

**DAKWAH DI ERA DIGITAL MELALUI GAME ONLINE:
LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGEND PADA AKUN
TIKTOK @ABIAZKAKIAA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Prodi Studi Komunikasi Penyiaran Islam



Oleh:

Muhammad Anjab Fikriyah Habibie
NIM: 204103010043

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
NOVEMBER 2024**

**DAKWAH DI ERA DIGITAL MELALUI GAME ONLINE:
LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGEND PADA AKUN
TIKTOK @ABIAZKAKIAA**

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:
Muhammad Anjab Fikriyah Habibie
NIM: 204103010043

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos.
NIP: 19790721 201411 1 002

**DAKWAH DI ERA DIGITAL MELALUI GAME ONLINE:
LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGEND PADA
AKUN TIKTOK @ABIAZKAKIAA**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 06 November 2024

Tim Penguji

Ketua Sidang



Aprilva Fitriani, M.M.

NIP. 199104232018012002

Sekretaris



Ani Qotuz Zuhro' Fitriana, S.E., M.M.

NIP. 199602242020122007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anggota :

1. Dr. Minan Jauhari, M.Si.
2. Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos.



Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.
NIP. 197302272000031001

MOTTO

وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ إِلَّا رِجَالًا نُّوحِي إِلَيْهِمْ فَسَلُّوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: "Kami tiada mengutus Rasul-Rasul sebelum kamu (Muhammad), melainkan beberapa orang laki-laki yang kami beri wahyu kepada mereka. Maka tanyakanlah olehmu kepada orang-orang yang berilmu, jika kamu tiada Mengetahui"

(Q.S. Al Anbiya': Ayat 7)¹



¹ Kementerian agama RI, *Al-quran dan Terjemahan* (Jakarta Timur-Pustaka Lajnah 2022)
Q.S. Al Anbiya': Ayat 7

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan karunia ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Dakwah di Era Digital Melalui Game Online : Live Streaming Game Mobile Legend Pada Akun Tiktok @Abiazkakiaa”. Sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan baginda Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini dipersembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya abah (Muhammad Toha) dan ummi (Yuli Pintaniaga) yang selalu memberikan semangat selama kuliah dan memberikan semuanya yang terbaik bagi anaknya, yang selalu mendukung apapun yang dilakukan dengan penuh perhatian. Hingga dititik ini masih tetap sama mendukung dan mendoakanku yang terbaik, semoga dengan laporan ini dapat membuat kedua orang tua saya bangga dan menjadi akhir yang mengawali karir selanjutnya dengan penuh berkah.
2. Untuk saudara-saudara kakak, adik yang sudah mendoakan dan terus memberikan dorongan sehingga dapat terselesaikannya penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Dakwah di Era Digital Melalui Game Online : Live Streaming Game Mobile Legend Pada Akun Tiktok @Abiazkakiaa” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (Komunikasi dan Penyiaran Islam) di Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kewajiban akademik dan sebagai kontribusi penulis dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Dakwah. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan berbagai bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

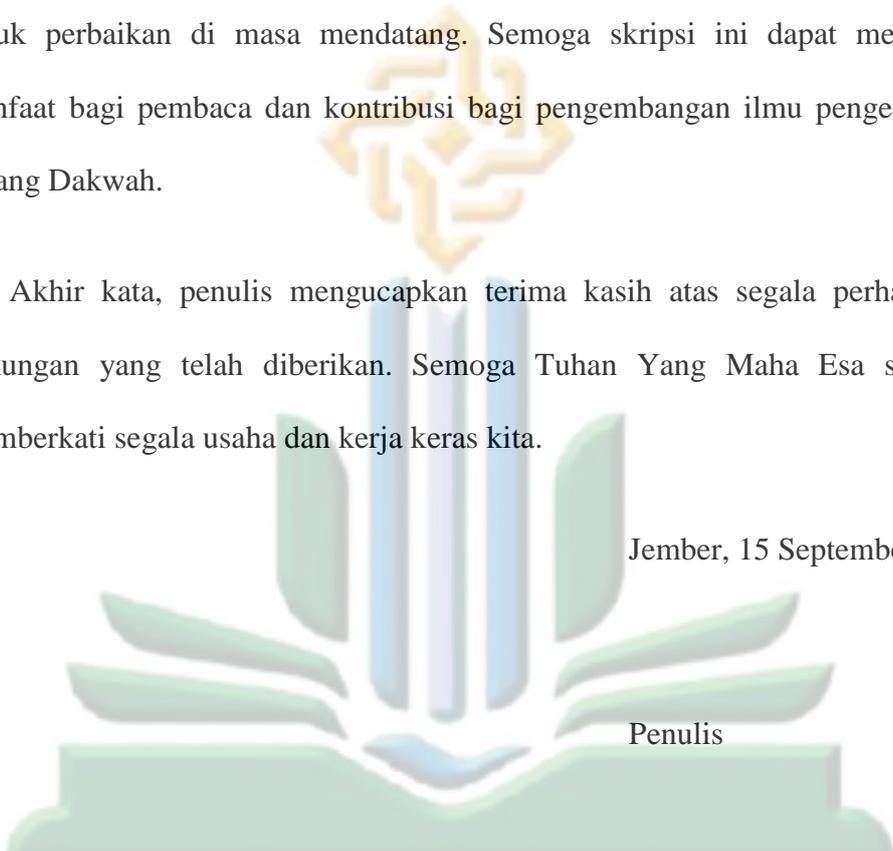
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Dakwah.
3. Bapak Hayyan Najikh, M. Si. Selaku Ketua Prodi Fakultas Dakwah
4. Bapak Dawud, S.Sos., M.Sos. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu mengingatkan, membimbing dan menyemangati penulis ketika penelitian dan menyusun skripsi ini.
5. Kepada Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajar dan memberikan pengalaman pada penulis selama di bangku kuliah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, dan oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Dakwah.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas segala perhatian dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberkati segala usaha dan kerja keras kita.

Jember, 15 September 2024

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Muhammad Anjab Fikriyah Habibie, 2024: *Dakwah di Era Digital Melalui Game Online : Live Streaming Game Mobile Legend Pada Akun Tiktok @Abiazkakiaa*.

Kata Kunci : Dakwah, Mobile Legend, Tiktok.

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang dakwah. Era digital membuka peluang baru bagi penyebaran pesan-pesan dakwah melalui platform-platform modern, salah satunya adalah game online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana dakwah dilakukan melalui live streaming game Mobile Legend pada akun TikTok @Abiazkakiaa serta dampaknya terhadap audiens.

Fokus penelitian yang diteliti antaranya: 1) Bagaimana dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa melalui game Mobile Legend?, 2) Apa efek yang di alami penonton setelah melihat dakwah melalui live streaming game mobile legend pada akun tiktok @abizkakiaa?

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap live streaming pada akun TikTok @Abiazkakiaa, wawancara dengan penyelenggara, serta tinjauan literatur terkait.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa akun TikTok @Abiazkakiaa memanfaatkan live streaming game Mobile Legend sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dakwah dengan cara yang interaktif dan menarik. Dalam sesi live streaming, pesan-pesan dakwah disampaikan secara halus melalui diskusi dan interaksi yang relevan dengan tema game, serta dalam bentuk penanaman nilai-nilai Islam yang dikemas dalam format hiburan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi dakwah digital serta memberikan wawasan bagi para penggiat dakwah dalam memanfaatkan media sosial dan teknologi untuk menyebarkan nilai-nilai Islam. Selanjutnya, disarankan agar penelitian ini dapat dilanjutkan dengan kajian lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang dari metode dakwah melalui game online serta respons audiens dari berbagai demografis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Istilah	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	12
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	31
C. Teknik Pengumpulan Data	32
D. Analisis Data	34
E. Keabsahan Data	35
F. Tahap-tahap Penelitian	36
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	39
A. Gmbaan Obyek Penelitian	39
B. Penyajian Data dan Analisis	45
C. Temuan Penelitian	63
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu11



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Akun Tiktok Abiazkasia42



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kehidupan manusia yang kian modern merupakan hal yang tidak bisa kita pungkiri, kemajuan teknologi telah menyebar luas ke segala aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang juga terpengaruh oleh kemajuan teknologi adalah dibidang dakwah. Dakwah merupakan ajakan, seruan, panggilan kepada kebajikan sesuai dengan fitrah manusia dan sekaligus seirama dengan tuntunan Al-Quran dan hadis. Dakwah diperkenalkan melalui utusan Allah untuk mengajak kepada jalan yang benar. Rasul sebagai pembawa berita gembira setiap saat menyeru kepada umatnya. Setiap zaman memiliki cara berdakwah yang sangat berbeda, tantangan yang dihadapi pun beragam mulai dari zaman nabi Nuh, Isa, Musa, Muhammad hingga pada masa kini.²

Seiring perkembangan zaman cara komunikasi manusia semakin berubah, sehingga pola interaksi mereka semakin digital. Tidak dapat dipungkiri hadirnya sosial media menjadi kebutuhan orang-orang untuk bertukar pesan dan informasi setiap hari.³ Media sosial merupakan kumpulan perangkat lunak yang dapat mengumpulkan individu atau komunitas, disatu

² Nihayatul Husna, "Metode Dakwah Islam Dalam Perspektif Islam", *Selasar KPI*, Vol. 1, No.1, 2021, 99. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/index>

³ Neng Ayu Sa'adah, "Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakaia", *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 13, No. 02, 2022. 145. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir/index>

tempat atau yang biasa disebut dengan dunia maya. Salah satu yang menerima dampak positif dari hadirnya sosial media adalah di bidang dakwah. Hadirnya media sosial menjadi wadah baru bagi para pendakwah (*da'i*) untuk menyampaikan pesan-pesan Islam dengan konsep dakwah kontemporer yang sifatnya mudah untuk diterima oleh kaum masa kini. Mudahnya akses agar bisa diterima semua kalangan menjadi alasan yang cukup untuk menyebarkan ajaran islam melalui sosial media. Terlebih kaum milenial yang sering menggunakan internet kurang mampu memilah informasi. Pengguna internet tampaknya sekarang lebih cenderung mengabaikan prinsip-prinsip etika dan moral saat berkomunikasi dan menyebarkan informasi di media sosial.⁴

Dakwah di media sosial terjadi di seluruh dunia, bukan hanya di Indonesia. Salah satu contoh penceramah di luar negeri seperti Zakir Naik, Nouman Ali Khan, dan Mufti Menk aktif berdakwah di media sosial. Fenomena dakwah dalam era digital mengalami perubahan, yang menjadikan penyebaran informasi dakwah sebagai upaya untuk mendorong hijrah di kalangan generasi milenial. Sasaran pendakwah dalam era teknologi adalah generasi milenial. Generasi milenial dianggap aktif menggunakan media sosial, yang memungkinkan pendakwah untuk menyebarkan syiar Islam dengan harapan membuat mereka menjadi lebih baik dan beradab. Salah satu tujuan hijrah generasi milenial adalah untuk mengurangi dampak negatif

⁴ Taufik Rahman, "Komunikasi Dakwah Untuk Kaum Milenial Melalui Media Sosial", *Jurnal Penelitian Keagamaan*, Vol. 10, No. 2, 2020, 67. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attadabbur/article/view/211/172>

yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial. Selain itu, mereka dapat belajar agama tanpa harus pergi ke luar rumah melalui dakwah di media sosial.⁵

Hadirnya media baru memang membuka peluang untuk terwujudnya hal baru juga, sama halnya dengan kemunculan akun Tiktok @Abiazkakiaa yang memanfaatkan media sosial tiktok melalui live streaming game online Mobile Legend untuk menyampaikan dakwah. TikTok merupakan platform video pendek dan live streaming yang memungkinkan pengguna berimajinasi dan mengekspresikan ide secara bebas dalam bentuk video pendek dan live streaming. Lalu video tersebut dapat dibagikan kepada seluruh pengguna Tiktok di berbagai belahan dunia. Video yang diunggah pengguna dapat dengan bebas meekspresikan dirinya, bisa berisikan tentang informasi ada juga yang hanya untuk eksistensi. Peluang tersebut dapat digunakan sebagai media dakwah dengan menyampaikan nilai-nilai islami. Bukan hanya mengunggah video, media sosial tiktok juga bisa melakukan live streaming. Salah satu live streaming yang banyak diminati oleh penonton adalah game online Mobile Legend yang mayoritas penontonnya adalah anak muda.

Perkembangan teknologi yang pesat tidak seimbang dengan moral pelajar, yang menyebabkan moral pelajar semakin merosot. Padahal perkembangan teknologi sangat penting bagi negara untuk tetap bersaing di

⁵ Syihaabul Huda, Nuryani, Bambang Sumadyo. "Pesan Dakwah Hijrah Influencer untuk Kalangan Muda di Media Sosial", *MAARIF*, Vol. 17, No. 2, 2022. 108.

era globalisasi. Menurunnya moral kaum milenial juga disebabkan dengan budaya asing yang sering mereka lihat melalui internet, dampaknya mereka menerapkan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Etika dalam berkomunikasi juga sangat penting dalam bermedia sosial, hal tersebut menjadi sorotan ketika pemilik akun Tiktok @Abiazkaciaa melihat banyaknya kaum milenial yang berkata tidak sopan ketika bermain game online. Pasalnya ada fitur di dalam game tersebut yang memungkinkan pemainnya bisa berkomunikasi, disitulah ketika pemainnya merasa kesal dan melontarkan kata-kata yang tidak sopan. Memanfaatkan live streaming sebagai sarana komunikasi dan melihat banyaknya penonton, pemilik akun Tiktok @Abizkaciaa kemudian mengambil peluang tersebut dengan berdakwah melalui game online mobile legend.

Game online pada umumnya hanya untuk sarana hiburan tanpa harus sampai melontarkan kata-kata kotor saat bermain, dimana yang dilakukan Ustad Abiazakiaa adalah hal yang semestinya dilakukan umat muslim. Ucapan yang dikeluarkan harus tetap pada etika yang berlaku, namun yang terjadi pada permainan game online Mobile Legend justru sebaliknya. Pemain game online Mobile Legend kebanyakan sering melontarkan kata-kata kotor bahkan sampai menghina suku, agama dan juga ras. Kebiasaan buruk tersebut yang kemudian mendorong Ustad Abiazkaciaa untuk berdakwah di tengah fenomena yang terjadi untuk mengurangi kebiasaan buruk para pemain game

⁶ Taufik Rahman, "Komunikasi Dakwah Untuk Kaum Milenial Melalui Media Sosial", *Jurnal Penelitian Keagamaan*, Vol. 10, No. 2, 2020, 68. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attadabbur/article/view/211/172> (Rahman, 2020)

mobile legend. Penelitian ini kemudian menarik untuk diteliti karena keunikan cara berdakwah Ustad Abiazkakaiaa di tengah pemuda yang sedang bermain game Mobile Legend. Sehingga fokus penelitian yang diangkat adalah tentang bagaimana cara berdakwah Ustad Abiazkakaiaa melalui game online Mobile Legend.

B. Fokus Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus penelitian, dimana semua fokus permasalahannya akan dicari melalui proses penelitian. Adapun fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana metode dakwah yang dilakukan melalui live streaming game online mobile legend pada akun TikTok @abizkakaiaa ?
2. Apa efek yang di alami penonton setelah melihat dakwah melalui live streaming game online mobile legend pada akun tiktok @abizkakaiaa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah pembahasan yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-masalah yang telah dirumuskan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui metode dakwah yang dilakukan melalui live streaming game online mobile legend pada akun Tiktok @abiazkakaiaa.
2. Mengetahui efek yang dialami penonton setelah melihat dakwah melalui live streaming game online mobile legend pada akun tiktok @abizkakaiaa.

D. Manfaat Penelitian

Di dalam penelitian ini tidak hanya memiliki tujuan, akan tetapi juga memiliki manfaat. Manfaat penelitian disini terbagi menjadi dua, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memajukan ilmu komunikasi dan penyiaran Islam dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengkaji bagaimana dakwah bisa menjadi relevan dilakukan dengan mengikuti seiring perkembangan zaman yang semua serba digital.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi penulis

Dapat meningkatkan kualitas kepenulisan bagi peneliti, kreatifitas dalam menuangkan penelitian dalam bentuk karya tulis ilmiah serta menambah wawasan dan pengalaman peneliti secara langsung.

b. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu acuan ataupun referensi dalam membuat penelitian lainnya yang juga berhubungan dengan bagaimana implementasi dakwah di era digital.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian dapat dijadikan tambahan referensi mengenai implementasi komunikasi dakwah di era digital dan juga dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya serta membantu dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

d. Bagi Praktisi Dakwah / Pendakwah

Hasil penelitian dapat dijadikan metode baru dalam berdakwah yang disesuaikan dengan zamannya. Sehingga dapat diterima dengan mudah oleh kalangan yang sebelumnya sulit dicapai dengan cara lama.

E. Definisi Istilah

1. Dakwah

Dakwah merupakan sebuah kewajiban bagi semua kaum muslimin untuk memanggil, mengajak umat manusia agar mau menganut ajaran islam dan menyampaikan informasi mengenai amar ma'ruf nahi munkar sehingga memperoleh kebahagiaan dunia akhirat.⁷ Dakwah dalam arti amar ma'ruf nahi munkar merupakan syarat yang mutlak bagi kesempurnaan dan keselamatan hidup masyarakat. Yaitu merupakan kewajiban bagi pembawaan fitrah selaku makhluk sosial dan kewajiban yang ditegaskan oleh risalah, oleh kitabullah, dan sunnah rasul.¹ Sedangkan pengertian dakwah, menurut M. Bahri Ghazali menjelaskan bahwa kata dakwah secara Bahasa berasal dari Bahasa Arab, dari kata kerja (fi'il) yaitu da'a, ya'd yang artinya mengajak, menyeru, mengundang, atau memanggil. Kemudian kata jamak yaitu da'watan yang artinya ajakan, seruan, undangan atau panggilan

2. Digital

Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu, kata Digitus yang berarti jari jemari. Jumlah jari-jemari kita adalah 10, dan angka 10 terdiri dari

⁷ Kustadi Suhandang, *Strategi Dakwah Penerapan Strategi Komunikasi dalam Dakwah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 3.

angka 1 dan 0. Oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Sedangkan Teori Digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan Zaman mengenai Teknologi dan Sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis, dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Dan, saat ini, era teknologi digital tengah dimulai. Semua serba teknologi. Apakah ini yang disebut era modern, era yang sudah diprediksi oleh para ilmuwan sejak dulu.⁸

3. Game Online

Game online adalah game atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Game online didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Perkembangan game online sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan itu sendiri.

⁸ Dr. Abdul Syukur, M.Ag., *Konten Dakwah Era Digital Dakwah Moderat* (MALANG: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021), 124.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti menguraikan temuan studi penelitian yang relevandengan studi penelitian yang akan diteliti. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan studi penelitian ini adalah sebagai berikut:

Perbandingan antara peneliti dan penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan antara lain :

1. Perbandingan peneliti dengan Asriyanti Rosmalina yaitu sama-sama meneliti tentang dakwah digital. Sementara perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti meneliti tentang implementasi komunikasi dakwah yang dilakukan pada pemilik akun tiktok @abiazkakiaa melalui live streamig game mobile legend, sedangkan pada penelitian Asriyanti Rosmalina meneliti tentang perilaku generasi milenial dalam lieterasi dakwah digital.⁹
2. Perbandingan peneliti dengan Mistarija yaitu sama-sama meneliti tentang berdakwah melalui media. Sementara perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti tentang implementasi komunikasi dakwah yang dilakukan pada pemilik akun tiktok @abiazkakiaa melalui live streamig game mobile

⁹ Asriyanti Rosmalina, “Dakwah Literasi Digital Terhadap Perilaku Generasi Milenial Dalam Bermedia Sosial”, *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, Vol 3, No 1, 2022, 64.

legend sedangkan pada penelitian Mistarija meneliti Urgensi berdakwah melalui media untuk efisien waktu ditengah pandemi Covid 19.¹⁰

3. Perbandingan peneliti dengan Syafudin, Abdul Muhid yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan media sosial untuk menyampaikan dakwah. Sementara perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti tentang implementasi komunikasi dakwah yang dilakukan pada pemilik akun tiktok @abiazkakaiaa melalui live streamig game mobile legend sedangkan Syafudin, Abdul Muhid meneliti tentang efektifitas penggunaan media sosial sebagai media dakwah.¹¹

4. Perbandingan peneliti dengan Puput Puji Lestari yaitu sama-sama meneliti tentang dakwah yang dilakukan sesuai dengan kemajuan teknologi. Sementara perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti tentang implementasi komunikasi dakwah yang dilakukan pada pemilik akun tiktok @abiazkakaiaa melalui live streamig game mobile legend sedangkan Puput Puji Lestari meneliti tentang dakwah yang dilakukan melalui media sosial demi mencakup mad'u yang lebih luas.¹²

5. Perbandingan peneliti dengan Aang Ridwan yaitu sama-sama meneliti tentang dakwah di era digital. Sementara perbedaannya adalah peneliti

¹⁰ Mistarija, "Urgensi Media Digital Dalam Berdakwah Pada Masa Pandemi Covid 19", *Jurnal Dakwah dan Ilmu Komunikasi*, Vol 8, No 1, 2021, 79.

¹¹ Syafudin, Abdul Muhid, "Efektifitas Pesan Dakwah di Media Sosial Terhadap Religiusitas Masyarakat Muslim Analisis Literature Review", *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol 2, No 1, 17.

¹² Puput Puji Lestari, "Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial", *Jurnal Dakwah*, Vol 21, No 1, 2020, 41.

meneliti tentang dakwah melalui game online sedangkan pada penelitian

Aang Ridwan meneliti tentang strategi berdakwah di era digital.¹³

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Puput Puji Lestari (2020)	Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial	Kualitatif Deskriptif	Dakwah mulai berkembang pesat, maka penanaman tentang pemahaman agama sebagai sebuah pegangan, pedoman hidup, dan peraturan yang mengatur manusia untuk tidak melakukan kekacauan menjadi penting. Media sosial harus menghadirkan konten-konten yang santun dan toleran sesuai konsep islam Rahmatan Lil Alamin yang dikemas sederhana..
2.	Mistarija (2021)	Urgensi Media Digital Dalam Berdakwah Pada Masa Pandemi Covid 19	Kualitatif Deskriptif	Penelitian ini menjelaskan mengenai urgensi dari adanya dakwah di sosial media. Dakwah di sosial media menjadi alternatif dakwah baru untuk memberikan fasilitas kepada masyarakat untuk mendengarkan ceramah serta menjaga efisien waktu.
3.	Syafudin, Abdul Muhid	Efektifitas Pesan Dakwah di	Studi Literatur	Penelitian ini menunjukkan bahwa efektifitas dakwah dimedia sosial dapat

¹³Aang Ridwan, " DAKWAH DAN DIGITAL CULTURE Membangun Komunikasi Dakwah di Era Digital", *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 1, No. 1, 2022, 35.

	(2021)	Media Sosial Terhadap Religiusitas Masyarakat Muslim Analisis Literature Review		dikatakan efektif apabila frekuensi dari intensitas seseorang menggunakan media kemudian mengamalkan isi pesan yang disampaikan terkait kajian dakwah yang ada. Efektifitas tersebut diukur dari sejauh mana isi daripada pesan dakwah tersebut di amalkan.
4.	Asriyanti Rosmalina (2022)	Dakwah Literasi Digital Terhadap Perilaku Generasi Milenial Dalam Bermedia Sosial	Library Research	Penelitian ini menjelaskan bahwa dakwah literasi digital memiliki andil yang luar biasa dalam membangun pondasi perilaku bangsa Indonesia. Tingkat literasi yang dilakukan oleh para generasi milenial mengalami sebuah peningkatan yang baik.
5.	Aang Ridwan (2022)	Dakwah dan Digital Culture Membangun Komunikasi Dakwah di Era Digital	Kualitatif	Temuan penelitian Penggunaan media-media teknologi untuk kepentingan dakwah harus mempertimbangkan karakteristik dan keterbatasan media, jenis pengguna, serta kepentingan apa yang ingin dicapai dari penggunaan media tersebut.

B. Kajian Teori

1. Dakwah

a. Pengertian Dakwah

Dakwah merupakan sebuah kewajiban bagi semua kaum muslimin untuk memanggil, mengajak umat manusia agar mau

menganut ajaran islam dan menyampaikan informasi mengenai amar ma'ruf nahi mungkar sehingga memperoleh kebahagiaan dunia akhirat. Terdapat dua istilah dalam pengertian dakwah, yaitu pengertian dakwah islamiyah atau *di'ayah islam*. Perbedaan pada kedua istilah tersebut yang *pertama*, merujuk pada nama suatu perangkat besar dari doktrin atau ajaran, *kedua* merujuk pada suatu pekerjaan (proses) menyiarkan ajaran atau dakwah tersebut.¹⁴

Beberapa contoh definisi dakwah yaitu :

- 1) Syeikh Ali Mahfud, dakwah adalah menjauhi larangan Allah SWT sehingga memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 2) Jum'ah Amin Abdul Aziz, Dakwah adalah menyeru manusia kepada isla yang hanif dengan keutuhan serta keuniversalannya, dengan syiar-syiar dan syariatnya, dengan aqidah dan kemuliaan akhlaknya, dengan metode dakwahnya yang bijaksana dan sarana-sarananya yang unik serta cara penyampaiannya yang benar.
- 3) Al-Bahyl al-Kuhli, dakwah adalah merubah suatu keadaan agar menjadi lebih baik dan sempurna dari pada sebelumnya, baik terhadap individu maupun masyarakat yang lebih luas.
- 4) Abu A'la al-Maududi, dakwah adalah suatu revolusi yang berkelanjutan dibawah bimbingan Allah SWT untuk terciptanya

¹⁴ Suhandang, *Strategi Dakwah Penerapan Strategi Komunikasi dalam Dakwah*, 3.

tatanan yang islami baik secara individu, kelompok dan juga masyarakat.

- 5) Amirul Achmad, dakwah adalah bentuk nyata dari pada penerapan ilmu kepada masyarakat yang dilaksanakan secara teratur untuk mempengaruhi cara merasa, berfikir, bersikap dan bertindak manusia untuk mewujudkan ajaran islam dalam semua aspek kehidupan dengan menggunakan cara tertentu.¹⁵

Definisi di atas meskipun terdapat perbedaan perumusan, namun apabila dibandingkan satu sama lain dapat dirumuskan bahwa dakwah adalah segala upaya untuk menyebar, mengajak, menyerukan ajaran islam agar mendapatkan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat, dengan kata lain apa yang dilakukan oleh manusia beragama islam dengan baik dan sadar akan mendatangkan kebakan masa kini dan masa mendatang.¹⁶

b. Unsur-Unsur Dakwah

Unsur-unsur dakwah adalah komponen yang selalu ada ketika kegiatan dakwah. Unsur tersebut antara lain *da'i*(pelaku dakwah), *mad'u*(obyek dakwah), materi dakwah, *wasilah*(media dakwah), *thariqah*(metode), *atsar*(efek dakwah).¹⁷ Semua unsur dakwah tersebut

¹⁵ Dr. H. Abdul Basit, M.Ag, *Dakwah Antar Individu*, (C.V. Tentrem Karya Nusa, 2017), 15, <https://repository.uinsaizu.ac.id/2448/1/Dakwah%20Antar%20Individu.pdf>

¹⁶ Ica Faizah, "Dakwah Dalam Perspektif Al-Quran dan Hadits", *Jurnal Holistic*, Vol 6, No 2, 2020, 7.

¹⁷ Suhandang, *Strategi Dakwah Penerapan Strategi Komunikasi dalam Dakwah*, 8.

memiliki kesinambungan saat kegiatan dakwah, sehingga semua terhubung menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

1) Da'i (pelaku dakwah) dilihat dari kacamata komunikasi merupakan komunikator itu sendiri dalam kegiatan dakwahnya.¹⁸ Namun, dakwah (da'i) dapat didefinisikan dalam dua cara. Pertama, menurut definisi perintah da'i adalah setiap muslim atau muslimat yang melakukan aktifitas dakwah sebagai bagian integral dari misinya sebagai penganut Islam. Menurut definisi ini, setiap muslim termasuk dalam kategori da'i karena ia diharuskan untuk menyampaikan ajaran agama kepada setidaknya anak, keluarga, atau dirinya sendiri. Oleh karena itu, definisi da'i semacam ini lebih abstrak. Kedua, istilah "da'i" mengacu pada individu yang memiliki kemampuan khusus dalam bidang dakwah Islam dan menerapkan kemampuan tersebut dalam menyampaikan pesan agama dengan sepenuh hati, baik dari segi penguasaan konsep, teori, maupun teknik dakwah tertentu.¹⁹ Seorang *da'i* hendaknya mengikuti cara-cara yang telah diajarkan oleh Rasulullah, sehingga hasil daripada penyampaian dakwah dapat mendekati kesuksesan seperti yang pernah di raih oleh Rasulullah SAW. Oleh karena itu, selain dari pada memiliki keahlian dalam menyampaikan dakwah, *da'i* juga

¹⁸ Suhandang, 8.

¹⁹ Dr. Khairan Muhamamd Arif, M.A., M.Ed, Ahmad Luthfi Choirullah, LC., MA, Ahmad Suja'i, M.Si, "Urgensi Manajemen Dalam Dakwah", *Tahdzib Al Akhlak*, Vol 5, No 1, 2022, 44. <https://uia.e-journal.id/Tahdzib/article/view/1950/1077>

harus bisa memberikan contoh sikap dan akhlak yang baik sebagai teladan karena itu juga merupakan penentu keberhasilan seorang *da'i*.²⁰

- 2) *Mad'u* (Obyek Dakwah) adalah komunikan yang didatangi atau pihak yang menerima pesan tersebut sebagai sasaran komunikasi dengan tujuan tertentu.²¹ Mereka adalah individu atau kelompok yang sudah beragama islam maupun non islam. Bagi yang sudah beragama islam, dakwah bertujuan untuk meningkatkan kualitas iman, meningkatkan pengetahuan tentang ajaran islam. Sedangkan bagi yang belum beragama islam dakwah bertujuan untuk membuka pintu hati untuk mengikuti ajaran dari pada agama islam.²² Ini menunjukkan bahwa ajaran islam bersifat universal karena menjadikan manusia sebagai sasaran dakwah bagi yang belum muslim untuk mengajak memeluk agama islam dan bagi yang sudah muslim untuk senantiasa meningkatkan keimanan dari masa ke masa sehingga bisa mendapatkan kebahagiaan dunia akhirat. Berbagai macam orang dapat tergolong sebagai *mad'u*. Oleh karena itu, membagi *mad'u* sama dengan membagi manusia itu sendiri berdasarkan profesi, tingkat kesetaraan ekonomi, umur dan juga jenis kelamin.

²⁰ Aminudin, "Konsep Dasar Dakwah", *Al-Munazir*, Vol 9, No 1, 2016, 36.

²¹ Suhandang, *Strategi Dakwah Penerapan Strategi Komunikasi dalam Dakwah*, 11.

²² Syah Ahmad Qudus Dalimunthe, "Terminologi Dakwah dalam Perspektif Al-Qur'an", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7, No 1, 2023, 1419.

3) *Maddah* (Materi Dakwah) Semua ajaran Islam yang terkandung dalam Alquran dan Hadis adalah materi pesan atau pesan yang disampaikan da'i kepada mad'u, yang dikenal sebagai "maddah" atau materi dakwah. Materi dakwah tidak terlepas Alquran dan hadis, sumber ajaran Islam. Seorang da'i harus memahami situasi dan kondisi sehingga bisa menyesuaikan cara untuk menyampaikan materi dakwah sehingga dapat diterima dengan mudah oleh *mad'u*. Seorang da'i harus mampu membuat ajaran Islam mudah dipahami dengan tidak meninggalkan hal-hal penting daripada materi dakwah itu sendiri.

4) *Wasillah* (Media Dakwah) adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan islamiyah kepada *mad'u*. Beberapa hal yang dapat digunakan sebagai media dakwah yaitu lisan, gambar, video

atau tulisan. Namun di era yang serba digital ini, media dakwah semakin meluas kegunaannya. Radio, televisi, surat kabar, handphone, video, CD-Rom, buku, majalah, dan buletin adalah semua sumber yang dapat diakses masyarakat. Bahkan, internet sekarang ini telah menjadi media yang sangat praktis untuk mengetahui berbagai masalah keagamaan, dari masalah ibadah yang sederhana hingga masalah yang pelik. Da'i dapat melakukan kajian dan syiar kepada seluruh umat muslim dengan lebih efektif dengan bantuan teknologi saat ini. Sebagai contoh, pendekatan

dakwah Ustadz Yusuf Mansur termasuk "keajaiban sedekah", "rumah tahfidz", dan "paytren", yang baru-baru ini diluncurkan. Kemampuannya untuk memasukkan teknologi ke dalam pendekatan dakwahnya membuat Ustadz Yusuf Mansur dengan cepat menjadi populer dan memiliki banyak penganut di Indonesia. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sebagian besar populasi di negara maju dan negara lain di dunia modern bergantung pada teknologi komunikasi, terutama media komunikasi massa.²³

Perkembangan zaman memberikan dampak yang begitu besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang dakwah. Dakwah yang kini juga ikut terseret dalam perkembangan teknologi juga harus bisa menyesuaikan dengan memperbarui cara berdakwah sehingga tetap dapat mencapai tujuan dari pada dakwah itu sendiri. Era digital adalah suatu masa dimana segala aspek kehidupan menjadi serba digital atau menggunakan teknologi²⁴ Peningkatan penggunaan internet serta kemajuan teknologi informasi menyebabkan perubahan terhadap cara berdakwah, kemudahan untuk menemui internet merupakan suatu kelebihan yang dapat menjadikan internet sebagai media atau sebuah sarana alternatif dalam berdakwah.

²³ Wahyu Budiantoro, "Dakwah di Era Digital", *Komunika*, Vol 11, no 2, 2017, 264. <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/komunika/article/view/1369/1002>

²⁴ Syukur, M.Ag., *Konten Dakwah Era Digital Dakwah Moderat*, 122.

Era digital secara umum adalah suatu kondisi kehidupan dimana semua kegiatan yang mendukung kehidupan dipermudah dengan adanya teknologi, sehingga dapat dipahami bahwa dakwah di era digital adalah berdakwah menggunakan teknologi guna mempermudah kegiatan dakwah itu sendiri dapat terlaksana.²⁵ Era digital saat ini, hampir semua manusia menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi yang mudah digunakan. Inilah yang dimanfaatkan oleh pendakwah islam, mereka tidak perlu berdakwah pada lingkup majlis ta'lim dan jamaah dakwah lainnya. Kelebihan fasilitas yang disediakan oleh media sosial menjadi kelebihan tersendiri bagi masyarakat virtual khususnya pendakwah islam.

5) *Atsar* (Efek Dakwah) setiap terlaksananya dakwah maka akan timbul efek daripada kegiatan tersebut, dimana *Atsar* tidak terlepas hubungannya dengan *wasilah*. *Atsar* itu sendiri berasal dari bahasa Arab yang berarti berkesan/sisa, atau tanda. *Atsar* (efek), juga dikenal sebagai feed back (umpan balik), dari proses dakwah sering kali dilupakan oleh para da'i atau tidak terlalu diperhatikan. Tanpa menganalisis *atsar* dakwah, kemungkinan kesalahan strategis yang sangat merugikan pencapaian tujuan dakwah akan terulang kembali. Sebaliknya, dengan menganalisis *atsar* dakwah secara cermat dan tepat, kesalahan strategis dakwah akan segera diketahui

²⁵ Syukur, M.Ag., 124.

untuk diperbaiki pada langkah-langkah berikutnya (tindakan koreksi), dan strategi dakwah termasuk dalam menentukan unsur-unsur dakwah yang dianggap tidak efektif.²⁶ Menurut Moh Ali Aziz ada 3 efek dakwah yang dapat terjadi dari proses dakwah yang disampaikan *da'I*. Efek tersebut apabila ditinjau dari beberapa hal yaitu:²⁷

- a) Efek kognitif, terjadi apabila ada perubahan terhadap yang yang telah diketahui, difahami dan dipersepi oleh khalayak. Seperti yang berkaitan dengan transmisi keterampilan, pengetahuan, informasi dan kepercayaan.
- b) Efek efektif, timbul bila terdapat perubahan pada apa yang dirasakan, dibenci, atau semua yang berkaitan dengan emosi, sikap serta nilai.
- c) Efek behavioral, menunjukkan adanya perubahan perilaku atau kebiasaan khalayak. Efek ini biasanya setelah terjadinya efek kognitif dan efektif²⁸

c. Metode Dakwah

Metode adalah pendekatan yang digunakan seseorang untuk melakukan tugas yang didasarkan pada kemampuan kreatifnya sendiri.

Mengajak dan mendorong orang lain untuk meyakini dan

²⁶ Aminudin, "Konsep Dasar Dakwah", *Al-Munazir*, Vol 9, No 1, 2016, 43.

²⁷ Moh.Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2004), 456.

²⁸ Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*, 138.

mengamalkan aqidah, atau syariah Islam, yang telah diyakini dan diamalkan oleh pendakwah pertama kali adalah tujuan dakwah²⁹. Metode dakwah sendiri ialah cara untuk dapat mengambil hati atau perhatian daripada *mad'u* (obyek dakwah) sehingga pesan atau materi dakwah yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat. Tidak dapat diragukan lagi bahwa perkembangan masyarakat yang begitu pesat, bersama dengan berbagai masalahnya, menyebabkan berbagai tuntutan muncul. Akibatnya, dakwah sekarang dapat dilakukan dengan metode konvensional. Dakwah harus dilakukan lebih profesional, yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan, persiapan, dan manajemen yang efektif.³⁰ Untuk alasan ini, dakwah harus dikemas dan dikembangkan dengan cara dan metode yang sesuai. Dakwah harus aktual, faktual, dan kontekstual.

Rasulullah adalah orang pertama yang diutus oleh Allah untuk menyampaikan wahyu-Nya kepada manusia. Rasulullah menghadapi banyak tantangan yang sangat berat dalam menyampaikan dakwahnya, terutama pada awal kemunculan Islam ketika beliau berhadapan dengan kaum kafir Quraish yang sangat kuat. Rasulullah Saw. seharusnya berdakwah secara sembunyi-sembunyi. Berkat kesabaran dan konsistennya dalam berdakwah, banyak kaum Quraisy yang mengikuti dakwah Rasulullah. Selama masa perjuangan Dakwah

²⁹ Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*, 349.

³⁰ Aliyudin, " Prinsip-prinsip metode dakwah menurut Al-Quran", *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol 4, No 15, 2010, 1009.

Rasulullah, tidak selalu mendapat respon yang baik, oleh karena itu ada beberapa pendekatan yang digunakan untuk mencapainya.³¹ Pelaksanaan dakwah berdasarkan metode dakwahnya tentu harus disesuaikan dengan fenomena yang ada pada suatu wilayah masyarakat. Dengan kata lain metode dakwah harus dengan hati-hati dalam penggunaannya. Jangan sampai apa yang menjadi materi dakwah justru membuat perpecahan antar umat hanya karena salah menggunakan metode yang tidak sesuai dengan lingkungan tersebut.

Mengembangkan dakwah tentu tidak dengan menghalalkan segala cara, menipu, berdusta atau menggunakan tipu muslihat. Akan tetapi tetap berprinsip pada nilai-nilai yang diajarkan oleh Al-Qur'an. Banyak ayat yang berkaitan dengan dakwah, namun yang paling penting dalam menjadi acuan dalam melaksanakan dakwah (metode dakwah) adalah lebih merujuk pada QS. 16:125.



 أُذِعْ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ

 هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S. Al-Nahl : 125)³²

³¹ Nihayatul Husna, “Metode Dakwah Islam Dalam Perspektif Al-Quran”, *Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, Vol 1, No 1, 2021, 98. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/index>

³² Kementerian agama RI, *Al-quran dan Terjemahan* (Jakarta Timur:Pustaka Lajnah 2022) Q.S. Al-Nahl ayat 125

Berdasarkan ayat Al-Qur'an di atas dasar metode dakwah terdapat tiga poin yaitu *al-hikmah*, *al maudzah hasanah*, *mujadalah bi alalati hiya ahsan*.³³ Adapun penjelasan mengenai tiga poin tersebut adalah:

- 1) *Al-hikmah* adalah sikap yang adil, mengetahui kebenaran juga beramal dengan kebenaran, bersikap dengan bijaksana, memiliki kemampuan untuk melaksanakan sunnah Nabi. Metode ini merupakan penyeruan atau pengajakan dengan cara bijak, filosofis, argumentatif adil, penuh dengan sabar dan ketabahan.
- 2) *Al Maudzah Hasanah* adalah metode yang melalui peringatan atau nasehat yang baik bagi siapa saja yang mendengarnya. Peran pendakwah dalam pada metode ini adalah sebagai pembimbing, teman dekat, yang menyayangi serta memberikan segala hal yang bermanfaat serta membahagiakan mad'unya.
- 3) *Mujadalah Bi Alalati Hiya Ahsan* adalah upaya untuk mendakwah melalui bantahan, percakapan, atau debat dengan cara terbaik, sopan, santun, saling menghargai, dan tidak arogan. Metode dakwah ini di peruntukan bagi orang-orang yang angkuh, sombong dan melakukan kebatilan serta mengambil posisi arogan dalam menghadapi dakwah.

³³ Ali Mustafa Yaqub, *Sejarah dan Metode Dakwah Nabi* (Jakarta: PT. Pustaka Firdaus, 2000), 121.

Terdapat pula Hadits mengenai bagaimana metode dakwah yang dapat dilakukan, adapun Hadits tersebut berbunyi:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: مَنْ رَأَى مِنْكُمْ مُنْكَرًا فَلْيَعِزَّهُ بِيَدِهِ، فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِلِسَانِهِ، فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَبِقَلْبِهِ وَذَلِكَ أَضْعَفُ الْإِيمَانِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ

“Dari Abu Said Al Khudri ra, dia berkata: “Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda: ‘Barang siapa di antara kalian yang melihat kemungkaran, hendaknya dia ubah dengan tangannya (kekuasaannya). Kalau dia tidak mampu hendaknya dia ubah dengan lisannya dan kalau dia tidak mampu hendaknya dia ingkari dengan hatinya. Dan inilah selemah-lemahnya iman.’ (HR Muslim).³⁴

Hadits diatas memiliki makna bahwa berdakwah itu harus dimulai dengan tangan (bil yad), kemudian dengan lisan (bil lisan) dan selanjutnya dengan hati (bil qolbi). Maka perlu kita untuk memberikn penafsiran secara sederhana bagaimana bentuk pendekatan dengan *bil yad*, *bil lisan* dan *bil qolbi*.³⁵ Berikut penjelasan mengenai tiga poin tersebut adalah:

- 1) *Bil Yad* adalah tindakan sedikit bicara dan banyak kerja, atau amal yang kongkrit, yang dilakukan untuk mengendalikan urusan umat dan menyatukan umat. Dalam menangani masalah masyarakat, pendekatan ini bersifat masal dan ekspansif. Ada tindakan sosial

³⁴ Imam Muhyiddin Imam Ibnu Daqiq, Syaikh Abdurrahman Syaikh Muhammad, *Syarah Hadits Arba'in* (Solo: Pustaka Arafah, 2007), 361.

³⁵ Nawari Ismail, *Tantangan-tantangan Dakwah di Era Kontemporer* (Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru, 2022), 68.

seperti pembagian makanan dan pakaian kepada yatim piatu, pembentukan lembaga sosial, koperasi, pendidikan, kesejahteraan, dan kesehatan, antara lain.

- 2) *Bil Lisan* metode yang tumpuannya terletak pada kemampuan lisan (ucapan) untuk menyampaikan nilai-nilai, keyakinan, perspektif, dan pendapat tertentu kepada masyarakat, khususnya tentang ajaran Islam. Pendekatan ini banyak digunakan oleh para da'I, menyebabkan asumsi bahwa dakwah Islam sama dengan ceramah agama.
- 3) *Bil Qolbi* metode ini adalah dengan cara memperhatikan bagaimana suatu usaha atau aktivitas keagamaan dapat memberikan kepuasan batin. Untuk melakukannya, dia harus mengambil sikap yang tenang dan penuh dengan rasa taat kepada

Allah³⁶

2. Etnografi Virtual

a. Pengertian Etnografi Virtual

Secara bahasa, etnografi berasal dari bahasa Yunani yakni gabungan dari kata *ethnos* (warga) dan *graphein* (tulisan/ artefak). Jika dilihat dalam Kamus Bahasa Indonesia, etnografi bisa diartikan

³⁶ Ismail, 69.

sebagai deskripsi tentang kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup.³⁷

Dalam penelitian etnografi, etnografer berpartisipasi sebagai pengamat, baik secara terang-terangan atau diam-diam, untuk mengamati kehidupan sehari-hari masyarakat. Seiring perkembangan zaman muncul etnografi yang meneliti kehidupan di dunia internet guna untuk penelitian yang mengeksplorasi dunia digital. Netnografi adalah penelitian terbaru tentang komunikasi dan perilaku konsumen yang menggunakan media komputer, dan telah menyebabkan perdebatan tentang definisi etnografi di internet. Pendekatan antropologi sosial budaya yang diterapkan dengan benar dapat membantu memahami teori dan menentukan dinamika hubungan di dunia virtual.³⁸ Rulli Nasrullah dalam bukunya yang berjudul “Etnografi Virtual Riset Komunikasi Sosioteknologi di Internet” menyebut etnografi di internet dengan sebutan Etnografi Virtual. Kata virtual salah satunya memiliki sebutan umum untuk jenis teknologi baru yang tercipta berkat adanya komputer.

Sebagai sebuah metode yang dapat digunakan untuk melihat realitas di dunia virtual, etnografi virtual mengungkap bagaimana budaya siber diproduksi, makna yang muncul, relasi dan pola, hingga

³⁷ Dr. Rulli Nasrullah, M.Si., *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 5.

³⁸ Zaidan Abidin Achmad, Rachman Ida. “Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian”, *The Journal of Society & Media*, Vol. 2, No. 2, 2018

bagaimana hasil tersebut dapat berfungsi melalui medium internet.³⁹ Keberadaan etnografer secara fisik tidak sama dengan peneliti secara offline. Etnografi virtual membuat ruang cyber menjadi lokasi penelitian sehingga memiliki hirarki yang berbeda bahkan akses terhadap lokasi bisa menggunakan perangkat baik keras maupun lunak.⁴⁰ Oleh karena itu, dikarenakan posisi peneliti dan subjek penelitian tidak berada dalam satu lokasi yang berhadapan (*face to face*), terdapat kemungkinan keraguan terhadap validitas data yang diperoleh. Maka idealnya posisi peneliti dan subjek penelitian harus simetris yaitu memiliki pola komunikasi dan pemahaman yang sama.⁴¹

Metode Analisis Media Siber (AMS) menjadi pemandu bagi peneliti yang menganalisis etnografi virtual. Terdapat beberapa level yang akan memberikan gambaran bagaimana komunitas virtual yang ada di internet. AMS memiliki dua prinsip yang dapat digunakan untuk menganalisis sesuai dengan fokus penelitian. Pada prinsipnya terdapat dua unit yang dibutuhkan untuk menganalisis. *Pertama* unit mikro, pada level ini peneliti munguraikan tentang bagaimana perangkat internet, tautan, sampai hal-hal yang terlihat dipermukaan. Sementara di level makro peneliti melihat konteks yang ada dan menyebabkan teks itu muncul. Adapun level diantara mikro-makro tersebut dibagi

³⁹ Nasrullah, M.Si., *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*, 43.

⁴⁰ Nasrullah, M.Si., 24.

⁴¹ Moch. Choirul Arif, "ETNOGRAFI VIRTUAL Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 2, No. 2. 2020.

menjadi empat level, yakni ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*) dan pengalaman (*experiential stories*).⁴² berikut penjelasan mengenai masing-masing level.

1) Level Ruang media

Pada level ini mengungkapkan bagaimana struktur yang ada pada medium di internet. Bila mengambil contoh di media sosial, proses pembuatan akun, mempublikasikan konten merupakan hal yang perlu dijelaskan dalam penelitian. Hal tersebut menjadi penting karena *pertama*, media siber memiliki prosedur atau langkah-langkah yang harus dilalui pengguna untuk penggunaan media tersebut. *Kedua*, komunikasi interaktif yang terjadi pengguna satu dengan pengguna lainnya perlu melalui prosedurnya yang harus di ikuti. *Ketiga*, media siber akan tetap hidup, terkoneksi terus menerus dengan catatan server dan data penyimpanan yang menjadi stasiun tetap terhubung ke internet.

2) Level Dokumen Media

Dokumen media digunakan untuk melihat bagaimana isi dan makna sebuah teks yang disebarakan melalui internet. Teks tidak sekedar mewakili entitas atau opini di internet, tetapi juga dapat menunjukkan ideologi, latar belakang sosial, pandangan

⁴² Nasrullah, M.Si., *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi di Internet*, 44.

politik serta keunikan budaya. Teks bisa menjadi bukti dari adanya konteks pertukaran nilai-nilai di tengah komunitas di internet.

3) Level Objek Media

Level objek media menjadi bagian yang spesifik karena dapat melihat interaksi dan aktivitas pengguna atau antar pengguna, baik dari segi mikro maupun makro. Data peneliti bisa berupa teks yang ada di media siber maupun konteks yang berada disekitar teks tersebut. Pada level ini peneliti memfokuskan pada riset lapangan, melakukan observasi dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas online. Jika pada level dokumen media peneliti berfokus pada teks, maka pada level ini peneliti berfokus pada bagaimana teks tersebut ditanggapi atau berinteraksi dengan pengguna siber lainnya.

4) Level Pengalaman

Pengalaman yang dimaksud adalah gambaran bagaimana anggota komunitas *online* tersebut di dunia *offline*. Dengan kata bahwa apa yang muncul di dunia *online* memiliki relasi, motivasi, efek di dunia nyata. Peneliti bisa menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual (*online*) dengan realitas yang terjadi di dunia nyata (*offline*).⁴³

⁴³ Nasrullah, M.Si., 55.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu kegiatan sistematis dalam sebuah penelitian yang dimulai dari mencari data, mengolah data, menganalisis hingga pada secara ilmiah hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Terdapat beberapa metode yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhannya, antara lain: historis, deskriptif, perkembangan, kasus, korelasional, eksperimental, kuasiekperimental semu, kausal komparatif, dan tindakan.⁴⁴

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dan jenis Etnografi Virtual dalam menguraikan hasil penelitian. Pendekatan kualitatif adalah cara penelitian yang memahami dan menafsirkan peristiwa, interaksi, dan tingkah laku subjek dalam konteks tertentu. Penelitian kualitatif tidak menggunakan metode angka atau statistik.⁴⁵ Pendekatan kualitatif bersifat interpretif yang artinya menggunakan penafsiran dengan melibatkan banyak metode dalam menelaah persoalan penelitiannya seperti triangulasi dalam rangka mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti dengan prinsip yang alamiah.⁴⁶ Dalam penelitian kualitatif umum pada dasarnya digunakan untuk ilmu sosial dan humaniora yang berkaitan dengan

⁴⁴ Ifit Novita Sari, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya, Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: Unisma Press, 2022), 1.

⁴⁵ Feny Rita Fiantika et. al., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 3-4.

⁴⁶ Abdul Muhith, Rachmad Baitullah, Amirul Wahid. *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Bildung, 2020), 12.

perilaku, pola tingkah manusia yang dimana dibalik tingkah laku tersebut sulit dijelaskan menggunakan angka-angka.⁴⁷

Etnografi Virtual intinya memiliki prinsip yang sama dengan penelitian etnografi, hanya saja Etnografi Virtual menjadikan lingkungan online menjadi lokasi penelitian. Realitas budaya yang ada di internet sangat berbeda dengan yang ada pada dunia *offline*.⁴⁸ Terdapat beberapa level pada penelitian etnografi virtual yang menjadi acuan, antara lain: ruang media (*media space*), dokumen media (*media archive*), objek media (*media object*) dan pengalaman (*experiential stories*). Untuk mempermudah pendeskripsian peneliti membatasi analisis hanya dengan dua level yang disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu pada level objek media. Hal ini yang menjadi alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif etnografi virtual.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menjelaskan tentang berbagai jenis pengetahuan dan sumbernya. Bagian ini meliputi informasi yang dikumpulkan, karakteristik, siapa saja yang menjadi informan dan cara yang digunakan untuk menangkap data guna memastikan kebenaran informasi.⁴⁹ Pada penelitian ini subjek ditentukan dengan *Purposive Sampling*, *Purposive Sampling* itu sendiri merupakan pengambilan sumber tertentu dengan berbagai peninjauan berupa seseorang yang lebih tahu tentang permasalahan yang akan diteliti atau orang

⁴⁷ Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*, (Medan: Wal Ashri Publishing, 2020), 22.

⁴⁸ Nasrullah, M.Si., *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*, 5.

⁴⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 95.

yang paling berpengaruh dalam masalah yang dicari, sehingga mempermudah peneliti untuk mendapatkan data dan penjelasan yang jelas dari sumber yang bersangkutan.⁵⁰

Dalam pemilihan subjek penelitian terdapat kriteria yang harus dipenuhi sehingga dapat dijadikan sebagai narasumber penelitian. Kriteria tersebut adalah seseorang yang pernah berada dalam satu tim dengan Ustad Abiazkakaiaa di dalam game Mobile Legend saat live streaming. Peneliti memilih empat narasumber yang sesuai dengan kriteria tersebut sebagai berikut:

1. Farhan Walidsyah, merupakan penonton setia live streaming Ustad Abiazkakaiaa dengan nickname “Bangjali” pada akun Mobile Legend miliknya.
2. Ramanda Qodli, merupakan penonton setia live streaming Ustad Abiazkakaiaa dengan nickname “bangjack” pada akun Mobile Legend miliknya.
3. Faturrahim, merupakan penonton setia live streaming Ustad Abiazkakaiaa dengan nickname “UUT432” pada akun Mobile Legend miliknya.
4. Satria Raya, merupakan penonton setia live streaming Ustad Abiazkakaiaa dengan nickname “satriaraya” pada akun Mobile Legend miliknya.

⁵⁰ Adhi Kusumastuti Ahmad Mustamil, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo(LPSP), 2019), 59–60.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data dan informasi, peneliti mengamati langsung live streaming Mobile Legend pada akun tiktok @Abiazkakaiaa untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan menghindari kesalahan dalam menganalisis. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini seperti berikut:

Dalam penelitian kualitatif terdapat beberapa teknik untuk mengumpulkan data, adapun teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada riset kualitatif. Observasi dapat juga disebut kegiatan mengamati suatu kegiatan atau fenomena secara langsung tanpa mediator.⁵¹

Selama proses observasi peneliti mengamati secara langsung live streaming Mobile Legend pada akun Tiktok @Abiazkakaiaa tanpa mengubah dan mencatat apa saja yang menjadi poin penting untuk menganalisis implementasi komunikasi dakwah melalui live streaming game Mobile Legend.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara peneliti dengan informan dengan harapan mendapatkan informasi mengenai objek yang diteliti. Wawancara juga disebut sebagai metode pengumpulan data yang

⁵¹ Rachmat Kriyantono, Ph.D, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: KENCANA, 2022), 300.

digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.⁵² Wawancara bisa juga dilakukan melalui telepon atau melalui platform video. Tergantung bagaimana keadaan dan kondisi yang memungkinkan untuk dilakukan.

Wawancara merupakan kegiatan komunikasi dengan tujuan mendapatkan informasi yang diinginkan, oleh karena itu harus dilakukan secara mendalam (*depth interview*). Wawancara mendalam dapat dilakukan berkali-kali terhadap informan apabila data yang sebelumnya didapatkan kurang memperkuat data tersebut. Karena itu juga disebut wawancara intensif (*intensive interview*). Pada wawancara mendalam ini pewawancara tidak memiliki kontrol terhadap informan, yang artinya informan bebas memberikan jawaban.⁵³ Pada penelitian ini peneliti telah memilih empat informan yang juga merupakan penonton (*viewers*) dari pada live streaming game Mobile Legend pada akun tiktok @Abiazkakiaa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan data-data masa lampau secara sistematis dan objektif. Jenis-jenis data dokumentasi bisa berupa berita media massa, buku teks, tulisan prasasti, program televisi, konten sosial media, foto atau gambar kejadian-kejadian yang berkaitan dengan objek penelitian.⁵⁴ Dokumentasi memiliki peran penting sebagai

⁵² Rachmat Kriyantono, Ph.D, 289.

⁵³ Rachmat Kriyantono, Ph.D, 292.

⁵⁴ Rachmat Kriyantono, Ph.D, 308.

sumber pelengkap dan pendukung data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

D. Analisis Data

Analisis data adalah proses memilah, mengelompokkan data kedalam pola atau kategori sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis. Interpretasi data adalah memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian.⁵⁵

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal diperolehnya data. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan berdasarkan proses pemilihan, menyederhanakan dan mengubah data lapangan menjadi data yang lebih terperinci, terstruktur dan sesuai dengan fokus penelitian.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan hasil dari pada reduksi data yang ditampilkan bisa berupa tulisan, diagram atau tabel yang berisikan tentang inti dari apa yang akan disampaikan.

4. Kesimpulan

⁵⁵ Rachmat Kriyantono, Ph.D, 355.

Pada bagian ini merupakan hasil penemuan baru yang sebelumnya masih belum terungkap. Kesimpulan merupakan hasil dari reduksi dan penyajian data yang disimpulkan berdasarkan bukti-bukti yang ada.⁵⁶

E. Keabsahan Data

Teknik keabsahan data bukan hanya bertujuan untuk mebantah tuduhan yang mengatakan penelitian kualitatif tidak bersifat ilmiah, tapi keabsahan data merupakan bagian tahapan yang tidak dapat dipisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif⁵⁷. Bagian ini adalah sebagai upaya peneliti untuk memastikan validitas data lapangan. Terdapat banyak cara dalam memperoleh daya yang dipercaya melalui penelitian kualitatif yaitu perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan pengecekan anggota.

1. Triangulasi Sumber

Membandingkan atau mengecek ulang kepercayaan dari suatu informasi yang telah didapatkan dari sumber yang berbeda. Seperti membandingkan hasil pengamatan dengan cara wawancara; membandingkan apa yang dikatakan umum dengan yang pendapat pribadi.

⁵⁶ Rachmat Kriyantono, Ph.D, 361.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 270.

2. Triangulasi Metode

Usaha untuk mengecek keabsahan temuan riset yang dilakukan menggunakan teknik yang berbeda untuk mendapatkan data yang sama.⁵⁸ Hasil data yang diperoleh melalui wawancara akan diperiksa dengan data yang diperoleh melalui cara observasi dan juga dokumentasi.

F. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam penelitian kualitatif adapun beberapa tahap penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan

- a. Mengidentifikasi masalah awal yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu implementasi komunikasi dakwah melalu live streaming game Mobile Legend.
- b. Melakukan pencarian literatul yang sesuai untuk memahami teori-teori, menelaah peneliti terdahulu yang relevan.
- c. Membuat rancangan penelitian seperti merencanakan metodologi penelitian, pemilihan jenis data yang akan dikumpulkan, dan analisis data yang akan digunakan ketika penelitian serta memilih instrumen yang akan dilibatkan selama penelitian.

2. Tahap Lapangan

⁵⁸ Rachmat Kriyantono, *Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran.*, Ed. 1, cet. 2 (Jakarta: Kencana, 2007), 71.

Setelah semua rancangan penelitian sudah siap, tahap selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan turun langsung ke lapangan untuk mencari data. Sesuai dengan metode yang sudah ditetapkan, peneliti melakukan penelitian dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Tahap Mengolah Data

- a. Mengolah data sesuai dengan pengelompokan/kategori yang sudah ditetapkan, sehingga data menjadi lebih terperinci dan mempermudah untuk menarik kesimpulan.
- b. Menulis laporan penelitian yang berisikan mengenai hasil penelitian, analisis data dan temuan.

4. Menyusun Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan akhir berdasarkan hasil penelitian dengan mengaitkan teori yang ada.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian ini meneliti bagaimana seorang pelaku dakwah berdakwah melalui game online Mobile Legend melalui Live streaming pada akun Tiktok miliknya, untuk itu perlu untuk peneliti mebedskripsikan beberapa hal mengenai obyek penelitian.

1. Profil Ustadz Abiazkakaia

Ustadz Abi Azkakaia memiliki nama lengkap yaitu Muhammad Tedy Purba. Seorang pria yang tinggal di daerah Kalideres, Jakarta Barat dengan tanggal lahir 31 Maret 1996. Muhammad Tedy Purba atau kerap disapa di media sosial dengan nama Ustadz Abi Azkakaia ini telah menikah pada tahun 2018 dan sudah dikaruniai 2 orang anak.

Selama di bangku sekolah Ustadz Abi Azkakaia menempuh Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (2002-2008) dan Madrasah Tsanawiyah di Jakarta (2009-2012), kemudian Ustadz Abi Azkakaia melanjutkan di SMK PGRI 35 Jakarta Jurusan Akuntansi (2013-2016) dan tak sampai di situ saja Ustadz Abi Azkakaia kembali melanjutkan pendidikan tingkat Strata Satu (SI) Jurusan Manajemen di Universitas Pamulang Tangerang Selatan (2017).

Sebelum terjun di dunia dakwah, beliau aktif di dunia pendidikan, melayani pengajaran kepada masyarakat secara private khususnya bagi anak-anak yang memang ingin belajar agama ataupun mata pelajaran

lainnya. Abi Azkacia merupakan seorang guru disalah satu Bimbingan Belajar yang ada di Jakarta. Tak hanya itu Ustadz Abi juga pernah bekerja di bidang pekerjaan lain yaitu Kelautan tepatnya di Perusahaan Pelayaran pada tahun 2017.

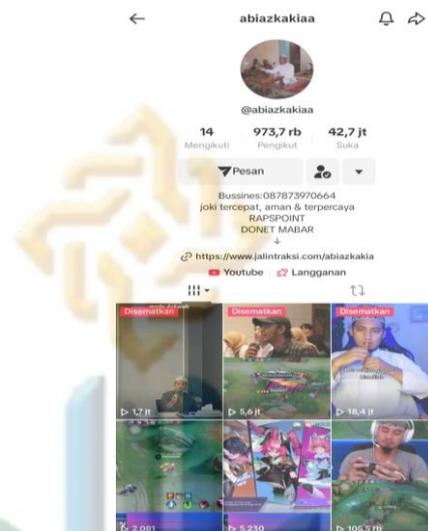
Melalui profesi sebagai seorang guru menjadikan beliau punya rasa kepedulian yang tinggi, pernah satu ketika Ustadz Abi Azkacia memergoki muridnya sedang bermain game online, murid tersebut mengucapkan kata-kata kotor dan kasar. Lalu Ustadz Abi Azkacia menegur murid tersebut. Momen inilah yang menjadi cikal bakal beliau untuk mendownload Game Mobile Legends dan kemudian mencoba memainkannya walaupun beliau tidak ahli dengan game tersebut. Beliau prihatin dengan perilaku para pengguna gam tersebut yang menganggap bahwa kata-kata kasar itu diwajarkan.

Sejak pertama kali mengamati anak-anaknya bermain Mobile Legends pada tahun 2017 lalu, Ustadz Abi Azkacia sudah tidak asing lagi dengan game tersebut. Perhatiannya tertuju saat muridnya yang bernama "Edo" mengeluarkan kata-kata kotor setelah kalah dalam bermain game Mobile Legends tersebut. Ustadz Abi Azkacia menegaskan bahwa pemain membawa perasaan dan "memasukkan ke dalam hati" saat bermain game, mereka bisa menjadi lebih emosional. Karena itu Ustadz Abi Azkacia mulai menaruh perhatian pada fenomena ini. dari situ, beliau mengetahui banya pemain khususnya anak muda player Mobile Legends menjadi "toxic" atau sering menggunakan kata-kata kotor saat kalah, dan

akibatnya, Ustadz Abi Azkacia termotivasi memberikan saran dan pesan-pesan keislaman kepada anak-anak yang terlanjur mencintai game online.

2. Profil Akun Tiktok @Abiazkakiaa

Pengikut akun Tiktok Ustad Abiazkakiaa hingga Juli 2024 kini telah mencapai 973,7 rb. Cukup banyak pengguna media sosial yang mengikuti akun Tiktok Abiazkakiaa serta melihat aktivitas yang terjadi pada akun tersebut. Akun Tiktok @Abiazkakiaa hingga saat ini masih aktif melakukan Live streaming dengan bermain game Mobile Legend sembari menyapaikan dakwah-dakwahnya. Media sosial Tiktok ini mempermudah Ustad Abiazkakiaa untuk memperoleh *mad'u* dengan memperluas jangkauan yang tak terbatas dan banyaknya peminat game Mobile Legend membuat akun tersebut semakin ramai dikunjungi. Alih-alih bermain game Mobile Legend, Ustad Abiazkakiaa juga menyelipkan pesan-pesan dakwah kedalam permainan tersebut, sehingga kebiasaan buruk yang terjadi didalam game tersebut perlahan hilang karena kehadiran Ustad tersebut.



Gambar 4.1

Akun Tiktok Abiazkakiaa

Ustad Abiazkakiaa menyebut komunitasnya (para viewers) dengan sebutan majelis Nurul Legend. Sebutan tersebut tidak lain ada kesamaan dengan nama game mobile legend itu sendiri. Penyesuaian yang dilakukan ustad juga merupakan cara agar diterimanya dakwah dikalangan pemuda yang bermain game Mobile Legend. Generasi Z menjadi salah satu target dalam perkembangan dakwah dimasa kini, karena mereka sangat dekat dengan sosial media sehingga adanya terobosan baru dalam berdakwah melalui game Mobile Legend dapat lebih mudah menjangkau *mad'u* yang lebih banyak.

Dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa dengan memanfaatkan fitur Live Streaming pada Tiktok memiliki keunikannya sendiri. Berbeda dengan dakwah pada umumnya, Ustad Abiazkakiaa tidak melulu membahas tentang dakwah namun juga ikut kedalam permainan Mobile Legend. Ketika ada kesempatan untuk menyampaikan pesan dakwah,

maka Ustad akan mengambil kesempatan tersebut dengan sejenak berhenti bermain. Penyesuaian yang dilakukan tidak lain agar para *viewers* dapat menerima kehadiran Ustad Abiazkakaiaa yang berdakwah melalui game Mobile Legend tanpa menyinggung pihak mana pun.

Fenomena dakwah melalui game online Mobile Legend ini menjadi fenomena yang menarik, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana dakwah yang dilakukan pemilik akun dalam menyampaikan dakwahnya. Penelitian ini juga diharapkan menjadi inspirasi bagi pendakwah dalam tantangannya menyampaikan dakwah di era digital yang semakin berkembang ini, sehingga tetap dapat diterima dikalangan kaum muda yang kian bergantung dengan media sosial.

Sembari melakukan Live Streaming, Ustad juga merekam aktivitas tersebut yang kemudian meng-*upload* rekaman tersebut kedalam akunnya sehingga dapat dilihat ulang oleh masyarakat online. Kemudian video tersebut yang menjadi objek pada penelitian ini mengenai bagaimana dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa melalui game online Mobile Legend serta kekurangan dan kelebihanannya. Pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakaiaa tidak terbatas oleh tema apapun, sehingga pemilihan video untuk diteliti berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Memiliki like, komen dan tayangan terbanyak.
- b. Merupakan kegiatan Live Streaming game online Mobile Legend.
- c. Video berisikan dakwah melalui game online Mobile Legend.

Video pertama yang di upload pada tanggal 19-02-2024 dengan jumlah penonton 6,8 jt dan 417,1K suka. Pada live streaming tersebut ustad Abiazkaciaa menyampaikan dakwahnya ketika bermain game online Mobile Legend tentang bahwa kematian, rezeki, dan jodoh sudah diatur oleh Allah SWT, lalu mengingatkan kita untuk mempersiapkan bekal kita ketika di akhirat. Meskipun dalam kehidupan nyata kita berada di titik terendah, semua itu tidak akan terjadi kalau Allah SWT belum berkehendak untuk terjadi. Hal tersebut beliau sampaikan ketika bermain game online Mobile Legend ustad Abiazkaciaa hampir terbunuh di game tersebut, kemudian di kaitkan dengan kehidupan nyata yang tidak lepas dari ajaran Islam itu sendiri. Screenshot (*tangkapan layar*) live streaming tersebut bisa dilihat pada dokumentasi penelitian di lampiran skripsi. Atau bisa langsung melihat video live streaming pada link berikut, <https://vt.tiktok.com/ZSYq198mf/>.

Video kedua yang diupload pada tanggal 05-17-2024 dengan jumlah penonton 1,7 jt dan 62,8 K suka. Dalam video tersebut ustad Abiazkaciaa menyampaikan bahwa perkataan adalah doa, sehingga apa yang kita ucapkan akan terjadi pada diri kita sendiri. Oleh karena itu, kita harus mengucapkan hal-hal baik agar hal baik itu sendiri yang akan kembali kepada kita. Ustad Abiazkaciaa menyampaikan dakwah tersebut ketika beliau mengatakan bahwa akan terbunuh oleh musuh didalam game online Mobile Legend, dan hal tersebut beneran terjadi. Lalu, beliau mengaitkannya dengan kehidupan nyata dan mengingatkan kita

sebagaimana mestinya ajaran Islam. Screenshot (*tangkapan layar*) video tersebut dapat dilihat pada dokumentasi penelitian di lampiran skripsi. Video tersebut dalam dilihat pada link berikut, <https://vt.tiktok.com/ZSYq1tqam/>.

Video ketiga yang diupload pada tanggal 24-05-2024 dengan jumlah penonton 108,5 K dan 6.400 suka. Video tersebut Ustad Abiazkakiaa menyampaikan dakwah tentang keharusan umat muslim untuk mengganti kata-kata burk dengan kalimat Masha Allah, Subhanallah dan Alhamdulillah. Pesan dakwah tersebut disampaikan ustad Abiazkakiaa melihat banyak pemain game online Mobile Legend mengatakan hal buruk ketika bermain game online. Seketika ustad Abiazkakiaa mengingatkan para *viewers* untuk mulai mengurangi kebiasaan buruk itu dan membiasakan mengucapkan kalimat Tauhid ketika bermain. Screenshot (*tangkapan layar*) video dapat dilihat pada dokumentasi penelitian di lampiran penelitian atau melihat video tersebut pada link berikut, <https://vt.tiktok.com/ZSYqJFtoL/>.

B. Penyajian Data dan Analisis

Proses selanjutnya adalah memaparkan hasil data yang diperoleh selama penelitian. Data yang diperoleh berdasarkan teknik pengumpulan data yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya yakni observasi, wawancara dan dokumentasi akan disesuaikan dengan alat-alat penelitian lainnya, kemudian akan dijelaskan secara rinci dengan bukti-bukti yang ada.

1. Metode Dakwah Ustad Abiazkakiaa Melalui Live Streaming Game Online Mobile Legend Pada Akun Tiktok @abiazkakiaa

Seiring berkembangnya teknologi, banyak aspek kehidupan yang terkena dampaknya. Salah satu aspek kehidupan yang mengalami perubahan adalah dalam dunia dakwah. Seperti yang dilakukan oleh Ustad Abiazkakiaa pemilik akun tiktok @Abiazkakiaa yang melakukan dakwahnya melalui Live Streaming game online Mobile Legend pada aplikasi Tiktok. Aplikasi Tiktok menjadi media yang dipilih karena aksesnya yang mudah dijangkau oleh semua kalangan dan penggunaan aplikasinya yang tergolong simpel, selain itu pola komunikasi yang terjalin juga terbantu dengan fitur yang ada pada aplikasi Tiktok. Hal itu diperkuat hasil wawancara dengan Farhan selaku penonton setia live streaming Ustad Abiazkakiaa yang mengatakan:

“Sangat mudah sekali untuk menggunakan aplikasi tiktok dan untuk pola interaksinya dalam tiktok ya pastinya di fitur2 yang disediakan dari tiktok nya sendiri mas. Seperti dari fitur DM jika sesama teman itu pola komunikasi personal, kalau fitur komentar dalam Video Tiktok itu komunikasi massa mungkin karna interaksinya banyak . kalau dalam fitur live itu komunikasi grub mungkin karna streamer interaksi langsung dengan viewer.”⁵⁹

Pernyataan lain juga disampaikan oleh obyek kedua yang bernama

Fatur dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Untuk pola interaksinya itu mas kalau beliau itu lagi live itu kita bisa memberikan langsung komentar pada fitur live streaming, bisa juga kita berinteraksi melalui fitur sawer yang nanti kita memberikan donasi ke akun tersebut kemudian muncul notif, nah

⁵⁹ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

notif itu bisa kita kirim pesan apa yang ingin kita sampaikan kepada pemilik akun, nanti pasti direspon oleh beliau.”⁶⁰

Diperkuat pula oleh jawaban subjek ketiga yang bernama Satria pada wawancaranya sebagai berikut:

“Pola interaksinya kalo menurut saya bisa melalui fitur yang udah disediakan oleh tiktok, seperti DM bisa berbalas pesan sesama teman, terus juga kolom komentar bisa berkomunikasi dengan akun selain teman, nah terus ada fitur live streaming kalo itu bisa komunikasi langsung gitu jadi kayak bisa langsung berinteraksi.”⁶¹

Didukung juga oleh subjek keempat yang bernama Ramanda pada wawancaranya sebagai berikut :

“Sedangkan untuk pola-pola interaksinya itu bang kalau ustadz abi lagi live itu kita bisa memberikan langsung komentar ke live beliaunya, ya walaupun ustadz abi itu belum tentu membaca komentar kita karena di live-nya kan yang nonton bukan kita aja jadi bisa ke tumpuk-ketumpuk sama komentar yang lain.”⁶²

Berdasarkan hasil wawancara diatas Tiktok memberikan fitur-fitur yang sangat memungkinkan terjadinya interaksi antara da'i dan mad'u.

Mulai dari fitur DM, kolom komentar hingga fitur sawer yang menjadi pola komunikasi yang biasa digunakan saat Ustad Abiazkakkiaa Live Streaming di Tiktok sambil berdakwah melalui game online Mobile Legend. Pola interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual yang disebut Majelis Nurul Legend tersebut terjadi secara terus menerus selama live streaming berlangsung

Bila dilihat dari hasil observasi peneliti, interaksi yang terjadi di dalam komunitas Nurul Legend berupa tanya jawab dan

⁶⁰ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁶¹ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁶² Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

saling tanggap mengenai apa yang disampaikan oleh Ustad Abiazkakaiaa, dimana yang memulai topik adalah pemilik akun tersebut kemudian penonton memberikan tanggapan. Keterbukaan untuk akses kedalam live streaming Ustad Abiazkakaiaa juga sangat terbuka bagi siapa saja yang ingin bergabung. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara kepada Farhan selaku penonton setia Ustad Abiazkakaiaa sebagai berikut:

“Menurut saya tiktok itu sendiri kan sifatnya mengshare video atau mengekspresikan diri sendiri ya, jadi ya tentu sifatnya sangat terbuka . untuk segala kalangan tanpa terbatas usia siapa saja bisa mengakses informasi yang bahkan mungkin informasi itu sensitif menurut saya. Jadi siapa aja yang punya handphone atau gadget dan memiliki aplikasi tiktok sudah pasti bisa mengakses jaringan informasi di dalamnya. Bahkan TV pun kalah cepat jangkauan viral dalam memberikan informasi informasi yang bener bener baru . tiktok sendiri juga membuat trend trend yang mungkin tenar di kalangan anak muda. Selain itu, aplikasi tiktok ini bukan hanya bisa diakses oleh perangkat handphone saja bisa laptop, komputer apapun asalkan berbasic android. Jadi bisa lebih bebas lagi untuk keterbukaan akses konten Ustad Abiazkakaiaa.”⁶³

Diperkuat dengan jawaban subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Kalau keterbukaannya itu mas tentu terbuka banget karena semua pengguna Tiktok bisa menjangkau akunnya Abiazkakaiaa ini dan juga di sana siapa saja bisa berkomentar tanpa harus follow terlebih dahulu. Jadi tidak menutup kemungkinan setiap harinya penonton terus bertambah karena mudahnya dijangkau baik bagi yang sudah mengikuti akun tersebut maupun tidak. Sangking terbukanya mas, Tiktok ini bahkan bisa diakses walaupun tidak punya aplikasinya, jadi ketik aja di google tiktok sudah bisa akses aplikasi itu lewat web.”⁶⁴

Dilanjut jawaban subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya sebagai berikut:

⁶³ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁶⁴ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

Menurutku sih sangat terbuka ya, soale tiktok ini salah satu aplikasi yang sangat amat diminati dari semua kalangan dari muda sampai tua. Apalagi tiktok ini memberi kebebasan untuk mengshare video dan semua orang yang mempunyai akun tiktok bisa melihat.⁶⁵

Kemudian dilanjut jawaban subjek keempat yang bernama Ramanda :

“Kalau keterbukaannya, saya termasuk terbuka banget karena semua pengguna Tik tok bisa mengakses akunnya ustadz Abi ini dan juga di sana bisa siapa saja yang bisa berkomentar tanpa harus follow terlebih dahulu.”⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan keterbukaan akses untuk mengikuti akun Tiktok Abiazkakiaa menjadi peran penting untuk perkembangan akun tersebut. Dalam aplikasi Tiktok terdapat fitur untuk mengatur keterbatasan pengguna lain untuk saling berinteraksi, namun tidak dengan akun Tiktok Ustad Abiazkakiaa yang sangat terbuka untuk siapa saja dapat berinteraksi dengan beliau termasuk untuk bergabung didalam komunitas yang disebut Nurul Legend melalui Live Streaming tersebut. Keterbukaan ini yang kemudian menjadi awal mula ketertarikan subjek untuk terus mengikuti perkembangan daripada akun Tiktok Ustad Abiazkakiaa.

Selain itu, mudahnya Media sosial tiktok untuk mencakup banyak kalangan terbantu dengan adanya sharelink (*membagikan alamat website*). Hanya dengan sekali tekan link tersebut kita akan masuk kedalam portal live streaming milik Abiazkakiaa. Hal ini yang kemudian dapat

⁶⁵ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁶⁶ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

mengundang orang sebanyak-banyaknya untuk bergabung kedalam komunitas Nurul Legend. Dakwah yang dilakukan tidak terikat dengan tema tertentu sehingga pembahasannya yang ringan membuat penonton dapat menikmati dakwah tersebut. Hal itu dinyatakan oleh Farhan selaku penonton setia Ustad Abiazkakkiaa dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Menurut saya ustad abiazkakkiaa ini gak menggunakan tema tertentu untuk menyampaikan dakwah karna dakwah nya gak hanya membahas satu saja yang berfokus dalam satu ilmu gitu engga . jadi banyak variasi nya menurut saya . cuman, ustad abi azkia menentukan genre nya dia berdakwah menggunakan mobile legend sebagai media untuk menarik minat dan antusias warga tiktok”⁶⁷

Dilanjut dengan jawaban subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya sebagai berikut:

“oh kalau tema sepertinya tidak ada tema khusus mas kalau beliau lagi live jadi apa saja bisa beliau sampaikan dalam live streamingnya itu jadi cukup fleksibel gitu mas untuk dijangkau oleh orang-orang yang nonton.”⁶⁸

Diperkuat juga oleh subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya sebagai berikut:

Nggak sih mas, Ustad Abiazkakkia gak menentukan tema, beliau itu menyampaikan dakwahnya ya random aja sesuai dengan kejadian yang ada di dalam mobile legend pada saat beliau mainkan⁶⁹

Dilanjutkan jawaban subjek keempat yang bernama Ramanda :

Kalau tema sepertinya tidak ada tema khusus, soalnya kalau ustadz abi itu lagi live jadi apa saja bisa beliau sampaikan dalam live streamingnya itu, jadi cukup fleksibel gitu bang untuk dijangkau oleh orang-orang yang nonton.⁷⁰

⁶⁷ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁶⁸ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁶⁹ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁷⁰ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

Berdasarkan hasil wawancara tersebut mengenai keterbatasan tema yang diambil oleh Ustad Abiazkakaia merupakan bentuk penyesuaian beliau dalam mencakup banyak mad'u. Pembahasannya yang fleksibel membuat penonton merasa tidak bosan dan tetap menikmati apa yang Ustad Abiazkakaia sampaikan. Beliau juga menjawab pertanyaan dari penonton yang tidak berfokus pada satu pembahasan saja. Hal tersebut menjadi ketertarikan dan keterbukaan bagi siapa saja yang ingin bertanya dan salah satu faktor yang membuat penonton merasa nyaman.

Bila dilihat dari observasi peneliti, Ustad Abiazkakaia lebih sering bergantung dengan pertanyaan yang diberikan oleh penonton yang kemudian menjadi poin dari pesan dakwah yang disampaikan. Selain itu, Ustad Abiazkakaia juga menggunakan tema pembahasan yang lagi viral atau sedang banyak terjadi dikalangan pemuda di media sosial Tiktok.

Sehingga pesan yang disampaikan akan langsung diterima oleh penonton karena merasa sedang mereka alami. Nilai-nilai yang terkandung tidak terbatas hanya dengan satu tema saja, seperti yang sudah dijelaskan di atas penjelasan mengenai bagaimana keadaan yang terjadi di dalam game mobile legend. Beberapa nilai-nilai Islam yang terkandung menurut Farhan dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Nilai nilai yang saya tangkap saat melihat video video nya itu sendiri ya paling banyak adalah SABAR sih mas wkwk . kalau main mobile legend kan seluruh sumpah serapah keluar dari mulut tapi ustad abi azkia sama sekali ngga pernah mengungkapkan kalimat kotor atau kasar dalam live nya ketika bermain mobile legend. Ketika dia kesal pun selalu di sebutnya kalimat allah

istighfar lalu menyambungkan kejadian sebab akibat dia di kill dalam game dengan dakwah . itulah menariknya.”⁷¹

Diperkuat dengan jawaban subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Kalau nilai-nilai dakwah itu yang pernah saya tonton itu mah beliau itu kan main game mobile legends jadi waktu beliau itu lagi main beliau hampir mati tapi karena suatu hal jadinya nggak jadi mati dan di situ beliau menyampaikan bahwa kalau di kehidupan kita itu semua itu sudah ditakdirkan seperti rezeki kematian dan jodoh nah jadi beliau menyampaikan itu dalam videonya pada saat beliau itu hampir terbunuh oleh musuh di dalam game tersebut, jadi pesan dakwahnya adalah kita tidak perlu khawatir tentang kematian karena kalau belum saatnya maka ya tidak akan bertemu ajalnya.”⁷²

Kemudian jawaban dari subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya:

“Yang paling saya tangkap itu SABAR sih mas, soalnya kalo main mobile legend itu harus bisa menahan emosi dan pasti omongan kasar itu pasti terucap dari mulut kita, tapi Ustad Abiazkakika ini meredam emosi dengan mengucap istigfar, lalu melanjutkan dakwah yang berhubungan dengan kejadian mobile legend pada saat itu, mungkin itu salah satu strategi beliau menyampaikan dakwah.”⁷³

Dilanjut jawaban subjek keempat yang bernama Ramanda dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Kalau nilai-nilai dakwah itu yang pernah saya tonton itu saat ustadz abi sedang main game mobile legends. jadi waktu itu ustadz abi hampir mati tapi karena ustadz abi jago jadinya nggak jadi mati dan di situ ustadz abi menyampaikan bahwa kalau di kehidupan kita itu semua itu sudah ditakdirkan seperti rezeki kematian dan jodoh nah jadi ustadz abi menyampaikan itu dalam videonya pada saat ustadz abi itu hampir terbunuh oleh musuh.”⁷⁴

⁷¹ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁷² Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁷³ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁷⁴ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

Terdapat macam-macam pesan dakwah yang pernah Ustad Abiazkakaia sampaikan, bila dilihat dari hasil wawancara dapat diambil kesimpulan bahwa Ustad Abiazkakaia paling sering mengingatkan untuk bersabar, sering mengucapkan kalimat Tauhid dan bersikap baik dengan sesama manusia. Pesan yang disampaikan tidak lepas dari poin penting dalam kehidupan sehari-hari dan tetap menyiapkan bekal untuk kelas di akhirat. Berdasarkan observasi dari peneliti, pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakaia cenderung menjadi pengingat bagi kaum muda terhadap dosa kecil yang sering dianggap sepele, kemudian hal tersebut yang sering kali disampaikan untuk merubah kebiasaan tersebut.

Dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaia melalui game online Mobile Legend melalui beberapa cara yang disesuaikan dengan keadaan atau suasana saat live streaming. Beberapa cara dakwah Ustad Abiazkakaia untuk menyampaikan dakwahnya melalui game online

Mobile Legend menurut Farhan selaku penonton setia sebagai berikut:

“Beliau menyelinapkan konten dakwah nya ketika bermain mobile legend itu mas. Jadi contoh ketika dia di kill oleh musuh nya di permainan mobile legend saat live streaming. Ustad abiazkia mungkin kesal namun dia langsung mengucap istighfar untuk meredam emosi nya lalu melanjutkan dakwah yang berhubungan sebab akibatnya matinya hero dengan perjuangan perjuangan nabi nabi yang mana penonton itu menjadi antusias mendengarnya. Mungkin lucu tapi ini strategi yang efektif untuk di dengar.”⁷⁵

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya:

⁷⁵ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

“Untuk dakwahnya itu beliau menghubungkan kejadian-kejadian yang ada di game dengan kehidupan nyata contohnya seperti yang tadi saya sebutkan itu mas kalau rezeki jodoh dan kematian itu sudah ditentukan terus contoh lainnya beliau selalu mengingatkan penontonnya untuk tidak berkata jorok ketika bermain game online atau di kehidupan sehari-hari dan beliau mengingatkan untuk mengganti dengan kata-kata yang sepatutnya seperti apa Allahu Akbar subhanallah.”⁷⁶

Begitu juga yang disebutkan oleh subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya:

“Beliau itu memberikan dakwah sambil memainkan game mobile legend, dan pembahasannya itu ya sesuai kejadian yang ada di mobile legend itu tapi diselipkan dengan dakwah yang masih berhubungan. Contohnya itu ketika beliau dia kill oleh musuh maka ustad mengucap istigfar jadi yang nonton juga bakal ngucapin istigfar juga dan itu seperti otomatis mengikuti ucapan Ustad dan dilanjutkan dengan perjuangan nabi-nabi, jadi ya selain focus ke gamenya juga focus dengerin Ustad”⁷⁷

Kemudian jawaban dari subjek keempat yang bernama Ramanda:

“Kalau untuk dakwahnya, ustadz abi itu sering menghubungkan kejadian-kejadian yang ada di game dengan kehidupan nyata contohnya kayak yang tadi saya sebutkan itu bang kalau rezeki jodoh dan kematian itu sudah ditentukan terus contoh lainnya beliau selalu mengingatkan penontonnya untuk tidak misuh ketika bermain game online atau di kehidupan sehari-hari dan beliau mengingatkan untuk mengganti dengan kata-kata yang sepatutnya seperti kalimat tahmid, kalimat takbir dan istighfar.”⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali cara beliau untuk menyampaikan dakwahnya melalui game online Mobile Legend. Beberapa cara tersebut seperti memanfaatkan kolom komentar untuk menjawab pertanyaan seputar agama,

⁷⁶ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁷⁷ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁷⁸ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

menghubungkan kejadian yang ada dalam Mobile Legend dengan syariat islam, mengisi waktu luang saat permainan dengan menyampaikan ajaran islam, menegur langsung apabila ada penonton yang berkata tidak baik di kolom komentar dengan mengingatkan kita untuk menyebut kalimat Tauhid sebagai gantinya. Cara tersebut dapat diterima dengan baik oleh penonton, sebab tidak membuat orang lain merasa tersinggung dan tetap bisa menikmati game online Mobile Legend tersebut. Penyampaian dakwah Ustad Abiazkakaiaa juga terbantu dengan antusias penonton untuk memberikan tanggapan yang kemudian memancing penonton lain merasakan hal yang sama.

Selain itu, Ustad Abiazkakaiaa juga melakukan sesi berbagi pengalaman sebelum memulai bermain game Mobile Legend. *Sharing session* beliau lakukan untuk memberikan waktu khusus bagi pengikutnya di media sosial Tiktok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Kemudian Ustad Abiazkakaiaa menjawab secara bergiliran dari pertanyaan yang ditulis pada kolom komentar. Tidak sedikit pertanyaan yang terlewatkan karena tertimbun oleh pertanyaan dari penonton lain yang mengirim komentar secara terus menerus, namun Ustad Abiazkakaiaa tidak akan menjawab pertanyaan yang dikirim secara berulang-ulang.

2. Efek Yang Dialami Penonton Setelah Melihat Dakwah Melalui Live Streaming Game Online Mobile Legend Pada Akun Tiktok @abizkakaiaa

Setelah melakukan penelitian, peneliti mengetahui efek yang dialami oleh penonton setelah rutin melihat dakwah ustad Abiazkakaiaa melalui game online. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa penonton dapat dengan mudah menerima makna apa yang disampaikan oleh Ustad Abiazkakaiaa melalui dakwahnya. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari narasumber Farhan selaku penonton setia Ustad Abiazkakaiaa dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Ya saya cukup memahaminya dikarenakan apa yang disampaikan oleh ustadz Abiazkakaiaa selalu berdampak positif bagi saya yang saya rasakan sehingga apa yang diberikan wejangan oleh ustad selalu menyangkut pautkan dakwah yang sebab akibatnya itu dijelaskan kenapa kita harus sabar kenapa kita harus berperilaku positif dan dalam bertutur kata sehingga kita juga terhibur karena beliau kesal namun selalu beliau menyebut istighfar itu menjadi salah satu daya tarik sendiri di ustadz abiazkakaiaa dalam streamingnya ataupun dalam video-video tiktoknya.”⁷⁹

Diperkuat juga oleh subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Tentu saja iya mas karena tadi itu beliau menggunakan bahasa-bahasa yang mudah dimengerti oleh penontonnya jadi saya dapat mudah memahami apa yang disampaikan oleh beliau, maksudnya bahasa yang mudah dipahami itu bukan menggunakan bahasa secara akademisnya, namun menggunakan bahasa sehari-hari yang sangat umum.”⁸⁰

Begitu juga yang dirasakan oleh subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya menyampaikan:

“Ya saya cukup bisa memahami makna yang beliau sampaikan dikarenakan dakwah yang beliau sampaikan itu disertai “kenapa kita harus sabar” “kenapa kita harus bersyukur”, nah kalimat-kalimat tersebut lah yang membuat

⁷⁹ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁸⁰ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

penonton jadi sadar betapa pentingnya sabar begitu. Dakwah yang beliau sampaikan itu sebab akibatnya sangat jelas sehingga mudah diterima dan dipahami maknanya.”⁸¹

Kemudian jawaban subjek keempat yang bernama Ramanda dalam wawancaranya:

“Tentu saja iya bang, karena ustadz abi menggunakan bahasa-bahasa yang mudah dimengerti oleh penontonnya jadi saya dapat mudah memahami apa yang disampaikan oleh Ustad Abiazkakaiaa.”⁸²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, menunjukkan bahwa penonton dapat dengan mudah memahami pesan dakwah apa yang disampaikan oleh Ustad Abiazkakaiaa dalam live streamingnya. Beliau bukan hanya menyampaikan apa yang harus dilakukan namun juga memberikan penjelasan tentang sebab akibat yang dialami, penyampaian tersebut yang membantu penonton menjadi paham tentang poin apa yang disampaikan Ustad Abiazkakaiaa. Selain menjelaskan tentang sebab akibatnya, Ustad Abiazkakaiaa juga menyampaikan dakwahnya menggunakan bahasa yang tidak rumit seperti bahasa akademisnya namun menggunakan bahasa sehari-hari yang umum digunakan. Selain itu, peneliti juga menemukan gaya bahasa yang digunakan Ustad Abiazkakaiaa seperti “bro” dan bahasa gaul lainnya. Hal tersebut tidak lain adalah untuk membuat penontonnya merasa nyaman dan dapat memahami makna apa yang disampaikan oleh beliau.

⁸¹ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁸² Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

Penonton memaknai dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakaiaa dalama kehidupa sehari-hari dengan menerapkannya kedunia nyata. Mengubah kebiasaan buruk yang sebelumnya sering dilakukan menjadi lebih baik. Pernyataan tersebut disampaikan langsung oleh Farhan selaku penonton setia Ustad Abiazkakaiaa dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Ya saya memaknainya adalah salah satunya dengan sikap positif yang bisa saya ambil adalah saya bisa mencontohkan dalam dalam kehidupan sehari-hari saya bahwasanya game itu hanya sebuah permainan tidak usah terlalu dibuat serius tapi saya sendiri bisa menjadi lebih sabar bisa menjadi lebih natural dalam bermain game yang mana itu memberikan efek positif bagi saya dan bagi orang-orang lain tentunya sehingga makna tujuan apa tujuan dari ustadz abiazkakaiaa itu sendiri tercapai dalam video-video tiktoknya.”⁸³

Pernyataan tersebut juga diungkapkan oleh subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya:

“Saya memaknai dakwah dari beliau itu dengan mencoba menerapkan di kehidupan sehari-hari mas jadi apa yang disampaikan oleh beliau itu langsung saya praktekan di kehidupan sehari-hari, walaupun awalnya tidak terbiasa tapi saya terus untuk mencoba istiqomah untuk berubah.”⁸⁴

Dilanjut oleh subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya :

“Saya memaknai apa yang dilakukan oleh Ustad Abiazkakaiaa ini merupakan bentuk pengingat buat saya mas, nasihat sekaligus juga hiburan karena hobi saya juga game online ML itu tadi ya saya merasa mendapat banyak keuntungan. Kemudian saya secara tidak langsung kadang teringat dengan apa yang beliau sampaikan ketika berdakwah.”⁸⁵

Berikut jawaban subjek keempat yang bernama Ramanda :

⁸³ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁸⁴ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁸⁵ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

“Saya memaknai dakwah dari ustadz abi itu dengan mencoba langsung di kehidupan sehari-hari bang. jadi apa yang disampaikan oleh ustadz abi itu langsung saya praktekan di kehidupan sehari-hari sedikit demi sedikit. jadi perlu dibiasakan juga lah bang.”⁸⁶

Dari hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa kebanyakan penonton memaknai dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakaiaa sebagai cerminan dalam kehidupan sehari-hari, dimana harus selalu ingat dengan ajaran islam dimanapun dan kapanpun. Para informan juga memaknainya dengan menerapkan kedalam kehidupan sehari-hari, seperti mengurangi perkataan yang kurang baik dan diganti dengan kalimat Tauhid. Selain itu, juga menjadikan dakwah Ustad Abiazkakaiaa sebagai pengingat ketika mengalami hal yang pernah dilihat ketika live streaming dan bagaimana seharusnya sebagai muslim memberikan respon. Selain sebagai sarana hiburan para informan juga memaknai bahwa Mobile Legend hanya sekedar perantara untuk mencari kesenangan dan jangan sampai membuat hubungan hamba menjadi renggang dengan penciptanya.

Sikap yang ditunjukkan penonton terhadap dakwah Ustad Abiazkakaiaa berupa penerimaan yang ditunjukkan dengan sikap penonton yang terus mengikuti akun Abiazkakaiaa. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Farhan selaku penonton setia Ustad Abiazkakaiaa dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Sangat setuju karena beliau selalu memberikan pesan-pesan dakwah yang berkesinambungan sehingga tidak cringe atau tidak membuat bingung para viewer atau penonton karena beliau selalu

⁸⁶ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

memberikan penjelasan dalam dakwahnya dengan lengkap dengan detail sebab akibatnya itu bagaimana dalilnya apa beliau juga memberikan kesan yang lucu dalam pembawaan materi-materi dakwahnya di dalam video-videonya”.⁸⁷

Kemudian dilanjut oleh subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya:

“Tentu sangat setuju mas karena apa yang disampaikan oleh beliau itu sesuai sesuai dengan ajaran-ajaran Islam pada umumnya jadi dengan mudah kita menerimanya.”⁸⁸

Didukung juga oleh subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya:

“Setuju-setuju aja sih, pesan yang beliau sampaikan melalui game mobile legend mempunyai pesan-pesan yang positif, sangat amat tegas, detail, jelas saat menjelaskan meskipun sambil bermain game.”⁸⁹

Berikut jawaban subjek keempat yang bernama Ramanda:

“Tentu sangat setuju mas karena apa yang disampaikan oleh beliau itu sesuai dengan ajaran-ajaran Islam pada umumnya jadi dengan mudah kita menerimanya.”⁹⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa yang menjadi acuan beliau berdakwah adalah kitab suci Al-Qur’an dan Hadist, selain menyampaikan dakwahnya beliau juga menerangkan sumbernya dari mana. Para informan menyatakan setuju dengan apa yang disampaikan karena memiliki landasan yang juga mereka yakini yakni Al-Qur’an dan Hadist. Selain penyampaiannya yang memiliki dasar, Ustad Abiazkakaia

⁸⁷ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁸⁸ Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁸⁹ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁹⁰ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

juga menyampaikan secara tegas dan detail, sehingga dapat mempengaruhi penontonnya agar mau menerima dan mengamalkan apa sudah disampaikan. Dakwah yang disampaikan juga merupakan bekal yang penting bagi penonton, terutama dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan bersosialisasi. Menurut Farhan selaku penonton setia Ustad Abiazkakaiaa dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Jelas sangat penting pesan-pesan dakwah yang disampaikan oleh ustadz Abiazkakaiaa merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena ketika kita menerapkan sabar dalam bertutur kata kita itu bakal terbiasa berbicara kepada siapapun itu mau tua mau muda kita bakal bisa lebih menahan diri untuk memberikan pesan dan kesan kepada orang lain yang baik jadi kita juga secara edit langsung membangun personal branding yang bagus kepada orang lain dengan kita terbiasa tidak berbicara kasar atau tidak terbiasa berbicara kotor karena ketika kita menerapkan apa yang ustadz abskia itu sampaikan bahwasanya ketika bermain game beliau mengucapkan istighfar secara edit langsung ketika kita kaget juga bisa jadi kita yang aslinya eee kaget kemudian mengucapkan kata-kata kotor jancuk atau semacamnya bisa berubah menjadi istighfar.”⁹¹

Diperkuat juga oleh subjek kedua yang bernama Fatur dalam wawancaranya sebagai berikut:

“Tentu iya mas karena yang beliau sampaikan itu suatu hal yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari karena beliau itu sering mengingatkan kita akan dosa-dosa kecil yang sering kita anggap sepele karena itu menurut beliau sering dinormalisasikan oleh anak muda jadi menurut saya itu suatu hal yang penting untuk pengingat kita di kehidupan sehari-hari.”⁹²

Dilanjut oleh subjek ketiga yang bernama Satria dalam wawancaranya:

⁹¹ Farhan Walidsyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁹² Fatur Rohman, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

“Tentunya, kalo dari saya sendiri sudah mulai sedikit-sedikit mengalami perubahan setelah mendengarkan dakwah Ustad Abiazkakia. Sudah bisa menerapkan sabar di kehidupan sehari tetapi masih belum sesabar beliau, terus kadang ya sek ngomong kasar meskio dikit. Dan Alhamdulillahnya sudah dirubah sedikit demi sedikit.”⁹³

Berikut jawaban dari subjek keempat yang bernama Ramanda :

“Tentu iya bang, seperti yang saya sampaikan tadi itu jadi saya sebelumnya biasanya mencapai kata-kata kotor / full toxic kalau lagi ngegamnge-game,tapi setelah saya sering nonton live streaming Rustadz abi, saya diingatkant kalau mengucapkan kata-kata kotor itu tidak baik jadi dengan perlahan saya mengubahnya dengan kalimat seperti astagfirullah Alhamdulillah Allahu Akbar.”⁹⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pesan-pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa merupakan hal yang sangat penting diterapkan di kehidupan sehari-hari terutama bagi kaum muda. Pasalnya pesan yang paling sering disampaikan adalah terkait bagaimana kita bersikap sabar dalam menjalani kehidupan dan berkata yang baik. Di era saat ini banyak dosa yang sudah mulai dianggap biasa, salah satunya berkata kasar sesama manusia dan mudah marah, hal itu kemudian yang ingin dirubah oleh Ustad Abiazkakiaa melalui game Mobile Legend dengan pembiasaan hal-hal baik.

Dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa juga berdampak terhadap penonton yang menjadi indikator bahwa dakwah yang dilakukan beliau melalui Mobile Legend dapat dikatakan berhasil. Menurut informan kebiasaan buruk yang sebelumnya sering dilakukan kini sudah mulai

⁹³ Satria Raya, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

⁹⁴ Ramanda Qodli, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Agustus 2024

berkurang, bahkan ada juga yang sudah benar-benar berubah. Seperti sering berkata kasar, mudah marah dan toxic ketika bermain game Mobile Legend perlahan sudah mulai berkurang. Hal yang lebih baik lagi adalah dampak tersebut sudah diterapkan dalam kehidupan nyata sesuai dengan apa yang sering disampaikan oleh Ustad Abiazkakiaa saat live streamingnya. Bila dilihat dari hasil wawancara, dakwah beliau seakan muncul diingatan ketika para informan berhadapan dengan kondisi yang pernah dilihat saat live streaming Ustad Abiazkakiaa.

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan merupakan penjelasan mengenai gagasan peneliti, sinkronasi data hasil temuan dengan temuan sebelumnya dan mendeskripsikan data hasil temuan dengan data penemuan di lapangan. Peneliti juga membandingkan hasil temuan di lapangan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan fokus penelitian sehingga hanya berfokus pada level objek media. Adapun penjelasan mengenai temuan di lapangan adalah sebagai berikut :

1. Metode Dakwah Ustad Abiazkakiaa Melalui Live Streaming Game Online Mobile Legend Pada Akun Tiktok @abiazkakiaa

Dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa melalui live streaming game online Mobile legend pada akun Tiktok pribadinya, merupakan terobosan baru di era digital untuk berdakwah. Ruang lingkup virtual yang menjadi sarana berdakwah Ustad Abiazkakiaa tentu memiliki perbedaan

bila dibandingkan dengan dakwah secara langsung (*offline*). Oleh karena itu, perlu menggunakan teori yang memang ditujukan untuk menganalisis interaksi yang terjadi di ruang virtual. Sesuai dengan teori Rulli Nasrullah tentang Etnografi Virtual yang membagi menjadi empat level analisis yaitu ruang media, dokumen media, objek media, pengalaman.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dan pengamatan peneliti di lapangan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan level objek media teori dari Rulli Nasrullah. Pada level ini digunakan untuk melihat bagaimana budaya yang terjadi pada sebuah komunitas virtual, bagaimana interaksi yang terjadi antar pengguna atau sekelompok.⁹⁵ Pada penelitian ini level objek media menjadi hal yang sangat spesifik untuk mendeskripsikan bagaimana dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkaciaa melalui game Mobile Legend melalui live streaming di akun Tiktok pribadinya.

Berdasarkan data hasil wawancara peneliti di lapangan, ditemukan ada beberapa cara dakwah Ustad Abiazkaciaa melalui game online Mobile Legend, antara lain :

- a. Dalam dakwahnya Ustad Abiazkaciaa menggunakan metode *Bil Lisan* yang berarti berdakwah melalui lisan. Dakwah melalui lisan yang dimaksud adalah ketika Ustad Abiazkaciaa menyampaikan dakwah dengan cara:

⁹⁵ Nasrullah, M.Si., *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*, 54.

- 1) Mengambil kesempatan ketika ada kejadian di game Mobile Legend yang dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata dan menambahkan nilai islam di dalamnya.
 - 2) Menjawab Pertanyaan Dari Penonton Seperti yang pernah dijelaskan oleh Ustad Abiazkakaiaa ketika ada penontonnya yang bertanya apakah ketika mengikuti sebuah Turnamen Mobile Legend sama halnya dengan berjudi.
- b. Metode dakwah yang kedua menggunakan metode *Al-hikmah* yaitu dengan memberikan contoh yang bijaksana dan mengajak kepada kebenaran melalui sikap. Metode ini dilakukan Ustad Abiazkakaiaa ketika bermain game mobile legend, yang dimaksud adalah dengan cara:

- 1) Berhenti Bermain Selama Adzan. Ustad Abiazkakaiaa selalu melakukan live streamingnya setelah melaksanakan solat wajib, sebelum memulai permainan Ustad Abiazkakaiaa mengajak penontonnya untuk menunggu adzan terlebih dahulu.
- 2) Selalu Menegur Ketika Ada Kejadian yang Tidak Sesuai Syariat Islam dan memberikan contoh yang semestinya.

Cara berdakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa dapat meluas sesuai dengan kebutuhan penonotannya, seperti membuat live streaming khusus untuk menjawab pertanyaan dari penontonnya seputar ajaran Islam. Fitur yang ada pada media sosial Tiktok juga mendukung proses dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa, seperti yang sudah dijelaskan

di atas mengenai fitur komentar, sawer dan DM yang menjadi fitur penting dalam proses dakwah Ustad Abiazkakaiaa selama live streaming.

Dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa juga memberikan pengalaman bagi penontonnya, pengalaman yang dimaksud adalah gambaran bagaimana anggota komunitas *online* tersebut di dunia *offline*. Dengan kata bahwa apa yang muncul di dunia *online* memiliki relasi, motivasi, efek di dunia nyata. Peneliti bisa menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual (*online*) dengan realitas yang terjadi di dunia nyata (*offline*).⁹⁶

Dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa tentu membawa pengalaman bagi penontonnya yang kemudian dibawa kedalam kehidupan nyata. Berdasarkan hasil wawancara penonton mulai mengurangi kebiasaan buruknya ketika bermain game Mobile Legend yang kemudian juga terbawa kedalam kehidupan sehari-hari.

2. Efek Yang Dialami Penonton Setelah Melihat Dakwah Melalui Live Streaming Game Online Mobile Legend Akun Tiktok @abiazkakaiaa

Salah satu unsur dakwah adalah *atsar* atau efek dakwah, setelah menerima dakwah diharapkan manusia mengalami efek yang lebih baik dari pada sebelumnya, efek dakwah biasanya terjadi setelah mengikuti kegiatan tersebut. Sesuai dengan teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, Jalaludin Rakhmat membagi efek dakwah menjadi tiga kategori yakni efek kognitif, efek afektif dan efek behavioral.

⁹⁶ Nasrullah, M.Si., 55.

Bedasarkan data hasil wawancara dan observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa efek dakwah terbagi menjadi tiga kategori, hal itu sesuai dengan teori Moh Ali Aziz yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Adapun tiga kategori efek dakwah adalah sebagai berikut :

a. Efek Kognitif

Setelah menerima pesan dakwah, mad'u akan menyerap makna dari dakwah tersebut melalui proses berpikir. Efek kognitif ini bisa terjadi apabila mad'u mengalami perubahan pada apa yang diketahui, dipahami dan dimengerti tentang pesan dakwah yang diterima.⁹⁷ Pada efek ini peneliti mencari tau efek kognitif apa yang dialami penonton setelah rutin melihat dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui live streaming game Mobile Legend.

Berdasarkan data hasil wawancara penelitian di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penonton mengalami perubahan pola pikir mengenai pemahaman tentang pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa. Penonton dapat dengan mudah memahami pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa karena penyampaiannya yang santai dan menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh kalangan anak muda. Cara berdakwah Ustad Abiazkakiaa mampu membuat penontonnya tetap menerima kebaikan ditengah-tengah asik bermain game Mobile Legend dengan gaya bahasanya yang tidak

⁹⁷ Moh.Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2004), 456.

menyinggung pihak manapun sehingga tetap dapat menerima pesan dakwah yang disampaikan.

Selain itu, penonton memaknai pesan dakwah Ustad Abiazkakaiaa sebagai pengingat bahwa dunia hanya sementara dan game Mobile Legend tidak boleh lebih penting dibandingkan dengan bekal untuk menuju akhirat. Pandangan penonton terhadap suatu kehidupan perlahan mulai diluruskan oleh Ustad Abiazkakaiaa bahwa harus tetap menyiapkan diri untuk menghadap sang pencipta.

b. Efek Afektif

Efek afektif merupakan perubahan sikap setelah menerima pesan dakwah. Perubahan sikap yang dimaksud adalah berupa proses belajar dengan tiga variabel yakni perhatian, pengertian dan penerimaan.⁹⁸ Pada tahap ini mad'u dengan pemahaman dan pemikirannya akan memutuskan untuk menerima atau menolak pesan dakwah yang diterima. Pada tahap ini peneliti mencari tau bagaimana sikap penonton setelah menerima pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakaiaa melalui game Mobile Legend.

Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi peneliti di lapangan dapat disimpulkan bahwa, penonton mengalami perubahan sikap saat menerima dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa melalui game Mobile Legend. Perubahan sikap tersebut berbentuk penerimaan tentang pesan dakwah yang disampaikan Ustad

⁹⁸ Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*, 457.

Abiazkakiaa, karena pesan dakwah yang disampaikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Bentuk penerimaan lainnya adalah dengan terus menonton dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui live streamingnya dan memberikan tanggapan yang positif. Selain itu, penonton juga membagikan link atau alamat internet live streaming Ustad Abiazkakiaa kepada pengguna lainnya agar juga mengikuti akun Tiktok Abiazkakiaa.

c. Efek Behavioral

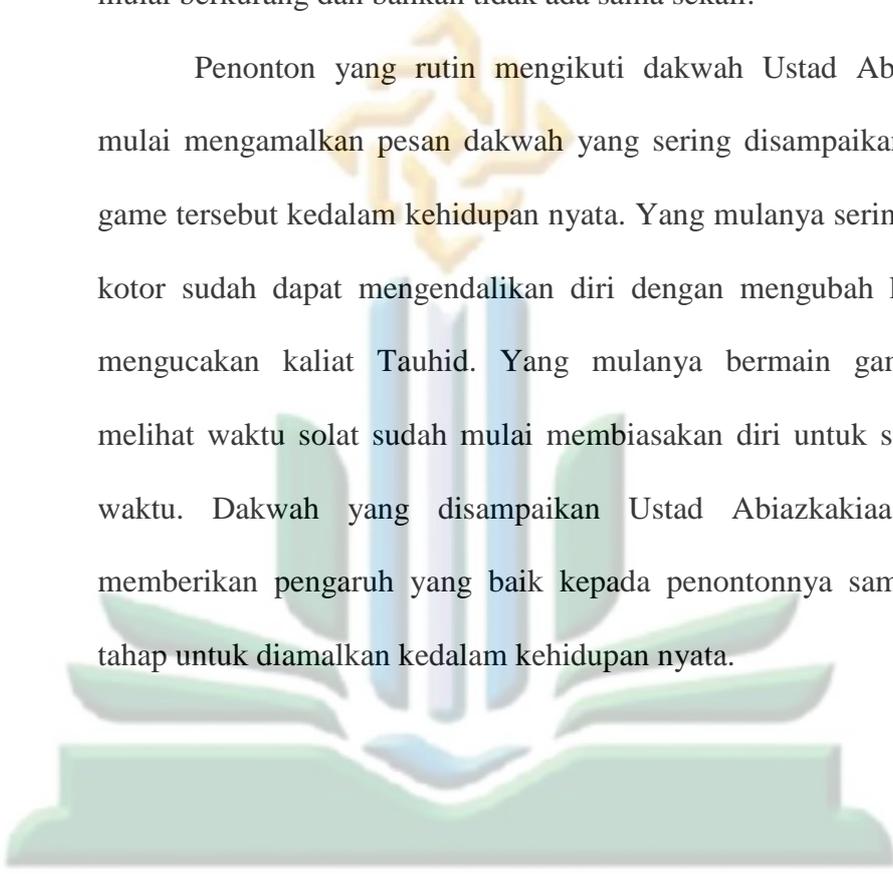
Efek ini menjadi tahapan yang paling akhir karena bentuk lanjutan dari pada efek sebelumnya. Efek behavioral merupakan pengaruh berbentuk tingkah laku yang berawal dari pemahaman mad'u dan penerimaan pesan dakwah, kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.⁹⁹ Pada penelitian ini peneliti menemukan adanya perubahan sikap yang dialami penonton setelah rutin menonton dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui game Mobile Legend.

Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi peneliti di lapangan dapat disimpulkan bahwa, dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa memberikan perubahan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan permasalahan yang ada di dalam game Mobile Legend banyak sekali pengguna yang sering mengatakan kata-kata yang kurang pantas selama bermain, hal tersebut tentu terbawa kedalam kehidupan nyata. Berkat dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui

⁹⁹ Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*, 458.

game Mobile Legend tersebut, pengguna yang berkata kotor perlahan mulai berkurang dan bahkan tidak ada sama sekali.

Penonton yang rutin mengikuti dakwah Ustad Abiazkakaiaa mulai mengamalkan pesan dakwah yang sering disampaikan melalui game tersebut kedalam kehidupan nyata. Yang mulanya sering berkata kotor sudah dapat mengendalikan diri dengan mengubah kebiasaan mengucakan kalimat Tauhid. Yang mulanya bermain game tanpa melihat waktu solat sudah mulai membiasakan diri untuk solat tepat waktu. Dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakaiaa mampu memberikan pengaruh yang baik kepada penontonnya sampai pada tahap untuk diamalkan kedalam kehidupan nyata.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang dakwah Ustad Abiazkakaiaa melalui live streaming game online Mobile Legend dapat disimpulkan bahwa :

1. Metode Dakwah Ustad Abiazkakaiaa Melalui Live Streaming Game Online Mobile Legend.

a. Dalam dakwahnya Ustad Abiazkakaiaa menggunakan metode *Bil lisan* yang berarti berdakwah melalui lisan. Dakwah melalui lisan yang dimaksud adalah ketika Ustad Abiazkakaiaa menyampaikan dakwah dengan cara:

1) Mengambil kesempatan ketika ada kejadian di game Mobile Legend yang dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata dan menambahkan nilai islam di dalamnya.

2) Menjawab Pertanyaan Dari Penonton Seperti yang pernah dijelaskan oleh Ustad Abiazkakaiaa .

b. Metode dakwah yang kedua menggunakan metode *Al-hikmah* yaitu dengan memberikan contoh yang bijaksana dan mengajak pada kebenaran melalui sikap yaitu dengan cara:

1) Berhenti Bermain Selama Adzan.

2) Selalu Menegur Ketika Ada Kejadian yang Tidak Sesuai Syariat Islam.

2. Efek Yang Dialami Penonton Setelah Melihat Dakwah Melalui Live Streaming Game Online Mobile Legend Pada Akun Tiktok @abiazkakaiaa,

yaitu :

a. Efek Kognitif

Penonton mendapatkan pemahaman, pengetahuan dan pengertian berdasarkan dakwah yang telah disampaikan Ustad Abiazkakaiaa.

b. Efek Afektif

Penonton memahami dan menerapkan pesan dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakaiaa melalui game Mobile Legend.

c. Efek Behavioral

Penonton mengalami perubahan kebiasaan yang lebih baik dari pada sebelumnya. Dari yang awalnya sering berkata kotor kini menggantinya dengan kalimat Tauhid dan mengajak sekitar untuk ikut berbuat yang benar.

B. Saran

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan maka adanya saran yang peneliti buat berdasarkan hasil penelitian yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

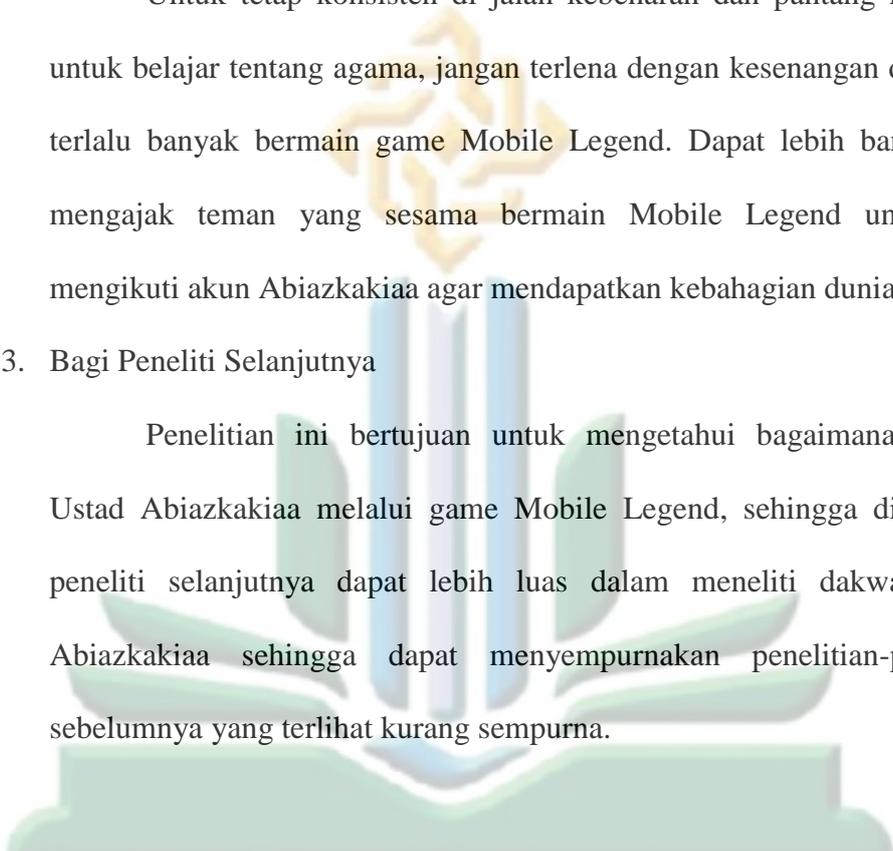
Untuk lebih banyak menggali informasi mengenai dakwah di era digital, ikut aktif dalam mendukung kegiatan dakwah di kampus serta memberikan ajaran-ajaran islam dengan kemasan yang lebih menarik. Sangat penting untuk tetap menjaga etika di tengah masyarakat sebagai representasi mahasiswa dalam menuntut ilmu dan berdakwah.

2. Bagi Pengikut Akun Tiktok Abiazkakiaa

Untuk tetap konsisten di jalan kebenaran dan pantang menyerah untuk belajar tentang agama, jangan terlena dengan kesenangan dunia dan terlalu banyak bermain game Mobile Legend. Dapat lebih banyak lagi mengajak teman yang sesama bermain Mobile Legend untuk juga mengikuti akun Abiazkakiaa agar mendapatkan kebahagiaan dunia akhirat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui game Mobile Legend, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih luas dalam meneliti dakwah Ustad Abiazkakiaa sehingga dapat menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya yang terlihat kurang sempurna.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zaidan Abidin dan Rachman Ida. "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian," *The Journal of Society dan Media* 2 No. 2, (2018).
- Aliyudin. "Prinsip-prinsip metode dakwah menurut Al-Quran," *Jurnal Ilmu Dakwah*, 4 No. 15, (2010): 1009-1014.
- Aminudin. "Konsep Dasar Dakwah," *Al-Munazir*, 9, No 1. (2016).
- Aziz, Mohammad Ali. *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*. Jakarta: Prenada Media Group, 2004.
- Basit, Abdul. *Dakwah Antar Individu*. C.V Tentrem Karya Nusa, 2017. Retrieved from <https://repository.uinsaizu.ac.id/2448/1/Dakwah%20Antar%20Individu.pdf>.
- Budiantoro, Wahyu. "Dakwah di Era Digital," *Komunika* 11, No. 2 (2017) <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/komunika/article/view/1369/1002>
- Dalimunthe, Syah Ahmad Qudus. "Terminologi Dakwah Hijrah Influencer Untuk Kalangan Muda di Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, No. 1 (2023).
- Faizah, Ica. "Dakwah Dalam Perspektif Al-Quran dan Hadits," *Jurnal Holitic*, 6, No. 2 (2022).
- Fiantika, Feny Rita. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Huda, Syihabul dan Bambang Sumadyo. Pesan Dakwah Hijrah Influencer untuk Kalangan Muda di Media Sosial. *MAARIF* 17 No. 2 (2022).
- Husna, Nihayatul. "Metode Dakwah Islam Dalam Perspektif Islam," *Selasar KPI*, 1, No. 1 (2021): 98-99. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/index>.
- Ismail, Nawari. *Tantangan-tangan Dakwah di Era Kontemporer*, Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru, 2022.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Kencana, 2022.

- Lestari, Puput Puji. "Dakwah Digital Untuk Generasi Milenial," *Jurnal Dakwah* , 21 No. 1 (2022).
- Mistarija. "Urgensi Media Digital Dalam Berdakwah," *Jurnal dan Ilmu Komunikasi* 8, No. 1 (2021).
- Muhammad Arif, Khairan. "Urgensi Manajemen Dalam Dakwah," *Tahdzib Al Akhlak*, 5 (1), 44. (2022). <https://uia.e-journal.id/Tahdzib/article/view/1950/1077>.
- Muhith, Abdul dan Rahchmad Baitullah *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bildung, 2020.
- Nasrullah, Rulli. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017.
- Nasrullah, Rulli. *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Prenamedia Group, 2014.
- Rahman, Taufik. "Komunikasi Dakwah Untuk Kaum Milenial Melalui Media Sosial," *Jurnal Penelitian Keagamaan* 10, No. 2 (2020). <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attadabbur/article/view/211/172>.
- Ridwan, Aang. "Dakwah dan Digital Culture Membangun Komunikasi Dakwah di Era Digital," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 1, No. 1(2022).
- Sa'adah, Neng Ayu. "dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legend; Studi Fenomenologis Akun @abiazkakaiaa," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 13, No. 2 (2022) <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir/index>
- Sari, Ifit Novita dan Lesatri, Lilla Puji. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Unisma Press, 2022.
- Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suhandang, Kustadi. *Strategi Dakwah Penerapan Strategi Komunikasi dalam Dakwah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Syaifudin, Abdul Muhid. "Efektifitas Pesan Dakwah di Media Sosial Terhadap Religiusitas Masyarakat Muslim Analisis Literature Review," *Jurnal Ilmu Dakwah* 2, No 1,(2020).
- Syukur, Abdus. *Konten Dakwah Era Digital Dakwah Moderat*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Anjab Fikriyah Habibie
NIM : 204103010043
Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam (KPI)
Fakultas : Dakwah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Judul Skripsi : DAKWAH DI ERA DIGITAL MELALUI GAME
ONLINE : LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGEND PADA
AKUN TIKTOK @ABIAZKAKIAA

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri bukan hasil menjiplak maupun plagiat dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila terbukti melakukan pelanggaran akademik, saya siap menerima sanksi sesuai lembaga dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jember, 17 September 2024

Penulis



Muhammad Anjab Fikriyah Habibie

NIM : 204103010043


MATRIK PENELITIAN

Judul	Fokus penelitian	Variabel	Kajian Teori	Sumber Data	Metode Penelitian
Dakwah di Era Digital Melalui Game Online : Live Streaming Game Mobile Legend Pada Akun Tiktok @Abiazkakiaa	1) Bagaimana dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa melalui game Mobile Legend?, 2) Apa efek yang di alami penonton setelah melihat dakwah melalui live streaming game mobile legend pada akun tiktok @abizkakiaa?	<ul style="list-style-type: none"> • Dakwah • Efek • Aplikasi Tiktok 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dakwah • Unsur-unsur dakwah • Metode dakwah • Media Siber • Analisis Media Siber Dalam Etnografi Virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Video Live streaming Ustad Abiazkakiaa pada akun Tiktok @Abiazkakiaa • Penonton Live Streaming 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian : Kualitatif • Jenis : Etnografi Virtual • Data : Wawancara, Observasi, Dokumentasi

PEDOMAN PENELITIAN

DAKWAH USTAD ABIAZKAKIAA MELALU GAME ONLINE MOBILE LEGEND

A. Pedoman Observasi

1. Mengamati live streaming game Mobile Legend Ustad Abiazkakiaa di akun tiktok miliknya.
2. Mengamati cara dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui game online.
3. Mengamati kolom komentar live streaming.
4. Mengamati respon penonton live streaming.

B. Pedoman Wawancara

Teori Etnografi Virtual Menurut Rulli Nasrullah

a. Level Ruang Media

1. Bagaimana prosedur membuat sebuah akun Tiktok?
2. Bagaimana pola-pola interaksi dalam tataran perangkat yang terjadi di Aplikasi Tiktok?
3. Bagaimana aspek keterbukaan informasi/teks dari medium internet tersebut?
4. Apa saja media yang dapat mengakses media sosial Tiktok tersebut? Apakah hanya sebatas handphone?

b. Level Dokumen Media

1. Apakah Ustad Abiazkakiaa menggunakan tema tertentu untuk menyampaikan dakwahnya?
2. Apa saja nilai-nilai dakwah yang pernah disampaikan oleh Ustad Abiazkakiaa melalui game online?
3. Apakah Ustad Abiazkakiaa pernah menggunakan hastag tertentu?
4. Apakah penonton dapat memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh Ustad Abiazkakiaa?

c. Level Objek Media

1. Sudah berapa lama saudara mengikuti dan rutin melihat live streaming akun Tiktok milik Ustad Abiazkakiaa?
2. Bagaimana dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa melalui game online tersebut?
3. Bagaimana pembatasan akses yang diterapkan oleh pemilik akun? Apakah hanya bisa dilihat oleh pengikutnya saja atau semua khalayak yang memiliki akun Tiktok dapat melihatnya?
4. Bagaimana perangkat teknologi memberikan pengaruh terhadap suatu proses dakwah yang dilakukan oleh Ustad Abiazkakiaa?
5. Bagaimana perkembangan dakwah yang dilakukan Ustad Abiazkakiaa dari awal memulai hingga saat ini?

d. Level Pengalaman

1. Apa yang menjadi alasan saudara memilih untuk menggunakan aplikasi Tiktok untuk melihat live streaming Ustad Abiazkakiaa?
2. Bagaimana respon Ustad Abiazkakiaa ketika ada yang bertanya melalui kolom komentar saat live streaming?
3. Bagaimana pengaruh penonton lain yang memberikan komentar tidak sesuai dengan konteks yang sedang dibahas oleh Ustad Abiazkakiaa?
4. Sejauhmana fitur yang ada pada aplikasi Tiktok memberikan pengaruh terhadap penonton dalam memahami pesan dakwah yang disampaikan oleh Ustad Abiazkakiaa?
5. Pengaruh apa yang penonton alami setelah rutin menonton live streaming milik Ustad Abiazkakiaa dari dunia online ke dunia nyata?

Efek Dakwah Menurut Moh Ali Aziz

a. Efek Kognitif

1. Bagaimana bahasa yang digunakan pemilik akun dalam menyampaikan dakwahnya?
2. Apakah Saudara memahami makna yang disampaikan oleh pemilik akun?
3. Apakah pesan dakwah yang disampaikan pemilik akun memiliki tema tersendiri disetiap live streamingnya?
4. Bagaimana saudara memaknai dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa dalam kehidupan sehari-hari?

b. Efek Afektif

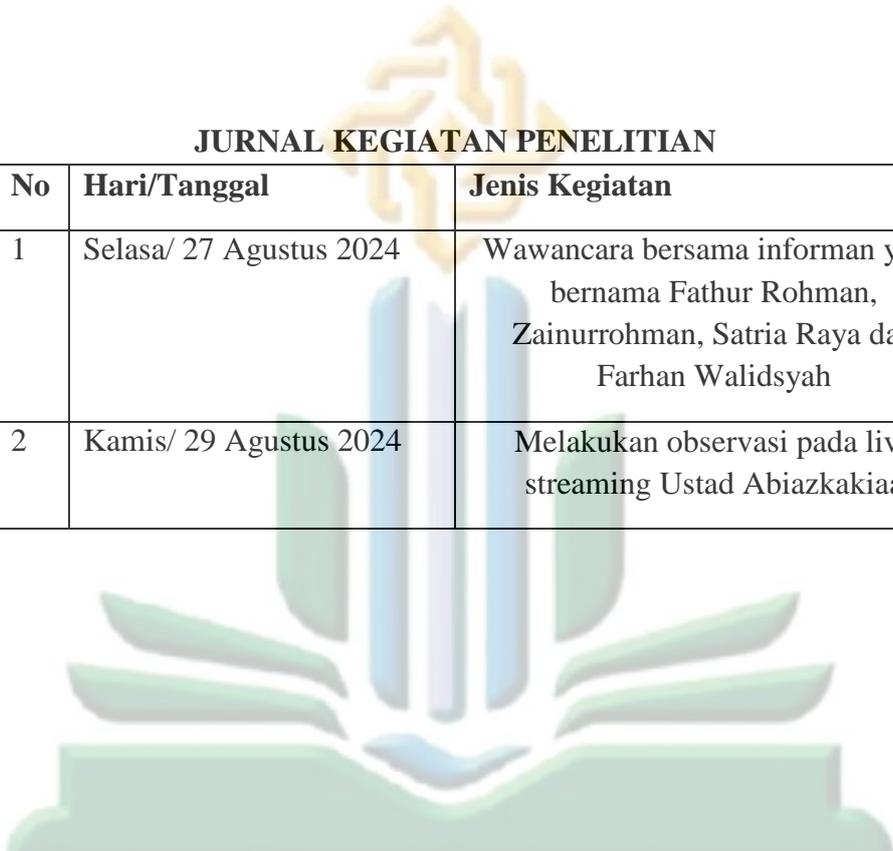
1. Apakah saudara setuju dengan pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa melalui game Mobile Legend tersebut?
2. Bagaimana sikap saudara dan penonton yang lain ketika Ustad Abiazkakiaa menyampaikan dakwahnya saat bermain game Online?
3. Apakah saudara menganggap pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari?

c. Efek Behavioral

1. Adakah perubahan kebiasaan saudara setelah menerima pesan dakwah yang disampaikan Ustad Abiazkakiaa?
2. Apa saja kebiasaan saudara sebelum dan sesudah mengikuti Live Streaming Ustad Abiazkakiaa?
3. Bagaimana kemudian pesan dakwah Ustad Abiazkakiaa membuat anda merubah kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik?

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan
1	Selasa/ 27 Agustus 2024	Wawancara bersama informan yang bernama Fathur Rohman, Zainurrohman, Satria Raya dan Farhan Walidsyah
2	Kamis/ 29 Agustus 2024	Melakukan observasi pada live streaming Ustad Abiazkakaia



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CHEKLIST OBSERVASI

NO	DOKUMENTASI	KETERANGAN
1.		<p>Wawancara bersama Farhan Walidsyah pada 27 Agustus 2024 mengenai bagaimana dakwah Ustad Abazkaciaa dan efek dakwah yang dialami.</p>
2.		<p>Wawancara bersama Fatur Rohman pada 27 Agustus 2024 mengenai bagaimana dakwah Ustad Abazkaciaa dan efek dakwah yang dialami.</p>
3.		<p>Wawancara bersama Satria Raya pada 27 Agustus 2024 mengenai bagaimana dakwah Ustad Abazkaciaa dan efek dakwah yang dialami.</p>
4.		<p>Wawancara bersama Ramanda Qodli pada 27 Agustus 2024 mengenai bagaimana dakwah Ustad Abazkaciaa dan efek dakwah yang dialami.</p>

5.		<p>Dokumentasi live streaming Ustad Abiazkakkiaa saat menyampaikan manusia harus berkata yang baik, karena perkataan adalah doa.</p>
6.		<p>Dokumentasi live streaming Ustad Abiazkakkiaa saat menyampaikan dakwah tentang mengganti kata-kata kotor menjadi kalimat tauhid.</p>
7.		<p>Dokumentasi live streaming Ustad Abiazkakkiaa saat menyampaikan bahwa takdir, kematian dan jodoh sudah Allah SWT atur, maka harus menyiapkan diri.</p>

11.		Dokumentasi Ustad Abiazkakaia membuat konten dakwah.
-----	---	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS

Nama : Muhammad Anjab Fikriyah Habibie
NIM : 204103010043
Tempat, Tgl Lahir : Jember, 02 desember 2000
Alamat : Perum Villa Tegal Besar Blok c/68 Lingk, Krajan Barat
RT//RW 04/07 Kel. Tegal Besar Kec. Kaliwates
Email : anjabhabibie4321@gmail.com
Fakultas : Dakwah
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : IX
Riwayat Pendidikan :

1. TK Darussolah (2006-2007)
2. MIMA KH SHIDDIQ (2007-2013)
3. SMPN 05 JEMBER (2013-2016)
4. SMAN 02 JEMBER (2016-2019)
5. UIN KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ (2020-sekarang)