi yang ingin diperoleh, sehingga peneliti dapat memilih informan yang tepat dan mendapatkan data yang akurat. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Artinya, peneliti memilih subjek penelitian dengan pertimbangan tertentu, bukan secara acak. Pertimbangan tersebut didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mendapatkan informasi dari orang-orang yang dianggap paling memahami dan mengetahui tentang masalah yang dikaji.³⁷ Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan data skunder:

1. Data Primer adalah data utama yang diperlukan dalam penelitian, dalam hal ini data yang bersumber secara langsung dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi pada konten *live streaming game mobile legends* dan penonton *live* tersebut.
2. Data skunder adalah sumber data pelengkap atau pendukung dari data primer, yang dapat diperoleh melalui buku-buku atau literatur, artikel, skripsi, dan browsing via internet. Selain itu, data skunder juga akan

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 133.

didapatkan melalui pengamatan pada *live streaming game mobile legends* dengan cara meng *capture*-nya.

Penelitian ini melibatkan 10 orang yang paham konten *live streaming game Mobile Legends* Ustadz Abiazkacia, men-*subscribe* chanel abiazkacia, dan sering menonton *live streaming* Ustadz Abi Azkacia, hal ini perlu dimiliki oleh informan untuk memastikan keakuratan informasinya. 10 orang ini dipilih dari rata-rata 50 penonton *live streaming Mobile Legends* setiap harinya di channel Abiazkacia.³⁸

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dalam suatu penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, maka data diperoleh:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam metode penelitian kualitatif. Observasi pada dasarnya adalah kegiatan yang melibatkan penggunaan indera manusia, seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran, guna mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian.³⁹ Hasil dari observasi berupa catatan mengenai aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi, atau suasana tertentu, serta mencakup perasaan dan emosi seseorang.

³⁸ Abiazkacia <https://www.youtube.com/@Abiazkacia/streams> diakses pada 23 Mei 2024.

³⁹ “Thalha Alhamid and Budur Anufia, “Resume: Instrumen Pengumpulan Data, diakses pada November 28, 2023, <https://scholar.google.com/scholar>

Tujuan dari observasi adalah memberikan gambaran yang nyata mengenai suatu peristiwa atau kejadian, sehingga dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati pengguna YouTube sebagai media dakwah. Fokus observasi ini diletakkan pada setiap konten *live streaming game Mobile Legends* yang disertai dengan pesan dakwah.

2. Wawancara

Teknik wawancara adalah metode pengumpulan informasi melalui dialog langsung antara peneliti dan partisipan. Kemajuan teknologi dan komunikasi memungkinkan wawancara dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui berbagai platform seperti telepon, Zoom, WhatsApp, dan sebagainya. Wawancara dapat bersifat terstruktur atau tidak terstruktur, tergantung pada pendekatan penelitian yang digunakan.⁴⁰

Selain itu, wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara online melalui platform WhatsApp dengan tujuan untuk mengumpulkan data primer. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai informan yang telah diidentifikasi sebelumnya sebagai subjek penelitian.

3. Dokumentasi

Pendekatan ini umumnya digunakan untuk melengkapi data, selain dari observasi, kuesioner, dan wawancara. Tujuan dari pengumpulan dokumentasi adalah untuk memperoleh informasi yang dapat mendukung hasil observasi dan wawancara. Dalam hal ini, dokumentasi mencakup

⁴⁰ Marinu Warumu, "Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (Spring 2023): 2901, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>

foto-foto dari sesi wawancara dengan narasumber yang relevan, yang diperlukan untuk melengkapi data, serta catatan aktivitas yang terdapat di akun YouTube @abiaskakia.

E. Analisa Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data terjadi baik selama proses pengumpulan data maupun setelahnya. Analisis data kualitatif sebenarnya dimulai sejak awal peneliti mengumpulkan data, dengan melakukan penyaringan terhadap mana data yang dianggap penting dan mana yang tidak.⁴¹

Menurut Miles dan Huberman pada bukunya Sugiyono menyatakan bahwa analisis data kualitatif memerlukan kegiatan yang intensif dan berkelanjutan hingga selesai, sehingga data yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif. Model analisis data mereka, seperti yang disajikan oleh Sugiyono terdiri dari tahapan berikut:⁴²

1. Reduksi Data (Data Reduction) Reduksi data mengimplikasikan rangkuman, pemilihan poin-poin kunci, pemfokusan pada hal-hal yang dianggap signifikan, dan pencarian tema serta pola. Data yang telah direduksi memudahkan peneliti dan memberikan gambaran yang jelas saat mengumpulkan data berikutnya.
2. Penyajian Data (Data Display) Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat berupa uraian singkat, diagram, flowchart, hubungan antar

⁴¹ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), 76, <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 321.

kategori, dan sejenisnya. Namun, format penyajian data kualitatif yang paling umum adalah teks naratif. Penyajian data bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap suatu kejadian dan merencanakan langkah-langkah berikutnya berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh.

3. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing) Kesimpulan dalam penelitian kualitatif bersifat sementara, karena kemungkinan dapat menjawab rumusan masalah atau sebaliknya. Kesimpulan ini merupakan temuan baru yang sebelumnya belum ada. Pada tahap penyajian data, jika didukung oleh data yang relevan, kesimpulan tersebut dapat dianggap kredibel.

Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan setelah data-data yang diperoleh melalui wawancara bersama 10 penonton live streaming game mobile legends ustadz abi azkacia dan juga data-data yang diperoleh dari hasil dokumentasi pada Channel YouTube Ustadz Abi Azkacia. Kemudian data-data tersebut, di analisis secara saling berhubungan untuk mendapatkan dugaan sementara, yang dipakai dasar untuk mengumpulkan data berikutnya, lalu dikonfirmasi dengan informan secara terus menerus secara triangulasi.

F. Keabsahan Data

Upaya yang dilakukan oleh para akademisi untuk mengumpulkan data lapangan yang andal dan menghasilkan hasil yang andal di rinci pada bagian

ini. Dua teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk memeriksa keakuratan data. Fase-fase tersebut tercantum di bawah ini.⁴³

1. Triangulasi sumber, yaitu mengevaluasi kebenaran informasi dengan membandingkannya dengan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.
2. Triangulasi data, yaitu dengan cara melakukan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara dan dokumentasi.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap penelitian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian yang sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan. Adapun tahap-tahap penelitian ini yaitu:

1. Tahap Pra Penelitian.
 - a. Mengemukakan masalah di lokasi peneliti.
 - b. Menyusun rencana penelitian (proposal).
 - c. Pengurusan surat izin penelitian.
 - d. Menyiapkan perlengkapan penelitian.
2. Tahap Penelitian.
 - a. Memahami latar belakang dan tujuan penelitian.
 - b. Memasuki lokasi penelitian untuk memperoleh data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.
 - c. Mencari sumber data yang telah ditentukan.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 369.

d. Menganalisa data dengan menggunakan prosedur penelitian yang telah ditetapkan.

3. Tahap akhir Penelitian

a. Menganalisa data dari semua data yang telah di peroleh.

b. Mendeskripsikan data dalam bentuk laporan.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

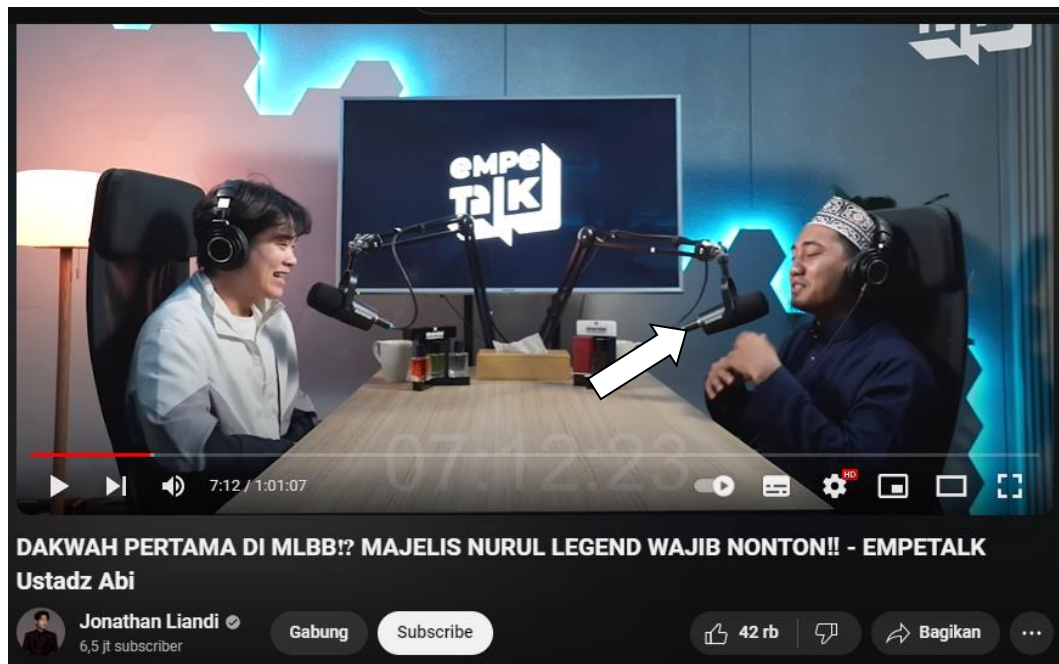
Ustadz Abi Azkacia memiliki nama lengkap yaitu Muhamad Tedy Purba. Seorang pria yang tinggal di daerah Kalideres, Jakarta Barat dengan tanggal lahir 31 Maret 1996. Muhamad Tedy Purba atau lebih dikenal di media sosial dengan nama Ustadz Abi Azkacia telah menikah pada tahun 2018 dan sudah dikaruniai dengan 2 orang anak. Sebelum terjun di dunia dakwah, beliau pernah bekerja di perusahaan pelayaran PT. Mandiri Line dan mengajar les dan mengaji yang anak didiknya ada yang berasal dari SMP 186 Jurumudi. Seiring dengan berjalannya waktu beliau mulai masuk di dunia dakwah dan berdakwah melalui media sosial.⁴⁴ Hingga saat ini, karya beliau yang berbentuk konten-konten, salahsatu media sosial yang paling aktif melakukan dakwah adalah dengan menggunakan media sosial Youtube, konten video Youtube per bulan febuari 2024 kini sudah mencapai 953 video.

Ustadz Abi Azkacia adalah seorang da'i yang melakukan dakwahnya melalui game *Mobile Legends* dan berdakwah menggunakan media sosial salahsatunya menggunakan aplikasi Youtube. Majelis Nurul Legends adalah istilah yang digunakan untuk menyebut followers atau para penonton setia Ustadz Abi Azkacia, baik yang menonton siaran langsung atau *live streaming* dan konten langsung dalam akun media sosialnya. Ustadz Abi Azkacia mulai

⁴⁴ <https://www.facebook.com/abiazkacia>, Diakses Pada Juni 2024.

tenar dan terkenal dengan cukup ramai setelah tampil sebagai tamu di podcast Empetalk Jonathan Liandi pada 13 September 2022.⁴⁵

Gambar 4.1
Sosok Ustadz Abi Azkacia

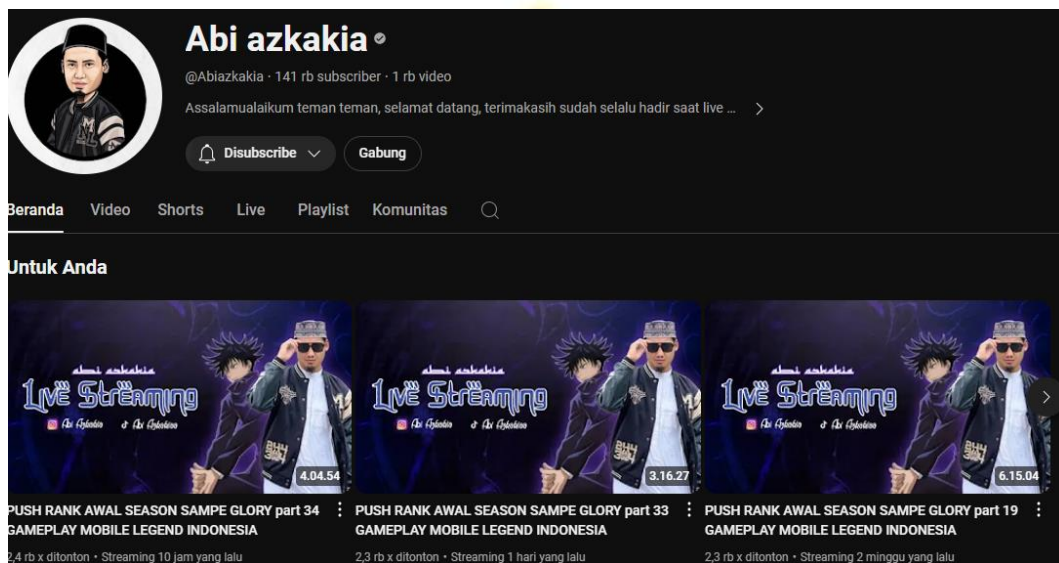


Channel YouTube Abiazkacia telah berdiri sejak 29 April 2020. Saat ini, akun tersebut memiliki 141 ribu pelanggan dan telah mengunggah 1,1 ribu video. Akun YouTube Abi Azkacia digunakan sebagai platform untuk menyebarkan nilai-nilai Islam melalui konten permainan daring, terutama *Mobile Legend*. Beberapa fitur yang digunakan dalam akun ini meliputi Video, Shorts, dan *Live*. Jadwal siaran langsung dari pagi hingga malam juga

⁴⁵ <https://youtu.be/voxiMEUKNBY?si=W2Xlqwkzo0zitxF>, Diakses Pada 20 Juni 2024.

terdapat dalam beberapa video yang diunggah, dengan durasi siaran rata-rata antara 1-3 jam.⁴⁶

Gambar 4.2
Channel Youtube Ustadz Abi Azkacia



Dalam penelitian ini, fokus ditujukan kepada penonton *live streaming* game *Mobile Legends* oleh Ustadz Abi Azkacia yang difungsikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan. Sementara itu, subyek penelitian ditetapkan sebagai mereka yang memiliki pemahaman tentang channel Ustadz Abi Azkacia.

B. Penyajian Data dan Analisis

Bab ini memaparkan data dan hasil analisis yang diperoleh dengan menggunakan teknik dan proses yang telah dijelaskan di Bab III. Informasi dalam ringkasan ini disusun secara tematik, sesuai dengan pertanyaan penelitian. Kesimpulan penelitian disajikan dalam bentuk pola, motif,

⁴⁶ <https://www.youtube.com/@Abiazkacia>, Diakses Pada 20 Juni 2024.

kecenderungan, dan alasan yang tergambar dari data. Hasil penelitian juga dapat berupa tipologi, skema kategorisasi, dan sudut pandang kategori.⁴⁷

Untuk memastikan keakuratan data saat pengumpulan di platform digital dan menghasilkan data yang valid, peneliti menggunakan dua teknik, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi data. Triangulasi sumber dalam penelitian ini diambil dari berbagai literatur seperti skripsi, jurnal, dan sumber online yang terpercaya, sedangkan triangulasi data diperoleh dari beberapa teknik pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Seberapa Sering Tayangan *Live Streaming Game Mobile Legends* digunakan Sebagai Media Dakwah

Mobile Legends adalah sebuah permainan daring multipemain (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton, sebuah perusahaan game yang berbasis di China. Dirilis pada tahun 2016, *Mobile Legends* segera meraih popularitas yang besar di kalangan pemain game mobile di seluruh dunia. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif, di mana pemain bergabung dalam tim untuk bertarung melawan tim lawan dalam pertempuran epik di dalam arena. Dengan pilihan beragam karakter yang memiliki keahlian unik, *Mobile Legends* menggabungkan strategi, keterampilan, dan kerjasama tim untuk mencapai kemenangan. Sejak dirilis, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu game mobile yang paling populer, membangun komunitas besar dari

⁴⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 80.

jutaan pemain di seluruh dunia dan menjadi bagian integral dari industri game mobile dan esports.⁴⁸

Baru-baru ini, pengguna game *Mobile Legends* dikejutkan dengan kehadiran Ustadz Abi Azkacia, yang menggunakan konten *live streaming* game *Mobile Legends* sebagai media untuk menyampaikan pesan dakwahnya. Beliau memilih untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan melalui permainan, yang merupakan sebuah pendekatan yang sangat baru dalam konteks dakwah, di mana biasanya pesan-pesan tersebut disampaikan melalui ceramah, pidato, dan sejenisnya. Ini merupakan sebuah inovasi yang menarik, terutama bagi mereka yang terbiasa dengan metode tradisional dalam mendengarkan dakwah. Namun, ternyata konten dakwah dalam bentuk permainan ini mendapat pujian yang positif, bahkan dari hasil beberapa observasi di lingkungan sekitar, banyak orang yang mengetahui dan bahkan aktif menontonnya.

Dalam kaitannya dengan teori *Use and Gratification* milik Blumer dan Katz yang mengatakan bahwa pengguna media memiliki peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, penonton *live streaming* Game *Mobile Legends* ustadz Abi Azkacia ini menjadi pihak yang aktif dalam proses komunikasi yang terjadi di dalam *live streaming* tersebut. Dalam konteks *live streaming* game *Mobile Legends*, teori ini dapat membantu memahami alasan di balik mengapa orang menonton *live streaming* tersebut dan manfaat yang

⁴⁸ Zaid Nuriyanto. "Mobile legends jadi game moba terpopuler di dunia," dafunda. Mei 26, 2024, <https://dafunda.com/game/game-moba-terpopuler-di-dunia/>

mereka peroleh yang membuat mereka sering menonton *live streaming* ini. Seperti yang dikatakn oleh mahasiswa fakultas Syariah, Prodi Hukum Tata Negara, Moh Haikal Anam, Anam mengatakan:

“Saya men-*subscribe* Abiazkacia tu, karena saya merasa penasaran dengan kontennya, Saya biasanya menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia minimal empat kali dalam seminggu. Tidak lama sih mas, mungkin hanya satu permainan selesai aja. Ya, dari live tersebut saya baru tahu bahwa game bisa digunakan untuk dakwah”⁴⁹

Jadi menurut Anam, bahwa dia men-*subscribe* Abiazkacia karena penasaran dengan kontennya. Dia biasanya menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia minimal empat kali seminggu, meskipun hanya satu permainan selesai. Dia juga baru menyadari bahwa game bisa digunakan untuk dakwah. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas FTIK, Prodi Pendidikan Agama Islam, Khorul Anwar. Anwar berkata:

“Saya men-*subscribe* Abiazkacia, karena saya merasa terhibur dengan konten yang terdapat pada channel tersebut setiap minggu, saya selalu menyempatkan waktu untuk menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia setidaknya 3 sampai 4 hari. Mungkin tidak sampai satu jam ya mas. Tentu mas, gara-gara *live* tersebut saya tahu bahwa *live streaming* game bisa digunakan untuk dakwah.”⁵⁰

Jadi menurut Anwar, bahwa dia men-*subscribe* Abiazkacia karena merasa terhibur dengan kontennya. Setiap minggu, dia menyempatkan waktu untuk menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia setidaknya 3 sampai 4 hari, meskipun hanya sebentar. Dari live tersebut, dia mengetahui bahwa *live streaming* game bisa digunakan untuk media

⁴⁹ Anam, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 Mei 2024

⁵⁰ Anwar, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 23 Mei 2024

dakwah. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Syariah, Prodi Hukum Keluarga, Ahmad Fahruri Naja yang masih berhubungan dengan seberapa sering tayangan live streaming ustadz Abi Azkacia di tonton.

Ruri mengatakan:

“Saya memilih untuk men-*subscribe* Abiazkacia, karena saya merasa tertarik aja dengan kontennya, saya jarang melewatkan satu pun *live* yang disiarkan dalam seminggu, biasanya saya menontonnya setiap hari. Karena live beliau selalu ada diberanda you tube saya. Mungkin hanya 1 sampai 2 permainan aja sih mas tidak yang lama banget. Dari live tersebut saya tahu bahwa, bisa ya game dan dakwah itu disatukan”⁵¹

Jadi menurut Ruri, bahwa dia men-*subscribe* Abiazkacia karena tertarik dengan kontennya. Dia jarang melewatkan satu pun *live* yang disiarkan setiap hari, biasanya dia menonton 1 sampai 2 permainan. Dari *live* tersebut, dia mengetahui bahwa game dan dakwah bisa disatukan. Selanjutnya peneliti mewawancarai Santri Pondok Pesantren Hidayatul Muhtadiah Kaliwates, Hasyim Asy’ari. Hasyim mengatakan:

“Saya *subscribe* Abiazkacia karena saya penasaran, dulu waktu dia viral-viralnya. Sebagai bagian dari rutinitas saya yaitu nonton you tube, saya menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia minimal empat kali dalam seminggu, muncul terus di berada youtube maupun tiktok saya. Mungkin hanya 2 sampai 3 permainan berakhir saja. Ya, dari live tersebut saya sedikit mendapatkan pengetahuan baru seperti, ilmu-ilmu agama.”⁵²

Jadi menurut Hasyim, bahwa dia men-*subscribe* Abiazkacia karena penasaran saat dia viral. Sebagai bagian dari rutinitas menonton YouTube, dia menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia minimal

⁵¹ Ruri, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 24 Mei 2024

⁵² Hasyim, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 26 Mei 2024

empat kali seminggu, karena sering muncul di beranda YouTube dan TikTok dia. Biasanya dia menonton 2 sampai 3 permainan. Dari *live* tersebut, dia mendapatkan pengetahuan baru tentang ilmu agama. Selanjutnya peneliti mewawancarai pengurus pondok pesantren Hidayatul Mubtadi-iin kaliwates, lulusan UIN KHAS Jember, Ahmad Riza Fawaid. Reza mengatakan:

“Saya men-*subscribe* Abiazkakia karena dulu saya iseng dan penasaran kok ada orang dakwah menggunakan *mobile legends*, Saya sudah sebulan ini jarang menonton konten *live*-nya, mungkin sebulan ini hanya 3 sampai 4 kali. Tidak sampai 10 menit kayaknya mas. Ya, dari *live* tersebut saya tahu bahwa berdakwah bisa melalui *live streaming game*.”⁵³

Jadi menurut Reza, bahwa dia men-*subscribe* Abiazkakia karena penasaran dengan dakwah menggunakan *Mobile Legends*. Sebulan terakhir, dia jarang menonton konten *live*-nya, hanya 3 sampai 4 kali, biasanya kurang dari 10 menit. Dari *live* tersebut, dia mengetahui bahwa berdakwah bisa dilakukan melalui *live streaming game*. Selanjutnya peneliti mewawancarai guru SD Baitul Amin, Moh Ari Sholihin. Ari mengatakan:

“Saya men-*subscribe* Abiazkakia, karena menurut saya dakwah yang dilakukan di itu menarik dan mendidik, bahkan ada siswa saya yang tau ustadz tersebut, Saya lupa ya mas, mungkin 4 harian dalam seminggu saya menontonnya, itupun tidak sampai satu jam. Pengetahuan baru yang saya dapatkan ya mungkin ilmu-ilmu agama yang sempat beliau sampaikan saat *live streaming*.”⁵⁴

⁵³ Reza, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 23 Mei 2024

⁵⁴ Ari, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 27 Mei 2024

Jadi menurut Ari, bahwa dia *men-subscribe* Abiazkacia karena merasa konten tersebut memiliki daya Tarik dan mendidik bagi sebagian orang yang melihatnya, dia menonton *live streaming* ustadz Abi Azkacia 4 hari dalam seminggu. Pengetahuan baru yang dia dapatkan adalah ilmu-ilmu agama yang disampaikan saat *live streaming*. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas FTIK, Prodi Pendidikan Agama Islam, Alex Alfiandi Romadhoni. Alek mengatakan:

“Saya lupa mas kenapa saya *subscribe* Abiazkacia, dua hingga tiga kali dalam seminggu, saya pasti menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia. Tidak begitu lama dan tidak begitu sebentar sih mas. Pengetahuan baru yang saya dapatkan ya, informasi update dan gameplay dari game mobile legends itu sendiri mas.”⁵⁵

Jadi menurut Alex, bahwa dia lupa alasan dia *men-subscribe* Abiazkacia, tetapi dia menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia dua hingga tiga kali seminggu. Durasi menontonnya tidak terlalu lama atau terlalu sebentar. Dari *live streaming* tersebut, dia mendapatkan pengetahuan baru tentang informasi terbaru dan gameplay dari game *Mobile Legends*. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Syariah, Prodi Hukum Keluarga, Akbar Maulana. Akbar mengatakan:

“Lupa saya mas, saya menonton 3 sampai 4 hari dalam seminggu mas. Mungkin hanya 30 menit saya menontonnya. Mungkin pengetahuan tentang ilmu-ilmu agama ya mas.”⁵⁶

Jadi menurut Akbar, bahwa dia lupa kenapa dia *men-subscribe* Abiazkacia, dia menonton *live* ustadz Abi Azkacia itu 3 sampai 4 hari

⁵⁵ Alex, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 23 Mei 2024

⁵⁶ Akbar, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 25 Mei 2024

dalam seminggu, itupun hanya 30 menit. Dia juga mendapatkan ilmu-ilmu agama saat menonton *live* tersebut. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Alan Wahyudi. Alan mengatakan:

“Kayaknya ga sengaja apa saya yang lupa ya mas, tapi sampai sekarang saya tetap *men-subscribe* nya, mungkin kalau seminggu ini hanya 1 sampai 2 kali mas, sibuk dengan semester akhir mas. Terkadang saya menontonnya lama terkadang sebentar tergantung mood aja sih mas. Mungkin pengetahuan baru yang saya dapatkan ya informasi terkait game dan sedikit ilmu-ilmu agama.”⁵⁷

Jadi menurut Alan, bahwa dia tidak ingat pasti alasan *men-subscribe* Abiazkacia, tetapi dia masih *men-subscribe* hingga sekarang. Minggu ini dia hanya menonton 1 atau 2 kali karena sibuk dengan semester akhir. Durasi menonton bervariasi, kadang lama, kadang sebentar tergantung mood. Pengetahuan baru yang dia dapatkan adalah informasi tentang game dan sedikit ilmu agama. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Syariah, Prodi Hukum Keluarga, M. Yasin Alibi. Alibi mengatakan:

“Saya *men-subscribe* Abiazkacia, karena merasa tertarik dengan kontennya yang mengombinasikan antara *Mobile Legends* dan dakwah. Sering pokonya mas, bahkan saya juga mengikuti beberapa media sosialnya. Mungkin satu jam-an mas. Pengetahuan baru yang saya dapatkan yang pasti ilmu-ilmu agama, informasi game *mobile legends* dan *gameplay*-nya.”⁵⁸

Jadi menurut Alibi, bahwa dia *men-subscribe* Abiazkacia karena tertarik dengan kontennya yang mengombinasikan *Mobile Legends* dan

⁵⁷ Alan, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 26 Mei 2024

⁵⁸ Alibi, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 22 Mei 2024

dakwah. Dia juga sering menontonnya, bahkan mengikuti beberapa media sosialnya. Biasanya dia menonton sekitar satu jam. Pengetahuan baru yang dia dapatkan adalah ilmu agama, informasi tentang game *Mobile Legends*, dan gameplay-nya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa penonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia, dapat disimpulkan bahwa banyak dari mereka yang men-*subscribe* channel Abiazkacia karena mereka merasa tertarik dan penasaran dengan kontennya yang mengombinasikan antara game *Mobile Legends* dan dakwah. Sebagian besar narasumber juga sering menontonnya secara rutin, yaitu 4 hari dalam seminggu dengan durasi menonton bervariasi tergantung kesibukan dan mood. Meskipun alasan mereka bervariasi, kesamaan yang ditemukan adalah bahwa mereka semua memperoleh pengetahuan baru, terutama terkait ilmu agama dan informasi seputar permainan *Mobile Legends* dari siaran langsung tersebut.

2. Kegunaan *Live Streaming* Game *Mobile Legends* Sebagai Media Dakwah dalam Kehidupan Sehari-hari

Game merupakan bentuk hiburan yang melibatkan interaksi dari pemain melalui berbagai platform seperti komputer, atau ponsel. Dalam game, pemain mengontrol karakter atau objek dalam dunia virtual dengan berbagai tujuan, mulai dari mencapai target hingga mencapai kemenangan. Game memiliki variasi genre dan tingkat kompleksitas yang beragam, dan dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk hiburan

semata, tetapi juga sebagai alat pembelajaran atau pelatihan di berbagai bidang. Dalam realita saat ini, game *Mobile Legends* bisa dimanfaatkan untuk beberapa aspek antara lain: hiburan, berinteraksi dengan teman, pendidikan, serta sebagai sumber informasi. Seperti yang dikatakn oleh mahasiswa fakultas Syariah, Prodi Hukum Tata Negara, Moh Haikal Anam, Anam mengatakan:

“Ya, saya memang melihat *live game* *Mobile Legends* hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga secara tidak sengaja saya mendapatkan pesan-pesan keagamaan didalamnya.”⁵⁹

Jadi menurut Anam, bahwa dia menonton *live streaming game Mobile Legends* ustadz Abi Azkacia tidak hanya sebagai hiburan, melainkan dia juga mendapatkan pesan-pesan dakwah didalamnya secara tidak sengaja. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas FTIK, Prodi Pendidikan Agama Islam, Khorul Anwar. Anwar berkata:

“Bisa jadi sih, tapi saya lebih fokus ke hiburan aja, meskipun memang didalam *live-nya* terdapat pesan-pesan agama yg disampaikan.”⁶⁰

Jadi menurut Anwar, bahwa dia menonton *live streaming* ustadz Abi Azkacia hanya untuk hiburan saja, meskipun di dalamnya terdapat beberapa pesan dakwah yg disampaikan. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Syariah, Prodi Hukum Keluarga, Ahmad Fahruri Naja. Ruri mengatakan:

“Mungkin sih, soalnya saya lebih fokus untuk menontonnya saja, biasanya saya menontonnya sambil makan, tidur, dll, makanya hampir setiap hari saya melihatnya, saya juga sering berkomentar juga.”⁶¹

⁵⁹ Anam, 24 Mei 2024

⁶⁰ Anwar, 23 Mei 2024

⁶¹ Ruri, 24 Mei 2024

Jadi menurut Ruri, bahwa dia memang menonton *live streaming* game *Mobile Legends* tersebut hanya untuk menemani kegiatan-kegiatannya saja. Selanjutnya peneliti mewawancarai santri Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadi-iin kaliwates, Hasyim Asy'ari. Hasyim mengatakan:

“Ya, konten *live streaming* Mobile Legends ustadz Abi Azkacia bagi saya bukan hanya sekadar konten game, tetapi juga merupakan sumber ilmu keagamaan. Saya sering menemukan bahwa di dalam live tersebut banyak pesan-pesan dakwah yg disampaikan oleh ustadz Abi Azkacia.”⁶²

Jadi menurut Hasyim, bahwa dia memang menonton *live streaming* game *Mobile Legends* ustadz Abi Azkacia untuk mendapatkan pesan agama, dia juga mengungkapkan bahwa sering menemukan pesan-pesan dakwah di dalamnya. Selanjutnya peneliti mewawancarai pengurus pondok pesantren Hidayatul Mubtadi-iin kaliwates, lulusan UIN KHAS Jember, Ahmad Riza Fawaid. Reza mengatakan:

“Tidak, saya hanya menontonnya saja, biasanya saya nontonnya sambil tiduran, makan dan kegiatan lainnya.”⁶³

Jadi menurut Reza, bahwa dia menonton *live streaming* game *Mobile Legends* tidak untuk mendapatkan pesan-pesan agama, melainkan hanya untuk teman waktu makan, tidur dan kegiatan lainnya. Selanjutnya peneliti mewawancarai guru SD Baitul Amin, Moh Ari Sholihin. Ari mengatakan:

⁶² Hasyim, 26 Mei 2024

⁶³ Reza, 23 Mei 2024

“Ya, dengan saya menonton *live streaming* game *Mobile Legends* ustadz abi azkacia saya sempat mengetahui beberapa pesan agama yang disampaikan oleh ustadz tersebut, sebagai contoh beliau pernah berkata hukumnya haram jika meninggalkan teman saat berperang untuk berjuang”⁶⁴

Jadi menurut Ari, bahwa dia menonton *live streaming* ustadz Abi Azkacia untuk mendapatkan ilmu agama juga, selain itu dia juga mengetahui beberapa pesan agama yg disampaikan oleh ustadz Abi Azakacia. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas FTIK, Prodi Pendidikan Agama Islam, Alex Alfiandi Romadhoni. Alek mengatakan:

“Ya, saya memang mendapatkan pesan-pesan dakwah yang disampaikan oleh ustadz Abi Azkacia, tapi saya lebih fokus untuk mendapatkan informasi terkait *update*-an permainan ini.”⁶⁵

Jadi menurut Alex, bahwa dia memang menonton *live* ustadz Abi Azkacia, tapi tidak untuk mendapatkan pesan-pesan dakwah yang disampaikan, meskipun sempat mendapatkannya, melainkan untuk mendapatkan informasi terkait *update* game *Mobile Legends* tersebut. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Syariah, Prodi Hukum Keluarga, Akbar Maulana. Akbar mengatakan:

“Mungkin ya, soalnya secara tidak sadar saya mendapatkan pesan-pesan dakwah yang disampaikan oleh beliau.”⁶⁶

Jadi menurut Akbar, bahwa dia tidak yakin bahwa menonton *live streaming* Ustadz Abi Azkacia untuk mendapatkan pesan-pesan dakwah, akan tetapi secara tidak sadar dia mendapatkan pesan-pesan dakwah

⁶⁴ Ari, 27 Mei 2024

⁶⁵ Alex, 23 Mei 2024

⁶⁶ Akbar, 25 Mei 2024

tersebut. Selanjutnya, peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Alan Wahyudi. Alan mengatakan:

“Tidak untuk mendapatkan pesan-pesan agama sih mas, dulunya saya hanya penasaran dan cuma ingin mendapatkan informasi terkait gameplay dari beberapa karakter yang terdapat pada game tersebut.”⁶⁷

Jadi menurut Alan, bahwa dia menonton *live streaming* ustadz Abi Azkacia tidak untuk mendapatkan pesan-pesan dakwah, melainkan, hanya penasaran dan untuk mendapatkan informasi terkait gameplay dari karakter-karakter yang ada didalam game *Mobile Legends*. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Syariah, Prodi Hukum Keluarga, M. Yasin Alibi. Alibi mengatakan:

“Ya lah mas, saya kan penggemarnya, banyak juga pesan-pesan dakwah lainnya yang saya ketahui terus saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari”⁶⁸

Jadi menurut Alibi, bahwa dia menonton *live streaming* ustadz Abi Azkacia memang untuk mendapatkan pesan-pesan dakwah yang disampaikan oleh ustadz Abi Azkacia, bahkan ada beberapa pesan dakwah yang sudah dia lakukan di kehidupan sehari-harinya.

Dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber yang memiliki latar belakang berbeda-beda, dapat disimpulkan bahwa *live streaming* game *Mobile Legends* sebagai media untuk berdakwah dapat

⁶⁷ Alan, 26 Mei 2024

⁶⁸ Alibi, 22 Mei 2024

digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, interaksi sosial, pendidikan, dan mendapatkan informasi.

Beberapa responden menonton *live streaming* Ustadz Abi Azkacia untuk hiburan sambil secara tidak sengaja menerima pesan-pesan agama. Beberapa lainnya menonton terutama untuk hiburan, meskipun menyadari adanya pesan dakwah di dalamnya. Ada juga yang menonton dengan tujuan utama mendapatkan ilmu keagamaan, melihatnya sebagai sumber dakwah. Sebagian responden menonton untuk mengisi waktu luang atau mendapatkan informasi tentang game, tanpa tujuan khusus mencari pesan agama. Beberapa, meskipun tidak bertujuan mencari pesan dakwah, secara tidak sadar tetap menerima pesan tersebut. Terakhir, ada yang secara sadar menonton untuk mendapatkan pesan dakwah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, konten *live streaming* game mobile legends sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkacia menawarkan manfaat yang beragam bagi penonton, mulai dari hiburan hingga pembelajaran tentang agama.

3. Kepuasan Penonton Live Streaming Game Mobile Legends Sebagai Media Dakwah

Kepuasan dalam kerangka teori *uses and gratifications* adalah hasil yang individu dapatkan ketika mereka menggunakan media massa untuk memenuhi kebutuhan dan ekspektasi personal mereka. Ini mencakup kepuasan yang berasal dari informasi yang diperoleh, hiburan

yang dinikmati, atau interaksi sosial yang diharapkan melalui media. Dalam konteks teori ini, kepuasan terjadi ketika individu merasa bahwa media yang mereka gunakan dapat memenuhi kebutuhannya, seperti pengalihan diri atau hiburan, interaksi sosial, identitas pribadi dan informasi.

Dalam hal penggunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai sarana dakwah, kepuasan dapat diamati dari seberapa jauh pengguna merasa bahwa konten yang mereka saksikan memenuhi kebutuhan dan harapan mereka terkait dengan pesan-pesan keagamaan. Seperti yang dikatakan oleh mahasiswa fakultas Syariah, Prodi Hukum Tata Negara, Moh Haikal Anam, Anam mengatakan:

“Kebutuhan saya hanya sekedar hiburan saja tidak ada yang lainnya, meskipun saya mendapatkan pesan-pesan saat menontonnya, seperti yang sudah saya bilang di awal pertanyaan tadi. Ya kebutuhan hiburan saya merasa terpenuhi karena saya merasa terhibur dengan kontennya. Mungkin yang harus ditingkatkan oleh ustadz Abi Azkacia dalam live-nya adalah humornya, agar penontonnya tidak bosan. Ya, saya merekomendasikannya, khususnya kepada pemain yang toxic saat bermain game. Menurut saya kurang efektif, terbukti dengan penonton yang semakin menurun.”⁶⁹

Jadi menurut Anam, bahwa dia menonton live streaming Abiazkacia terutama untuk hiburan, meskipun juga menerima pesan-pesan yang disampaikan dalam live tersebut. Dia merasa terhibur karena kebutuhan hiburannya terpenuhi. Ustadz Abi Azkacia sebaiknya meningkatkan humor dalam siaran langsung agar penonton tidak bosan. Dia merekomendasikan channel ini, terutama kepada pemain yang

⁶⁹ Anam, 24 Mei 2024

bersikap toxic saat bermain game. Namun, menurutnya, efektivitasnya kurang karena jumlah penonton semakin menurun. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas FTIK, Prodi Pendidikan Agama Islam, Khoriul Anwar. Anwar berkata:

“Sekedar hiburan aja sih. Tentu saja, mengapa nonton sebuah *live streaming* lama kalau tidak ada manfaat bagi saya. mungkin yang harus ditingkatkan adalah gameplay-nya sih, soalnya sering kalah saat *live streaming*. Ya, saya merekomendasikannya, agar orang lain tahu bahwa game juga bisa digunakan sebagai media dakwah. Kalau menurut saya efektif, buktinya penonton sempat 1 tibu lebih, meskipun belakangan ini menurun.”⁷⁰

Jadi menurut Anwar, bahwa dia menonton *live streaming* Abiazkacia untuk hiburan dan merasa kebutuhannya terpenuhi, karena tidak ada gunanya menonton lama jika tidak puas. Gameplay Ustadz Abi Azkacia perlu ditingkatkan karena sering kalah saat *live streaming*. Dia merekomendasikan channel ini untuk menunjukkan bahwa game bisa digunakan untuk dakwah. Menurutnya, ini efektif, terbukti dengan penonton yang pernah mencapai lebih dari 1 ribu, meskipun belakangan ini menurun. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Syariah, Prodi Hukum Keluarga, Ahmad Fahruri Naja yang masih berhubungan dengan seberapa sering tayangan *live streaming* ustadz Abi Azkacia ditonton. Ruri mengatakan:

“Yang pasti sebagai kebutuhan hiburan, tepi lebih ke teman gabut itu sih. Ya, kebutuhan saya merasa terpenuhi, karena saya saat menonton menikmatinya. Yang harus ditingkatkan adalah gameplay-nya seperti, memberikan tutorial dan lain-lainnya. Saya merekomendasikan *live* tersebut untuk mereka

⁷⁰ Anwar, 23 Mei 2024

yg bermain *Mobile Legends* saja. Efektif aja sih, karena menurut saya dengan menggunakan program *live streaming* ini bisa menjangkau penonton yang luas.”⁷¹

Jadi menurut Ruri, bahwa dia menonton *live streaming* sebagai hiburan dan merasa puas karena menikmatinya. Dia merasa *gameplay*-nya perlu ditingkatkan, misalnya dengan memberikan tutorial. Ruri juga merekomendasikan *live* ini hanya untuk pemain *Mobile Legends*. Dia berpendapat bahwa program *live streaming* ini efektif karena dapat menjangkau penonton yang luas. Selanjutnya peneliti mewawancarai Santri Pondok Pesantren Hidayatul Muhtadiah Kaliwates, Hasyim Asy’ari. Hasyim mengatakan:

“Kebutuhan pertama saya adalah sebagai hiburan dan yang kedua sebagai pembelajaran ilmu-ilmu agama. Ya saya merasa kebutuhan saya merasa terpenuhi, karena saya sudah banyak mendapatkan ilmu agama dari *live*-nya. Yang harus ditingkatkan oleh Ustadz Abi Azkaria dalam *live streaming*-nya adalah sumber dari pesan-pesan agama yang disampaikan. Saya merekomendasikan kepada mereka yang saat bermain *Mobile Legends* dia toxic, banyak omong. Ya, efektif, buktinya banyak yang tertarik dengan kontennya, seperti saya.”⁷²

Jadi menurut Hasyim, bahwa kebutuhan utama dia adalah hiburan dan pembelajaran agama. Dia merasa kebutuhan tersebut terpenuhi karena dia banyak mendapatkan ilmu agama dari *live*-nya. Ustadz Abi Azkaria perlu meningkatkan sumber pesan agama yang disampainya. Dia merekomendasikan channel ini kepada pemain *Mobile Legends* yang sering toxic atau banyak bicara. Kontennya efektif, buktinya mampu menarik banyak orang, termasuk dia. Selanjutnya peneliti mewawancarai

⁷¹ Ruri, 24 Mei 2024

⁷² Hasyim, 26 Mei 2024

pengurus pondok pesantren Hidayatul Mubtadi-iiin kaliwates, lulusan UIN KHAS Jember, Ahmad Reza Fawaid. Reza mengatakan:

“Kebutuhan hiburan saja sih, karena saya juga sudah jarang menontonnya. Sedikit terpenuhi karena apa yang saya inginkan belum sepenuhnya terpenuhi. Yang harus ditingkatkan adalah keseimbangan antara game dan dakwahnya, agar tidak membosankan. Tidak merekomendasikannya, karena sekarang banyak media dakwah yang lebih efektif dari pada *Mobile Legends*.”⁷³

Jadi menurut Reza, bahwa dia menonton *live streaming* tersebut hanya untuk hiburan. Kebutuhannya hanya sedikit terpenuhi karena belum mendapatkan semua yang diinginkan. Ustadz Abi Azkacia perlu meningkatkan keseimbangan antara dakwah dan game. Dia juga tidak merekomendasikan channel ini, karena ada media dakwah lain yang lebih efektif daripada *Mobile Legends*. Selanjutnya peneliti mewawancarai guru SD Baitul Amin, Moh Ari Sholihin. Ari mengatakan:

“Kebutuhan saya menonton *live streaming* tersebut adalah ketenangan dan pembelajaran, saya merasa tenang aja, tidak memikirkan apa-apa ketika nonton tersebut. Ya, saya merasa kebutuhan saya terpenuhi, karena saya merasakan ketenangan dan mendapatkan ilmu dari konten tersebut. Yang harus ditingkatkan oleh ustadz Abi Azkacia dalam *live*-nya adalah menambahkan sumber dari pesan-pesan agama yang disampaikan. Ya, saya merekomendasikan, karena menurut saya konten tersebut bisa digunakan sebagai media pembelajaran khususnya orang yang bermain *Mobile Legends*. Menurut saya efektif, terbukti dengan berkembangnya channel Abi Azkacia sampai sekarang.”⁷⁴

Jadi menurut Ari, bahwa dia menonton *live streaming* tersebut untuk mencari ketenangan dan pembelajaran. Dia merasa kebutuhannya terpenuhi karena mendapatkan ketenangan dan ilmu saat menonton.

⁷³ Reza, 23 Mei 2024

⁷⁴ Ari, 27 Mei 2024

Ustadz Abi Azkacia perlu memberikan sumber saat menyampaikan pesan-pesan agama, baik dari hadist maupun lainnya. Ari juga merekomendasikan channel ini kepada pemain *Mobile Legends* yang ingin belajar ilmu agama. Menurutnya, penyebaran pesan dakwah melalui *live streaming* game *Mobile Legends* ini efektif, terbukti dengan semakin berkembangnya channel Abiazkacia. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas FTIK, Prodi Pendidikan Agama Islam, Alex Alfiandi Romadhoni. Alek mengatakan:

“Kebutuhan saya hanya ingin mengetahui informasi tentang pembaruan dalam game *Mobile Legends*. Ya, kebutuhan saya terpenuhi, karena informasi tentang pembaruan game mobile legends yang saya butuhkan terpenuhi. Yang harus ditingkatkan oleh ustadz Abi Azkacia dalam *live*-nya adalah gameplay dan humornya. Merekomendasikan untuk mereka yang berkeinginan menonton *live streaming* game sambil belajar ilmu agama. Kurang efektif, karena meskipun jangkauannya luas tidak sedikit yang alasannya mencari informasi terkait gameplay dan update game bukan untuk mencari pesan-pesan agama secara khusus.”⁷⁵

Jadi menurut Alex, bahwa dia menonton *live streaming* ini untuk mendapatkan informasi terbaru tentang pembaruan dalam game *Mobile Legends*, dan kebutuhan ini terpenuhi. Ustadz Abi Azkacia perlu meningkatkan gameplay dan humor dalam siarannya. Alex juga merekomendasikan channel ini bagi mereka yang ingin menonton *live streaming* game sambil belajar ilmu agama. Namun, penyebaran pesan agama kurang efektif karena banyak penonton hanya mencari informasi tentang gameplay dan pembaruan game, bukan untuk pesan agama.

⁷⁵ Alex, 23 Mei 2024

Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Syariah, Prodi Hukum Keluarga, Akbar Maulana. Akbar mengatakan:

“Yang pasti kebutuhan hiburan sih, mungkin kebutuhan pembelajaran juga ya, soalnya saya sering mendapatkan ilmu-ilmu agama yang belum saya ketahui. Sedikit merasa terpenuhi, karena menurut saya kebutuhan hiburan dan kebutuhan pembelajaran saya kurang kalau hanya sekedar menonton *live streaming* itu terus. Yang harus ditingkatkan ustadz Abi Azkakakia adalah rujukan dari pesan-pesan dakwah yang dismapikannya. Ya, saya merekomendasikan untuk semua orang yang bermain game mobile legends. Bisa jadi, karena menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh kalangan muda khususnya yang bermain game *Mobile Legends*.”⁷⁶

Jadi menurut Akbar, bahwa kebutuhan utamanya adalah hiburan, tetapi juga pembelajaran karena sering mendapatkan ilmu agama baru. Namun, dia merasa kebutuhan hiburan dan pembelajarannya kurang terpenuhi jika hanya menonton *live streaming* tersebut. Ustadz Abi Azkakakia perlu meningkatkan rujukan dalam pesan-pesan dakwahnya. Akbar merekomendasikan channel ini untuk semua pemain *Mobile Legends*, terutama karena bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh kalangan muda. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora, Prodi Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir, Alan Wahyudi. Alan mengatakan:

“Kebutuhan Informasi terkait *gameplay* dan *update* dari game *Mobile Legends*. Ya, saya merasa terpenuhi kebutuhan saya dengan menonton *live streaming* tersebut. Yang harus ditingkatkan oleh ustadz Abi Azkakakia adalah cara bermainnya. Rekomendasi untuk yang bermain game, tidak rekomendasikan untuk yang tidak bermain game tersebut. Bisa jadi efektif, terbukti dengan banyaknya penonton *live streaming* tersebut,

⁷⁶ Akbar, 25 Mei 2024

meskipun alasan saya hanya mencari informasi terkait gamenya saja.”⁷⁷

Jadi menurut Alan, bahwa kebutuhan utamanya adalah informasi terkait gameplay dan pembaruan game *Mobile Legends*, dan ini terpenuhi dengan menonton *live streaming* tersebut. Ustadz Abi Azkacia perlu meningkatkan cara bermainnya. Dia merekomendasikan channel ini bagi pemain game, tetapi tidak untuk non-pemain. Meskipun dia menonton hanya untuk informasi tentang game, channel ini mungkin efektif karena terlihat dari banyaknya penonton. Selanjutnya peneliti mewawancarai mahasiswa Fakultas Syariah, Prodi Hukum Keluarga, M. Yasin Alibi. Alibi mengatakan:

“Ada 3 kebutuhan mas, seperti kebutuhan hiburan, informasi, dan pembelajaran. Ya, kebutuhan itu terpenuhi menurut saya. Yang harus ditingkatkan ustadz Abi Azkacia dalam *live streaming*-nya adalah gameplay dan sumber dari pesan-pesan dakwah yang disampaikan. Sangat *recommended* untuk pengguna game *Mobile Legends*, khususnya kalangan remaja. Efektif aja sih, karena dapat menjangkau penonton yang luas, dan juga dapat menarik perhatian sejumlah orang yang penasaran dengan konten *live streaming* yang didalamnya ada dakwahnya.”⁷⁸

Jadi menurut Alibi, bahwa dia menonton *live streaming* Ustadz Abi Azkacia untuk memenuhi tiga kebutuhan antara lain hiburan, informasi, dan pembelajaran. Ustadz Abi Azkacia perlu meningkatkan gameplay dan memperkuat sumber pesan dakwah dalam siarannya. Channel ini sangat direkomendasikan untuk pemain game *Mobile Legends*, terutama remaja. Konten ini efektif karena bisa menjangkau

⁷⁷ Alan, 26 Mei 2024

⁷⁸ Alibi, 22 Mei 2024

banyak penonton dan menarik perhatian mereka yang penasaran dengan dakwah dalam *live streaming game Mobile Legends*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penonton *live streaming game Mobile Legends* memiliki berbagai kebutuhan, seperti hiburan, informasi, dan pembelajaran agama. Sebagian besar merasa kebutuhan mereka terpenuhi baik dari segi hiburan maupun informasi dan pembelajaran agama. Namun, beberapa aspek seperti *gameplay*, humor, dan sumber pesan dakwah perlu ditingkatkan.

Penonton cenderung merekomendasikan konten tersebut kepada pemain *Mobile Legends*, terutama yang *toxic* atau ingin belajar agama melalui media favorit mereka. Namun, ada juga yang merasa kebutuhannya belum sepenuhnya terpenuhi dan memilih untuk tidak merekomendasikan karena ada media dakwah lain yang dianggap lebih bagus. Efektivitas konten ini bervariasi, dengan sebagian menganggapnya efektif karena mampu menjangkau penonton yang luas dan menarik perhatian, sementara yang lain merasa efektivitasnya kurang karena banyak penonton hanya mencari informasi terkait game, bukan pesan agama.

C. Pembahasan Temuan

Bab ini mencakup gagasan peneliti, hubungan antara kategori dan dimensi, posisi temuan dalam konteks temuan-temuan sebelumnya, serta

interpretasi dan penjelasan dari temuan yang diperoleh dari lapangan.⁷⁹ Berdasarkan hasil kajian penelitian yang berjudul “Pemakaian dan Kepuasan Penonton *Live Streaming Game Mobile Legends* di Channel Abiazkacia” dapat dikemukakan beberapa temuan yaitu:

1. Seberapa Sering Tayangan *Live Streaming Game Mobile Legends* digunakan Sebagai Media Dakwah.

Sebagaimana seperti yang telah diuraikan dalam penyajian data di atas, terdapat temuan bahwasannya, Alasan utama penonton *subscribe* channel Abiazkacia bervariasi, namun umumnya mereka tertarik dan penasaran dengan konten yang menggabungkan game *Mobile Legends* dan dakwah. Durasi menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia berbeda-beda, tergantung pada kesibukan dan suasana hati penonton. Namun, sebagian besar narasumber mengaku sering menontonnya secara rutin, yaitu sekitar 4 hari dalam seminggu. Ini menunjukkan bahwa konten dakwahnya mampu menarik perhatian dan minat penonton.

Pengetahuan baru yang diperoleh penonton dari siaran langsung Ustadz Abi Azkacia bervariasi, namun yang paling umum adalah ilmu agama dan informasi seputar permainan *Mobile Legends*. Ini menunjukkan bahwa konten dakwahnya berhasil menyampaikan pesan agama dengan cara yang informatif dan edukatif, sekaligus memberikan hiburan bagi penonton. Dalam konteks *live streaming game Mobile*

⁷⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 80.

Legends Ustadz Abi Azkacia, teori *Uses and Gratification* dapat membantu memahami alasan di balik mengapa orang menonton *live streaming* tersebut dan manfaat yang mereka peroleh yang membuat mereka sering menonton *live streaming* tersebut.

Tabel 4.1
Hasil Observasi *Live Streaming*
Game *Mobile Legends* di Channel Ustadz Abi Azkacia

Tanggal	Tema Tayangan	Hasil
1 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 36 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah ditonton 801 kali dan mendapatkan 44 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 50 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang sedekah, kepuasan hati, dan bahaya meminta-minta yang dapat membawa konsekuensi negatif seperti mencuri jika tidak terpenuhi.
2 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 38 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 484 orang dan mendapatkan 37 like, durasi <i>live streaming</i> 50 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang larangan berjudi dan dampak negatifnya bagi diri sendiri.
3 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 43 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 557 orang dan mendapatkan 30 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 26 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang sholat sunnah dan pentingnya kesabaran.
4 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 45 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 484 orang dan mendapatkan 31 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 53 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang bahaya iri dan cara mengatasinya dengan bersyukur.
5 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 46 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 624 orang dan mendapatkan 36 like. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang larangan membahas politik dengan cara menjelekkkan orang lain, seperti fitnah dan makian, karena hal tersebut dilarang agama.

6 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 47 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 616 orang dan mendapatkan 34 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 12 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang pentingnya saling menghormati.
7 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 48 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 399 orang dan mendapatkan 24 like. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang cara menghindari perilaku marah dengan mengucapkan kalimat istighfar.
8 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 49 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 739 orang dan mendapatkan 32 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 44 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum Islam mengenai spin hadiah dalam game.
9 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 50 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 483 orang dan mendapatkan 28 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 41 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keutamaan sedekah dan bagaimana sedekah dapat meningkatkan rezeki.
10 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 51 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 821 orang dan mendapatkan 60 like. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang batasan aurat wanita dalam Islam, termasuk apakah rambut termasuk aurat.
11 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 52 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 519 orang dan mendapatkan 22 like, durasi <i>live streaming</i> 5jam 18 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum membeli sarung dengan menggunakan diskon Natal.
12 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 53 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 722 orang dan mendapatkan 44 like, durasi <i>live streaming</i> 4jam 25 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang tata cara menjawab salam non-Muslim, yaitu dengan cukup mengucapkan "waalaikaum", dan menjelaskan bahwa Islam tidak mengajarkan rasisme.
13 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 54 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 751 orang dan mendapatkan 52 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 01 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang

		kontroversi penggantian nama karakter game Aurora menjadi Arobiyah, di mana Arobiyah merupakan nama tempat ibadah haji.
14 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 55 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 291 orang dan mendapatkan 20 like, durasi <i>live streaming</i> 3jam 04 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang tata cara membaca takbiratul ihram saat sholat dan panduan sholat secara lengkap.
15 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 56 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 723 orang dan mendapatkan 41 like, durasi <i>live streaming</i> 2jam 39 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang empat mazhab utama yang ada di Indonesia, yaitu Hanafi, Maliki, Syafi'i, dan Hambali.
16 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 57 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 734 orang dan mendapatkan 49 like, durasi <i>live streaming</i> 4jam 05 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang dua organisasi Islam besar di Indonesia, yaitu Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU).
17 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 58 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 551 orang dan mendapatkan 23 like, durasi <i>live streaming</i> 1jam 09 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang konsekuensi dosa jika seseorang menyampaikan mandat yang salah kepada orang lain.
18 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 59 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 826 orang dan mendapatkan 32 like, durasi <i>live streaming</i> 3jam 30 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang dosa-dosa yang berkaitan dengan perilaku khianat dan munafik dalam Islam.
19 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 60 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 663 orang dan mendapatkan 38 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 06 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum perselingkuhan dalam agama Islam.
20 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 61 <i>Gameplay Mobile</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 647 orang dan mendapatkan 42 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 06 menit. <i>Live</i>

	<i>Legends</i>	<i>streaming</i> ini membahas tentang tips menabung agar tidak boros dari sudut pandang Islam.
21 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 62 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 760 orang dan mendapatkan 42 like, durasi <i>live streaming</i> 3 jam 23 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang nasihat bahwa jasa seorang ibu tidak dapat dibalas dengan apapun, baik dengan harta maupun hal lainnya.
22 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 63 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.100 orang dan mendapatkan 54 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 26 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keyakinan bahwa jodoh sudah ditentukan oleh Tuhan, tetapi manusia juga perlu berusaha untuk mencarinya.
23 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 64 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 720 orang dan mendapatkan 31 like, durasi <i>live streaming</i> 1 jam 55 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keyakinan bahwa kemukjizatan dan berkah datangnya dari Allah SWT, bukan dari manusia.
24 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 65 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 636 orang dan mendapatkan 35 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 16 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang keistimewaan bulan Ramadhan, di mana pahala atas amal kebaikan yang dilakukan akan dilipatgandakan oleh Allah SWT.
25 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 66 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 991 orang dan mendapatkan 47 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 22 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang adab-adab yang harus dihormati dan diterapkan kepada orang tua.
26 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 67 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.300 orang dan mendapatkan 64 like, durasi <i>live streaming</i> 1 jam 41 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang pentingnya sholat lima waktu bagi umat Islam.
27 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 68	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.300 orang dan mendapatkan 67 like,

	<i>Gameplay Mobile Legends</i>	durasi <i>live streaming</i> 3 jam 41 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang perbedaan antara barang subhat, halal, dan haram dalam Islam.
28 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 69 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.100 orang dan mendapatkan 44 like, durasi <i>live streaming</i> 4 jam 23 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang hukum agama Islam mengenai menyumbangkan uang temuan ke masjid.
29 Februari 2024	Push Rank Sampe Honor Part 70 <i>Gameplay Mobile Legends</i>	<i>Live streaming</i> ini telah disaksikan 1.000 orang dan mendapatkan 57 like, durasi <i>live streaming</i> 2 jam 13 menit. <i>Live streaming</i> ini membahas tentang larangan meminta-minta dan menyalahkan orang lain dalam Islam.

Live streaming Ustadz Abi Azkacia memiliki beragam topik dakwah yang informatif dan inspiratif sepanjang Februari 2024. *Live streaming*nya membahas berbagai aspek kehidupan, mulai dari ibadah seperti sholat, sedekah, zakat, puasa, dan haji, hingga akhlak seperti kesabaran, syukur, dan menghormati orang tua. Tak hanya itu, beliau pun membahas isu-isu kontemporer seperti hukum Islam dalam game, keuangan, dan bahkan perselingkuhan. Durasi *live streaming*nya mencapai 2 jam 21 menit, dengan minimum 50 menit dan maksimum 5 jam 18 menit. Rata-rata penonton 671 orang, dengan jumlah penonton terbanyak mencapai 1.300 orang. Tingginya like yang diterima (rata-rata 37 like, dengan maksimum 67 like) menunjukkan bahwa dakwah Ustadz Abi Azkacia diterima dengan baik oleh audiens.

Berdasarkan hasil temuan diatas, diketahui bahwa penonton rata-rata menonton *live streaming* Ustadz Abi Azkacia sebanyak empat kali

dalam seminggu. Jika dihitung berdasarkan data observasi selama satu bulan, maka penonton tersebut telah menonton *live streaming game Mobile Legends* sebanyak 16 kali lebih. Hal ini membuktikan bahwa frekuensi menonton *live streaming game Mobile Legends* Ustadz Abi Azkaria terbilang sering, dengan jumlah 16 kali tayangan, bahkan melampaui separuh dari total tayangan yang sebanyak 29 kali dalam sebulan.

2. Bagaimana Kegunaan *Live Streaming Game Mobile Legends* Sebagai Media Dakwah Dalam Kehidupan Sehari-Hari.

Bedasarkan penyajian data dan analisi data, bahwa *live streaming game Mobile Legends* memiliki kegunaan yang beragam pada penonton. Meskipun banyak yang menonton untuk hiburan, banyak juga yang secara tidak sengaja menerima pesan-pesan keagamaan yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa *live streaming game* memiliki peran ganda sebagai hiburan dan media dakwah.

Meskipun beberapa responden lebih fokus pada aspek permainan, sebagian besar menganggapnya sebagai sumber ilmu keagamaan dan penguatan nilai-nilai individu. Ini menunjukkan bahwa konten *live streaming game Mobile Legends* dapat memberikan manfaat yang beragam, baik sebagai hiburan maupun sebagai sarana untuk memperkuat identitas keagamaan dan nilai-nilai individu. Game *Mobile Legends* merupakan bentuk hiburan yang menawarkan interaksi pemain melalui platform mobile. Pemain mengendalikan karakter dalam dunia virtual

dengan tujuan mencapai target atau kemenangan. Game ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, interaksi sosial, identitas pribadi, dan penyampaian informasi, sesuai dengan kerangka teori *Uses and Gratifications*.

3. Bagaimana Kepuasan Penonton *Live Streaming Game Mobile Legends* Sebagai Media Dakwah.

Dari hasil keterangan dari beberapa informan diatas, dapat diketahui bahwa penonton *live streaming game Mobile Legends* memiliki kebutuhan yang beragam, termasuk hiburan, informasi, dan pembelajaran agama. Sebagian besar responden merasa kebutuhan mereka terpenuhi dengan konten *live streaming* tersebut, baik itu dari segi hiburan maupun informasi dan pembelajaran agama. Namun, beberapa aspek seperti gameplay, humor, dan sumber pesan dakwah perlu ditingkatkan.

Mereka juga cenderung merekomendasikan konten tersebut kepada pemain game *Mobile Legends*, terutama yang ingin memperoleh informasi terkait permainan atau belajar agama melalui media yang mereka sukai. Efektivitas konten ini bervariasi. Sebagian penonton menganggapnya efektif karena mampu menjangkau banyak orang, sementara yang lain merasa efektivitasnya kurang karena penonton hanya mencari informasi terkait game, bukan pesan agama. Kepuasan dalam kerangka teori *Uses and Gratifications* adalah hasil yang individu dapatkan ketika mereka menggunakan media massa untuk memenuhi

kebutuhan dan ekspektasi personal mereka. Ini mencakup kepuasan yang berasal dari informasi yang diperoleh, hiburan yang dinikmati, atau interaksi sosial yang diharapkan melalui media. Dalam konteks teori ini, kepuasan terjadi ketika individu merasa bahwa media yang mereka gunakan dapat memenuhi kebutuhannya, seperti pengalihan diri atau hiburan, interaksi sosial, identitas pribadi dan informasi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan penelitian yang peneliti lakukan tentang” Pemanfaatan *Live Streaming Game Mobile Legends* Sebagai Media untuk berdakwah dalam Youtube Channel @Abiazkacia”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Seberapa sering tayangan *live streaming game Mobile Legends* digunakan sebagai media dakwah.

Mayoritas penonton men-*subscribe* channel Abi Azkacia karena tertarik dengan kontennya. Mereka menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia selama 4 hari dalam seminggu, 16 hari dalam sebulan dan mendapatkan pengetahuan baru tentang ilmu agama serta informasi mengenai permainan *Mobile Legends*. Dalam konteks *live streaming game Mobile Legends* Ustadz Abi Azkacia, teori *Uses and Gratification* dapat membantu memahami alasan di balik mengapa orang menonton *live streaming* tersebut dan manfaat yang mereka peroleh yang membuat mereka sering menonton *live streaming* tersebut.

2. Kegunaan *live streaming game Mobile Legends* sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari.

Live streaming game Mobile Legends memiliki beragam manfaat bagi penontonya. Meskipun banyak yang menonton untuk hiburan, banyak juga yang secara tidak sengaja menerima pesan-pesan keagamaan untuk memperkuat identitas keagamaan dan nilai-nilai individu. Game

Mobile Legends bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, interaksi sosial, identitas pribadi, dan penyampaian informasi, sesuai dengan kerangka teori *Uses and Gratifications*.

3. Kepuasan penonton *live streaming* game *Mobile Legends* sebagai media dakwah.

Penonton *live streaming* game *Mobile Legends* memiliki kebutuhan yang beragam, termasuk hiburan, informasi, dan pembelajaran agama. Mayoritas kebutuhan mereka terpenuhi namun, beberapa aspek seperti gameplay, humor, dan sumber pesan dakwah perlu ditingkatkan. Konten ini direkomendasikan untuk pemain *Mobile Legends* yang ingin belajar agama melalui media yang mereka sukai. Efektivitas konten ini bervariasi, sebagian penonton menganggapnya efektif karena mampu menjangkau banyak orang, sementara yang lain merasa efektivitasnya kurang karena penonton lebih tertarik pada informasi terkait game daripada pesan dakwah yang disampaikan. Dalam konteks teori *Uses and Gratification* yang terdapat pada penelitian ini, kepuasan terjadi ketika individu merasa bahwa media yang mereka gunakan dapat memenuhi kebutuhannya, seperti hiburan, interaksi sosial, identitas pribadi dan informasi seputar ilmu keislaman.

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian ini peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi penonton, berikan apresiasi kepada ustadz Abi Azkacia atas konten dakwah yang bermanfaat dengan memberikan like, subscribe, dan komentar positif. Hal ini dapat memotivasi ustadz Abi Azkacia untuk terus menghasilkan konten yang berkualitas.
2. Untuk peneliti berikutnya, penelitian ini hanya berfokus pada *live streaming game Mobile Legends*. Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan memasukkan lebih banyak platform lain untuk menentukan apakah efek serupa juga terjadi pada platform tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT RajaGrafindo, 2017.

Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana, 2004.

Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-qur'an dan Terjemah*. Surabaya: Nur Ilmu, 2020.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Hine Cristine, *Ethnography For The Internet*. London New York: Bloomsbury Academic, 2015.

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

Jurnal

Ridwan, dkk, "Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Trash Talking," *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1, no. 2 (Spring 2023): 3.

<https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/18>

Cahyono, Anang Sugeng. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia," *Jurnal Publiciana* 6, no. 1 (Spring 2016): 140.

<https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>

Selviana, Ika. "Peran Estetika Dalam Dakwah Bagi Generasi Milenial," *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 3, no. 2 (Spring 2019): 161.

https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/ath_thariq/article/view/1724

Saadah, Neng Ayu. "Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakaiaa," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 13, no. 2 (Spring 2022): 146.

<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir/article/view/4968>

- Argiyan Dwi Pritama, dkk. “Pelatihan Multicam Live Streaming Kepada Siswa dan Tenaga Kependidikan Di SMKN 1 Binangun Cilacap,” *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 10, no. 1 (Spring 2021): 53.
[Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat \(iainbengkulu.ac.id\)](http://iainbengkulu.ac.id)
- Agung Hening A, dkk. “Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Pkm Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (Spring 2021): 90.
<https://jurnalpkmpemberdayaan.yhmm.or.id/index.php/PkMLP3K/article/view/33>
- Aulia Tri Utami, dkk. “Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar,” *Jurnal Education* 8, no. 3 (Spring 2022): 2.
<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2710>
- Mohammad Zidni Ilmi and Fajar Hidayanto. “Pentingnya Internet Sehat,” *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan* 4, no. 1 (Spring 2015): 21.
<https://scholar.google.com>
- Setiyani, Rediana. “Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 5, no. 2 (Spring 2010): 119.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/603>
- Tongkotow Liedfray, dkk. “Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara,” *Jurnal Ilmiah Society* 2, no. 1 (Spring 2022): 2,
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/38118>
- Aji, Rustam. “Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital),” *Jurnal Walisongo* 1, no. 1 (Spring 2016): 49.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/icj/article/view/1245>
- Nibros Hassan and Guntur Cahyono. “Youtube: Seni Komunikasi Dakwah Dan Media Pembelajaran,” *Al-Huknah Jurnal Dakwah* 13, no. 1 (Spring 2019): 27. <https://core.ac.uk/download/pdf/236210758.pdf>
- Gozin, Ahmad. “Efektifitas Khitabah Dalam Dakwah Islam,” *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 1 (Spring 2020): 32.
<https://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/view/47>

Fariyah, Irzum. "Radio Sebagai Solusi Problema Keagamaan Muslimah," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2, no. 2 (Spring 2015): 138.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/503>

Rubawati, Efa. "Media Baru: Tantangan dan Peluang Dakwah," *Jurnal Studi Komunikasi* 2, no. 1 (Spring 2018): 128.

<https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/586>

Nurani, Shinta. "Salafi, Media Baru dan Moral Panic Studi Atas Majelis Al-Khindhir," *Journal Of Islam and Plurality* 4, no. 1 (Spring 2019): 138.

<https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/AJIP/article/view/913>

Buku Online & Website

Evelina, Lidya wati. "Metode Etnografi Virtual Trend dalam Penelitian Media Sosial," *Jurnal Communication*, (Spring 2020).

<https://communication.binus.ac.id/2020/11/09/metode-etnografi-virtual-trend-dalam-penelitian-media-sosial/>

Warumu, Marinu. *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (Spring 2023): 3.

<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>

Morissan, *Teori komunikasi individu hingga massa*, Jakarta: Prenadamedia Graup, 2013. <https://www.scribd.com/document/450209065/Teori-Komunikasi-Individu-Hingga-Masa-by-Morissan-pdf>

Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017), 76. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>

Budur Anufia, and Thalha Al hamid, "Resume: Instrumen Pengumpulan Data," diakses pada November 28, 2023. <https://scholar.google.com/scholar>

Zaid Nuriyanto. "Mobile legends jadi game moba terpopuler di dunia," dafunda. Mei 26,2024. <https://dafunda.com/game/game-moba-terpopuler-di-dunia/>

Azizi Hayi Lana, "pemanfaatan sosial media sebagai sarana dakwah di era digital," <https://kumparan.com/indiazizihaylana/pemanfaatan-sosial-media-sebagai-sarana-dakwah-di-era-digital-1x25okk9ZPc/2> diakses pada tanggal 21 Juni 2024.

KBBI,” Pengertian Dakwah, <https://kbbi.web.id/dakwah>, diakses 21 Juni 2024, Pukul 20:00.

Abiazkacia,” <https://www.youtube.com/@Abiazkacia/streams>, diakses pada 28 November 2023.

Jonathan Liandi,” <https://youtu.be/voxjmEUKNBY?si=W2Xlqwko0zitxF>, diakses pada 20 Juni 2024.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh Dhuhal Jinani
Nim : 204103010042
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur plagiasi karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiasi dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Jember, 27 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Moh Dhuhal Jinani

NIM. 204103010042


MATRIK PENELITIAN KUALITATIF

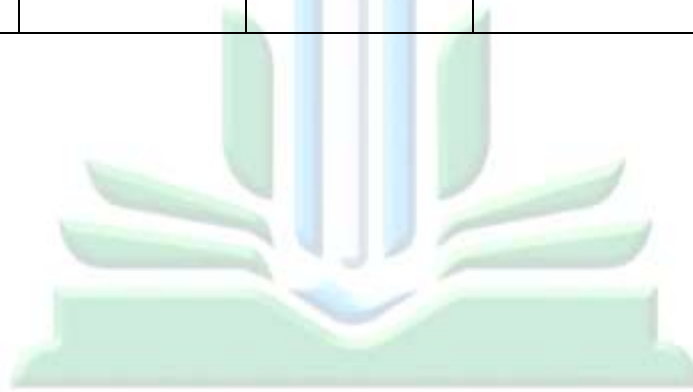
Nama: Moh Dhuhal Jinani

Nim: 204103010042

Prodi: KPI 02

Judul	Masalah Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Meode Penelitian
Pemakaian dan Kepuasan Penonton <i>Live Streaming</i> Game <i>Mobile Legends</i> di Channel Abiazkakia.	<p>Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa seharusnya <i>Mobile Legends</i> digunakan sebagai bentuk hiburan, tetapi sayangnya, banyak orang yang mengubahnya menjadi wadah perilaku yang bersifat merugikan. Pada faktanya, <i>Mobile Legends</i> selain sebagai</p>	<p>Seberapa sering tayangan <i>live streaming</i> game <i>Mobile Legends</i> digunakan sebagai media dakwah?</p> <p>Bagaimana kegunaan <i>live streaming</i> game <i>Mobile Legends</i> sebagai media dakwah dalam kehidupan sehari-hari?</p>	<p>Penggunaan <i>live streaming</i> game <i>mobile legends</i> di channel abi azkakia.</p>	<p>Frekuensi Menonton</p> <p>Motif Penonton</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dalam seminggu berapa kali menonton <i>live streaming</i>. Berapa lama menonton <i>live streaming</i> game <i>mobile legend</i>. Hiburan Informasi Teman Gabut Ilmu-ilmu agama 	<ol style="list-style-type: none"> Informan <ul style="list-style-type: none"> Penonton <i>live streaming</i> game <i>mobile legends</i> Lokasi penelitian <i>live streaming</i> dan <i>platform</i> digital WhatsApp. Dokumentasi Observasi <ul style="list-style-type: none"> Observasi kegiatan <i>live streaming</i> game <i>mobile legends</i> di channel youtube abiazkakia 	<ol style="list-style-type: none"> Informan <ul style="list-style-type: none"> Penonton <i>live streaming</i> game <i>mobile legends</i>. Lokasi penelitian <i>live streaming</i> dan <i>platform</i> digital WhatsApp. Dokumentasi Observasi: <ul style="list-style-type: none"> Observasi kegiatan <i>live streaming</i> game <i>mobile legends</i> di channel youtube abiazkakia

<p>game yang populer, dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan dakwah.</p>						
	<p>Bagaimana kepuasan penonton <i>live streaming game Mobile Legends</i> sebagai media dakwah?</p>		<p>Kepuasan Penonton</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan merasa terpenuhi • Kebutuhan kurang terpenuhi • Kebutuhan belum terpenuhi 		



PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Observasi terkait kegiatan *live streaming game mobile legends* di channel youtube Abiazkacia.
2. Observasi terkait penonton *live streaming game mobile legends* di channel youtube Abiazkacia.

B. Pedoman Wawancara

1. Seberapa sering *live streaming game mobile legends* diakses.
2. Kegunaan *live streaming game mobile legends*.
3. Kepuasan *live streaming game mobile legends*.

C. Pedoman Dokumentasi

1. Foto kegiatan *live streaming game mobile legends* di channel youtube Abiazkacia.
2. Foto wawancara bersama informan melalui aplikasi whatsapp.
3. Foto jenis dakwah yang dilakukan oleh ustadz Abi Azkacia di *live streaming-nya*.

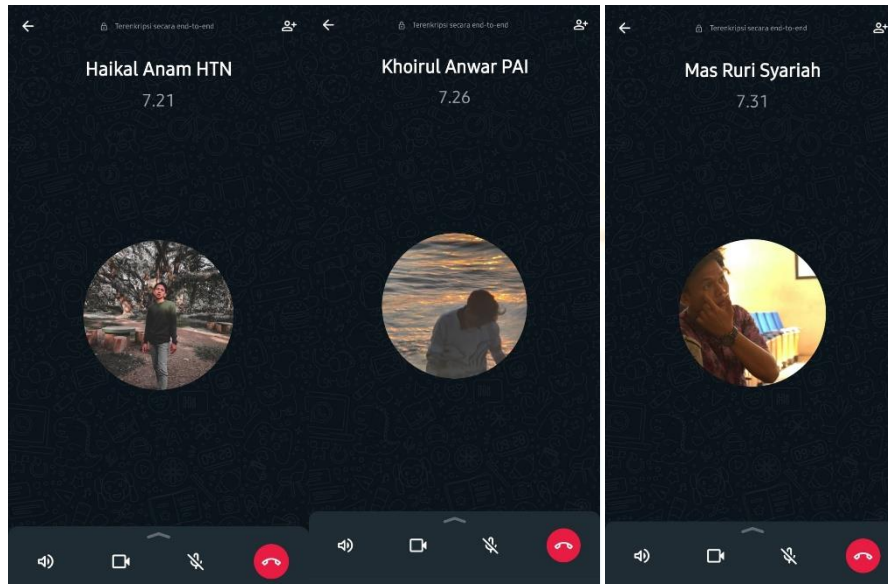
INSTRUMEN WAWANCARA

1. Kenapa memilih untuk subscribe Abiazkacia?
2. Berapa kali dalam seminggu anda menonton siaran langsung Ustadz Abi Azkacia?
3. Berapa durasi anda menonton *live streaming game mobile legends*?
4. Apakah *live streaming game mobile legends* memberikan pengetahuan baru bagi anda?
5. Apakah anda menggunakan *live streaming* ustadz Abi Azkacia untuk mendapatkan pesan-pesan keagamaan atau ada yang lainnya?
6. Apa kebutuhan anda menonton konten *live streaming* ustadz Abi Azkacia?
7. Apakah kebutuhan anda merasa terpenuhi setelah menonton *live streaming* tersebut?
8. Apa yang harus ditingkatkan ustadz Abi Azkacia dalam livenya?
9. Apakah anda akan merekomendasikan menonton *live streaming game mobile legends* sebagai media dakwah kepada orang lain?
10. Apakah menurut anda menyebarkan pesan-pesan dakwah *dalam live streaming game mobile legends* adalah cara yang efektif?

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

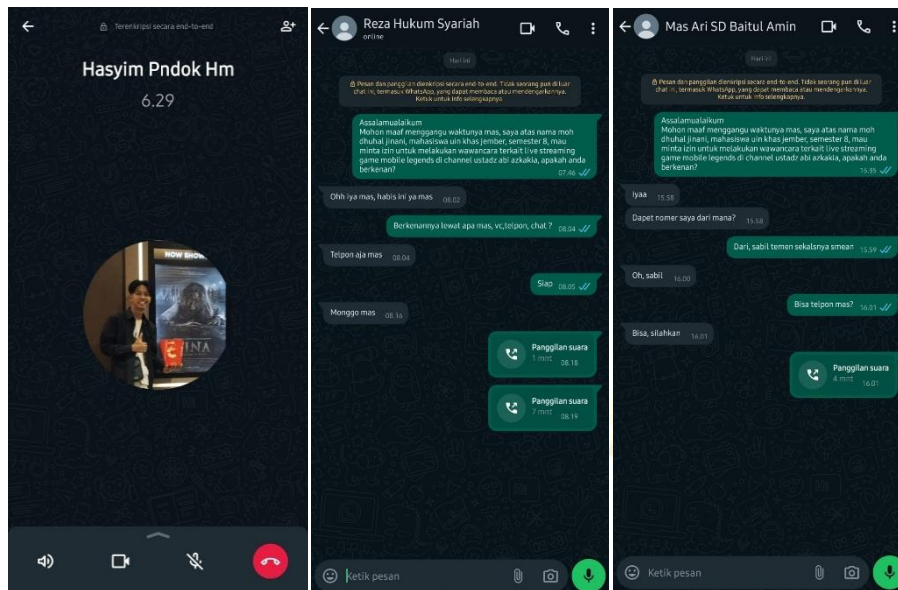
No	Tanggal	Uraian Penelitian	Paraf
1	24 Mei 2024	Wawancara dengan mas Anam (mahasiswa HTN)	Online
2	23 Mei 2024	Wawancara dengan mas Anwar (mahasiswa PAI)	Online
3	24 Mei 2024	Wawancara dengan mas ruri (mahasiswa HK)	Online
4	26 Mei 2024	Wawancara dengan mas Hasyim (santri pondok pesantren Hidayatul Mubtadii- in)	Online
5	23 Mei 2024	Wawancara dengan mas Reza (Pengurus pondok pesantren Hidayatul Mubtadii-in)	Online
6	27 Mei 2024	Wawancara dengan mas Ari (Guru SD Baitul Amin)	Online
7	23 Mei 2024	Wawancara dengan mas Alex (mahasiswa HTN)	Online
8	25 Mei 2024	Wawancara dengan mas Akbar (mahasiswa HTN)	Online
9	26 Mei 2024	Wawancara dengan mas Alan (mahasiswa HTN)	Online
10	22 Mei 2024	Wawancara dengan mas Alibi (mahasiswa HK)	Online

DOMUNETASI SCREENSHOT WAWANCARA MELALUI WHTSAPP



Keterangan :

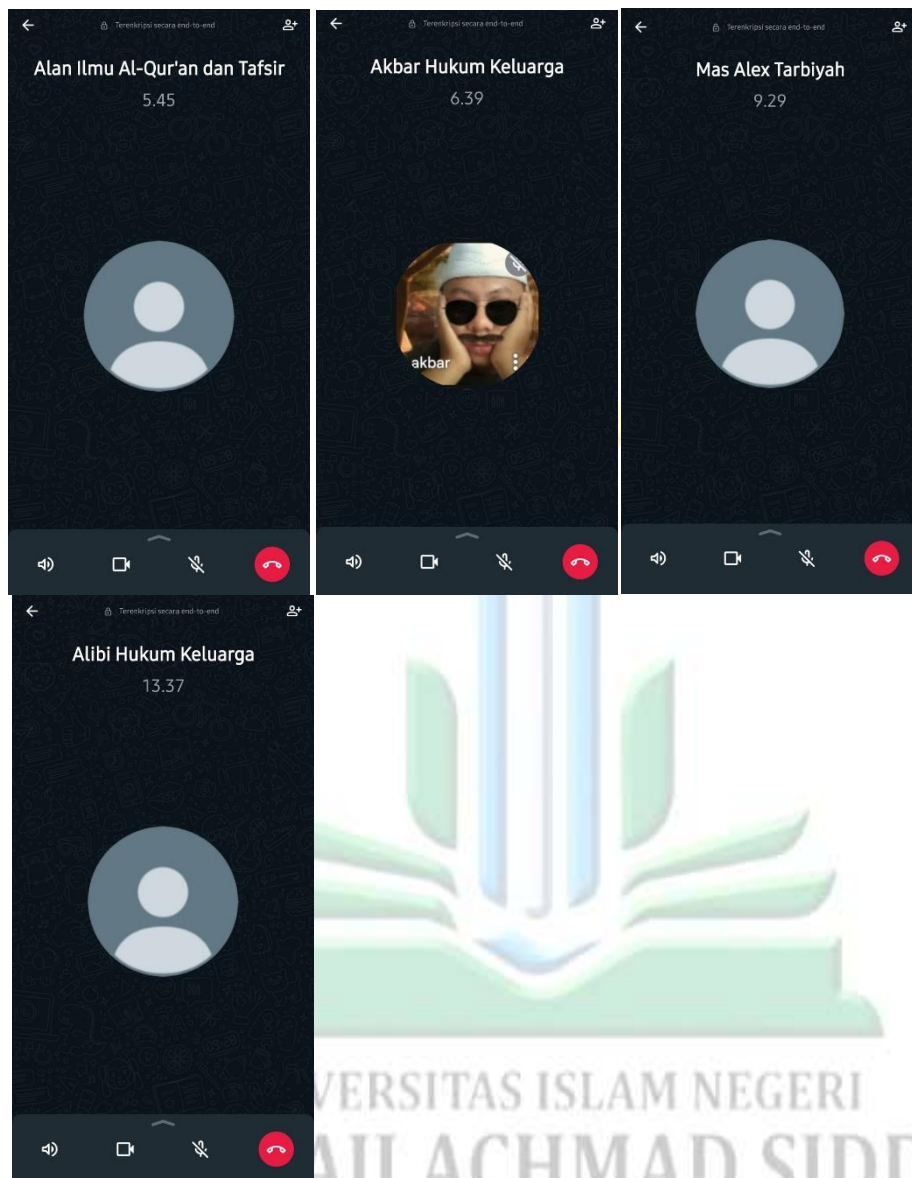
1. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Haikal Anam.
(Mahasiswa HTN angkatan 2020)
2. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Khoirul Anwar.
(Mahasiswa PAI angkatan 2019)
3. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Fahruri Naja.
(Mahasiswa HK angkatan 2017)



Keterangan :

1. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Hasyim.
(Santri Pondok Pesantren Hidayatul Muftadi-iiin)
2. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Reza.
(Mahasiswa HES angkatan 19)
3. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Ari.
(Guru SD Baitul Amin)

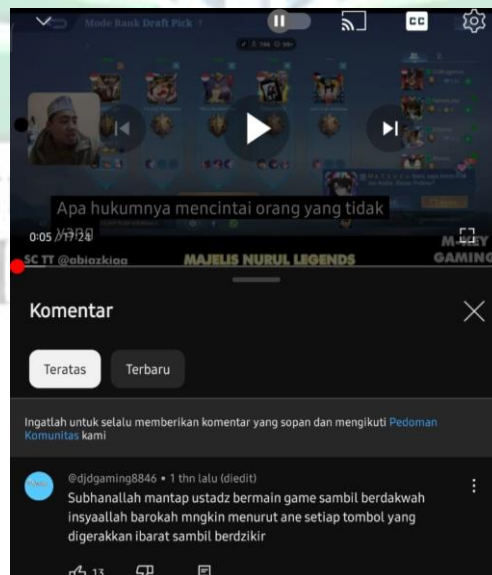
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Keterangan :

1. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Alan.
(Mahasiswa Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir angkatan 2020)
2. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Akbar.
(Mahasiswa HK angkatan 2023)
3. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Alex.
(Mahasiswa Pendidikan Agama Islam)
4. Screenshot wawancara via telpon kepada saudara Alibi.
(Mahasiswa HK angkatan 2021)

DOMUNETASI SCREENSHOT JENIS DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA



Keterangan:

1. Screenshot kegiatan dakwah Ustadz Abi Azkacia melalui fitur donasi.
2. Screenshot kegiatan dakwah Ustadz Abi Azkacia melalui Gameplay.
3. Screenshot kegiatan dakwah Ustadz Abi Azkacia melalui live komentar.

BIODATA PENULIS



A. Biodata Pribadi

Nama : Moh Dhuhal Jinani
 NIM : 204103010042
 Tempat/Tgl Lahir : Banyuwangi, 28 November 2001
 Alamat : Dusun Krajan 2 RT/RW 001/001
 Desa Tegalsari Kecamatan Tegalsari
 Kabupaten Banyuwangi
 Fakultas : Dakwah
 Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

B. Riwayat Pendidikan

TK Mamba'ul Huda : 2006-2008
 MI Mamba'ul Huda : 2008-2014
 MTS Mamba'ul Huda : 2014-2017
 SMK Riyadlus Sholihien : 2017-2020
 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2020-2024