

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Peradaban zaman yang terus membawa peralihan yang begitu pesat menuntut manusia untuk memilih, antara beradaptasi dengan hal tersebut atau musnah. Salah satu wujud nyata hasil kemajuan era adalah kemajuan pada bidang teknologi dan komunikasi informasi. Peningkatan teknologi yang kian pesat ini menjadi suatu hal yang tidak mungkin untuk dihilangkan. Percepatan tersebut, tentu akan berdampak pada pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat.¹

Teknologi komunikasi merupakan penerapan prinsip-prinsip ilmu komunikasi untuk memperoleh produk konkret yang memungkinkan efektifitas dan efisien dalam proses komunikasi. Teknologi komunikasi diartikan sebagai penerapan teori ilmiah komunikasi melalui pembentukan alat teknis untuk mengembangkan kualitas dan kuantitas peran elemen komunikasi seperti sumber, pesan, media, tujuan dan efek, tergantung pada konteks komunikasi. Dari sudut pandang ilmu komunikasi, itu adalah makro yang mencakup teknologi telekomunikasi, teknologi elektronik, teknologi informasi, dan terbatas pada perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, serta untuk mengirimkan informasi.²

¹ Nurudin, *Perkembangan Teknologi Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 1.

² Daryanto Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya", (April, 2018), *SIMBOLIKA*, 63.

Perkembangan teknologi informasi menjadikan internet sebagai alat utama yang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia saat ini. Dengan adanya teknologi internet akan mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia dalam hal dunia maya.³ Selain itu, bentuk pemanfaatan dari internet adalah untuk sarana hiburan, contohnya sebagai alat penghubung bermain. Kecanggihan teknologi yang membuat permainan sebagai sarana hiburan yang kini dapat diakses atau dimainkan di mana pun dan kapanpun dengan adanya koneksi internet yang sering disebut dengan *game online*.⁴ Beberapa tahun belakangan ini *game online* menjadi *trend* sebagai sarana hiburan bahkan untuk mendapatkan kesenangan bagi semua kalangan tanpa terkecuali.

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara *online* menggunakan *internet*. Permainan *online* yang menyediakan berbagai kelebihan yang mana dapat menarik minat penggunanya untuk bermain. Fasilitas tersebut dapat berupa grafik *game* tiga dimensi yang memberikan sensasi permainan terasa nyata, layaknya mereka hidup dalam permainan tersebut seperti melakukan aktivitas sehari-hari, cerita (*story game*) menjadi daya tarik tersendiri bagi para pemainnya seraya dapat merasakan alur cerita pada permainan, atau kelebihan lainnya. Salah satunya adalah dapat berkomunikasi dengan seluruh para pemain (*player*) yang memainkan *game* itu.⁵ Indonesia melalui data statistik APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia) menyebutkan bahwa, jumlah dan

³ Ahmad Josi, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)", *JTI*, 50.

⁴ Milanno Fajar Anugerah, "Pengaruh Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)" (Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, 2019), 12.

⁵ Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*", *KOPASTA*, (2017), 29.

penyebaran pengguna internet di Indonesia dari tahun 2021-2022 mencapai 210,03 juta pengguna.⁶

Kepopuleran *game online* terus meluas di seluruh penjuru dunia. Semakin beragam jenis-jenis *game online* tentu akan menarik minat para pengguna untuk memainkannya. Salah satu jenisnya adalah *game mobile* karena menggunakan perangkat *smartphone* berbasis internet. Tercatat melalui laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi wilayah dengan pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Informasi tersebut tercatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang menggunakan video *game* per Januari 2022.⁷

Pada zaman sekarang, video *game online* telah menyebar luas di masyarakat dan digemari oleh semua lapisan. Bahkan pada *Asian Games 2022* yang lalu, *game online* menjadi ajang olahraga tersendiri, masuk cabang olahraga eksibisi (*exhibition*) untuk memperebutkan medali. Terdapat beberapa jenis video *game online* yang menjadi ajang perlombaan tim *e-sport* dari negara asia tenggara ini, antara lain yakni *League of Legends: Wild Rift (Mobile)*, *League of Legends: Wild Rift (Mobile)*, *Arena of Valor (Mobile)*, Tim *PUBG Mobile (Tim)*, *Free Fire (Mobile) Tim*, *PUBG Mobile (Personal)*, *League of Legends (PC) Tim*, *Mobile Legends: Bang Bang (Tim)*, *FIFA 4 (PC) Tim*, *Crossfire (PC) Tim*. Sebelumnya

⁶ Dimas Bayu, "APJII: Pengguna Internet Indonesia tembus 210 Juta pada tahun 2022", *DataIndonesia.id*, <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>, diakses tanggal 21 Juni 2022.

⁷ Vika Azkiya Dihni, "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia", <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

ajang perlombaan *e-sport* pertama kali digelar pada *SEA GAMES* 2019 yang digelar di Filipina.⁸

Data menunjukkan bahwa *game online* bukan sekadar media hiburan semata namun juga dapat menjadi suatu hal yang bermanfaat dan menimbulkan dampak positif berupa olahraga *e-sport* yang dilombakan pada ajang bergengsi *SEA GAMES* dan *Asian Games*. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa bermain video *game online* dapat meningkatkan ketangkasan, melatih koordinasi otak, mata dan tangan, berfikir cepat dan akurat, kemampuan memecahkan masalah dan juga menjadi peningkat *mood* dan menangkal kecemasan. Akan tetapi, dibalik banyaknya dampak positif yang didapat ada pula dampak negatifnya yaitu kecanduan *game* dan lupa dengan waktu, dan juga berdampak pada efek buruk pada kesehatan.⁹ Selain itu, efek yang paling merugikan dari bermain *game online* adalah dapat menyebabkan perilaku tidak baik atau merugikan pemain lain (*toxic*), mulai dari melontarkan pernyataan bahwa *player* (pemain) tidak bisa bermain, sampai kata-kata hinaan yang mengandung unsur negatif.¹⁰ *Game online* yang bersifat kompetitif membuat para *player* merasa tertekan lantaran ada keinginan atau hasrat untuk meraih kemenangan secara terus menerus.

Fenomena demikian memperlihatkan bahwa *game online* merupakan bentuk hasil dari kemajuan teknologi. Hal ini terlihat dari kemampuan untuk

⁸ “8 *Game* yang Dipertandingkan di SEA Games 2021”, *KOMPAS*, <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/26/08040037/8-game-yang-dipertandingkan-di-sea-games-2021-ada-mobile-legends-dan-free-fire>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

⁹ Honestdocs Editorial Team, “Efek Positif dan Negatif Dari *Game* pada Anak Remaja”, <https://www.honestdocs.id/efek-positif-dan-negatif-dari-video-game-pada-anak-remaja>, diakses tanggal 12 Oktober 2022.

¹⁰ “Alasan Mengapa Pemain *Game Online* Bersikap Toxic”, *Digitalbisa* <https://digitalbisa.id/artikel/alasan-mengapa-pemain-game-online-bersikap-toxic-45xCO>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

memanipulasi dan mengubah pemikiran, perilaku, sikap bahkan ideologi pemainnya. Berbeda dengan film dan musik yang menempatkan penonton pada posisi pasif setelah aksi, *game online* menghadirkan pemain sebagai subjek yang dapat mengambil keputusan sendiri yang mempengaruhi hasil akhir dari pilihan mereka. Sementara, di ruang film dan musik aktivitas aktor hanya terbatas pada aspek interpretasi. Dibandingkan dengan permainan *game online* yang melibatkan pemain berpartisipasi aktif selama permainan berlangsung. Hal demikian yang menyebabkan *game online* memiliki faktor yang kuat dan berperan besar dalam membentuk, mengubah pola pikir dan perilaku para pemainnya.¹¹

Eksistensi yang begitu kuat dan meluas serta peningkatan yang sangat pesat, *game online* dapat dikatakan sebagian dari budaya populer yang digemari oleh masyarakat yang dapat ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti dakwah (Islam). Pada pembahasan dakwah, *game online* dapat menjadi salah satu alternatif media dakwah untuk menyelingi atau menyisipkan nilai-nilai dakwah secara intrinsik atau bahkan menyampaikan pesan-pesan dakwah melalui *game online* secara ekstrinsik, jika digunakan dengan baik dan tepat.¹² Abdul Basit menyampaikan bahwa dakwah Islam harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi masyarakat. Apabila dakwah tidak menyesuaikan dengan kemajuan zaman maka, dakwah akan tertinggal.¹³

Dakwah yang secara umum bertujuan sebagai upaya ajakan untuk merubah pola pemikiran serta perilaku target dakwah (*mad'u*) supaya mau menerima ajaran

¹¹ Arditya Prayogi, "Analisa Penggunaan Video *Game* Sebagai Media Dakwah", *HIKMAH*, 2 Desember, 2021), 161-162.

¹² Ibid., 162.

¹³ DEVI, "Berdakwah di Era Milenial, (Modern)", *IAIN PARE-PARE*, 2.

Islamiah serta mempraktikkan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.¹⁴ Menurut Bahay al-Khauily, memindahkan umat dari satu situasi ke situasi yang lain. Dari pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa dakwah merupakan suatu usaha untuk mengalihkan umat dari situasi kekufuran kepada keimanan, dari perpecahan kepada persatuan, dari kebodohan kepada berilmu, dari kemaksiatan menuju ketaatan untuk mencapai ridho Allah SWT.¹⁵ Dengan demikian, dakwah dapat dilakukan menggunakan medium yang beragam. *Game online* pada akhirnya menjadi media yang patut dipertimbangkan sebagai salah satu media yang dapat dipergunakan dalam kegiatan menyampaikan dakwah Islam. Mengingat *game online* memiliki pengguna aktif yang begitu banyak, khususnya di Indonesia dan akan terus meningkat setiap saatnya.¹⁶

Salah satu faktor terpenting dalam dakwah adalah *maddah* (isi dakwah). *Maddah* adalah pesan yang disampaikan oleh *da'i* kepada *mad'u*. Pesan merupakan suatu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan, suatu pesan dapat berbentuk simbol verbal maupun nonverbal yang berlandaskan perasaan, ilmu, nilai, dan gagasan.¹⁷ Dakwah diartikan sebagai ajakan, menyeru, memanggil dalam hal yang berkaitan dengan ajaran Islam.¹⁸ Dalam hal ini, sudah dapat dipastikan bahwa yang terdapat pada pesan dakwah yang disampaikan membahas tentang ajaran Islam. Pesan dakwah merupakan suatu upaya untuk

¹⁴ Prayogi, *Video Game.*, 162.

¹⁵ Muahammad Qadaruddin Abdullah, *Pengantar Ilmu Dakwah*, Edisi Pertama (Pasuruan: CV. PENERBIT QIARA MEDIA, 2019), 3.

¹⁶ *Ibid.*, 63.

¹⁷ *Ibid.*, 73.

¹⁸ Muliaty Amin, *Metodologi Dakwah* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), 4.

mengajak *mad'u* kepada jalan yang sebenar-benarnya dengan berlandaskan pada Al-Qur'an dan hadis, pesan dakwah hanya memiliki satu tujuan yakni bertakwa kepada Allah SWT. Secara garis besar pesan dakwah dibagi menjadi 3 yaitu akidah, akhlak, dan syari'ah.¹⁹ *Dai* yang lahir pada generasi Y harus melakukan relevansi penyampaian dakwah agar dakwah dapat menarik perhatian dan minat manusia zaman sekarang. Apabila cara berdakwah yang dilaksanakan kurang sesuai dengan kebutuhan dan tidak melakukan penyesuaian dengan media pada saat ini maka, dapat dipastikan Islam akan mengalami kegagalan yang signifikan.²⁰ Pemanfaatan media yang saat ini menjadi salah satu alternatif untuk berdakwah adalah menggunakan *game online*, lantaran banyak sekali kaum anak-anak bahkan sampai dewasa memainkannya untuk dijadikan bahan hiburan atau bahkan menjadi suatu pekerjaan. Salah satunya adalah menjadi konten kreator. Hal tersebut dimanfaatkan oleh *influencer* atau kreator konten Abi Azkacia. Seorang kreator konten yang memiliki pengikut sebanyak 120 ribu di *Instagram* dan 883,6 ribu di *TikTok* ini, berbeda dengan kreator konten biasanya. Kreator konten pada umumnya yang hanya memainkan dengan tujuan hanya untuk hiburan atau bekerja saja, berbeda dengan Abi Azkacia memanfaatkan momentum eksistensi *game mobile* untuk media berdakwah.

Pada umumnya, *game mobile* yang dipandang negatif lantaran banyak sekali anak-anak yang terpengaruh dengan hal-hal yang merugikan, sebagai contoh meniru adegan-adegan atau aksi-aksi yang ada pada *game* tersebut. Namun pada

¹⁹ Ibid., 81.

²⁰ DEVI, *Berdakwah di Era Milenial*, 2.

konten Abi Azkacia ini, menyuguhkan hal yang berbeda dari biasanya yakni dengan diselingi atau disisipkan dakwah-dakwah dengan tutur kata yang sopan dan dapat diterima oleh para penontonnya. *Game online* yang umumnya berbasis audio visual mempermudah guna menyampaikan dakwah. Hal tersebut, direspon dengan positif oleh para penonton salah satunya melalui kolom komentar. Begitu banyak cara untuk berdakwah, salah satunya adalah melalui *game mobile*. Yang sebelumnya, *game* dipandang buruk bisa menimbulkan citra positif dari masyarakat.

Konten Abi Azkacia, beliau tidak hanya menampilkan *game play* pada *game mobile*, akan tetapi juga menyelipkan dakwah-dakwah yang ditujukan untuk berbagi ilmu dengan para penontonnya. Dakwah berupa mengingatkan satu sama lain dan juga kajian-kajian Islamiah yang mengajak para penontonnya untuk tetap istiqomah dalam mencari ilmu di mana pun dan melalui media apapun. Keunggulan pada objek peneliti adalah penggunaan media yang merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi, yakni *game online* sebagai media dakwah. Umumnya penggunaan *game* hanya sekadar media hiburan namun, objek penulis menggunakannya sebagai media dakwah yang dapat dikatakan sebagai dakwah kontemporer. Berdakwah dengan kolaborasi ilmu dan teknologi sehingga dapat menghasilkan metode dakwah yang efektif dan efisien yang harmonis. Apabila dakwah tidak menyesuaikan perkembangan teknologi serta perkembangan ilmu pada abad ke-21 dapat dikatakan bahwa dakwah tersebut menentang *sunnatullah* memunculkan perbenturan yang mengakibatkan tidak keharmonisan atau tidak

terbentuknya dakwah.²¹ Dalam dakwahnya melalui media sosial Tiktok dengan jumlah pengikut sampai 815 ribu, tentu hal tersebut Abi Azkakia memanfaatkan kepopuleran *game online* Mobile Legends sebagai *maddah*, pada salah satu kontennya yang bertema “#MajelisNurulLegends” yang diunggah tanggal 10 Oktober 2022, dalam video konten tersebut terdapat pesan *fadilah* (keutamaan, keunggulan) menerima dakwah dari konten kreator tersebut melalui eksistensi *game online* Mobile Legends, kemasan video yang dibuat menarik, dan isi yang tidak menggurui dapat menarik perhatian masyarakat khususnya pemain *game* tersebut. Penulis akan meneliti lebih mendalam tentang konten Abi Azkakia yang diunggah melalui media sosial Tiktok mulai dari tanggal 08 Oktober 2022 sampai 11 Desember 2022. Pemilihan pada tanggal tersebut berdasarkan dari observasi yang dilakukan oleh penulis.

Al-Qur'an menjelaskan metode dakwah (pada surah an-Nahl ayat 125) yang bisa dijadikan landasan *da'i* generasi milenial yaitu: *dakwah bil hikmah* yang berarti menyampaikan dakwah dengan mengetahui terlebih dahulu, *bil mauziah hazanah* yang berarti memberikan kegembiraan kepada jiwa individu atau kelompok yang menjadi target dakwah seperti memberikan pengajaran, nasihat, serta memberikan teladan yang baik, serta dakwah yang *mujadalah billati hiya ahsan*, yaitu dakwah yang dilaksanakan dengan cara mengajak untuk bertukar pikiran, sesuai dengan kondisi, situasi masyarakat tanpa menyakiti hati mereka.²²

²¹ Anwar Arifin, *Dakwah Kontemporer* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), 16.

²² Hasanul Rizqa, “Mengenal Metode-metode Dakwah Islam”, *Republika*, <https://www.republika.co.id/berita/pnozffj458/mengenal-metodemetode-dakwah-islam>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

Sama halnya dengan konten Abi Azkacia yang memberikan dakwah kepada para jamaahnya dengan cerdas, cermat, dan tepat menyelipkan dakwah pada *game online*, memberikan nasihat-nasihat serta perkataan yang positif sehingga dapat diterima oleh pengikutnya. Karakter pada *game online* digunakan sebagai objek yang dapat menjadi visual bagi penonton atau pengikut dari Abi Azkacia sehingga dapat dicerna dengan pemahaman mereka. Sebagai contoh, ketika menghancurkan *turret* (tower) musuh, kita ketik dulu “*Masya Allah*”, kalau nanti *turret*, kita yang dihancurkan kita ketik “*Astagfirullah*” di kolom komentar.²³

Mengutip dari sebuah *podcast channel Youtube* Jonathan Liandi pada 13 September 2022, Abi Azkacia menyampaikan bahwa salah satu alasannya untuk berdakwah melalui *game online* Mobile Legends ini adalah, guna mempromosikan dakwah lewat *e-sport*. Selain itu, alasan lain yang membuat Abi Azkacia melakukan dakwah di *game online* adalah, untuk menyampaikan ajaran-ajaran agama Islam serta bertujuan untuk mengurangi dampak buruk akibat fenomena *game online* yang menyebar luas di masyarakat, khususnya kaum anak muda. Dengan cara yang unik serta kekinian, dakwah yang disampaikan Abi Azkacia dapat diterima dengan mudah oleh para pengikutnya. Terbukti dalam kurun waktu dua tahun dari 2021, akun Tiktok Abi Azkacia sudah mencapai 800 ribu pengikut. Ciri khas Abi Azkacia yang menyisipkan nilai-nilai Islami pada kontennya membuat para *player game online* Mobile Legends tentu perlahan akan mengetahui

²³Wulan Octaviani, “Ustaz Abi Azkacia, Dakwah dengan Cara unik di Mobile Legends”, <https://sampaijauh.com/ustaz-abi-azkacia-23354>, diakses tanggal 13 Oktober 2022.

sedikit hal-hal yang positif.²⁴ Hal demikian, mengandung unsur dakwah yakni mengajak kepada hal yang baik, dengan cara yang menyesuaikan para sasaran dakwah (*mad'u*).

Salah satu penelitian terdahulu yang mengulas *game online* digunakan sebagai media dakwah karya dari Nanda Khairiyah yang berjudul “Analisis Penggunaan Video *Game Online* sebagai Media Dakwah” dalam Jurnal An-Nufus Kajian Islam Tasawuf dan Psikoterapi yang membahas mengenai konseptual pemanfaatan *video game* dan hanya pada segi hasil jadi tanpa mengetahui proses penerimaan atau interpretasi penggunaan *game online* sebagai media dakwah, lalu dampak yang ditimbulkan karena penggunaan *game online* sebagai media dakwah dan makna pesan dakwah yang terkandung pada setiap data. Dengan demikian, peneliti akan menjabarkan lebih lanjut mengenai *game online* yang digunakan sebagai medium dakwah dengan tujuan untuk memberikan kontribusi yang positif guna memperoleh ilmu yang bermanfaat.

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik analisis isi (*content analysis*) berdasarkan teori Philipp Mayring yang dituangkan dalam bentuk penelitian yang berjudul Pesan Dakwah “Eksistensi *Game Online Mobile Legends*” pada Konten Tiktok Ustaz Abi Azkacia.

²⁴ Ibid., 9.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pesan dakwah yang terdapat pada konten Abi Azkacia?
2. Apakah makna pesan dakwah yang terdapat pada konten Abi Azkacia berdasarkan analisis isi (*Content Analysis*) Philipp Mayring?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menjelaskan pesan dakwah yang terdapat pada konten Abi Azkacia
2. Untuk menjelaskan dengan menganalisis makna pesan dakwah yang terdapat pada konten Abi Azkacia berdasarkan analisis isi (*Content Analysis*) Philipp Mayring

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki banyak manfaat baik dari segi akademis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara akademis hasil dari penelitian ini dapat digunakan dalam tiga hal yakni:

- a) Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih keilmuan serta pengetahuan pada bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam, khususnya untuk memahami penerapan dakwah dengan memanfaatkan teknologi terkini secara optimal.

- b) Menjadi bahan referensi dan pertimbangan bahan penelitian pada masa mendatang.
- c) Menjadi salah satu referensi untuk semua lapisan masyarakat, terkhusus untuk mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam berkaitan dengan teknik analisis isi (*content analysis*)

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan, agar mengetahui optimalisasi *game mobile* sebagai media dakwah.

b) Bagi Pembaca

Penelitian ini bisa bermanfaat untuk pembaca, khususnya untuk pendakwah, supaya mengetahui pengoptimalan media dakwah melalui *game mobile*.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah suatu kajian penelitian yang lampau berhubungan dengan penelitian terbaru bagi peneliti. Telaah pustaka digunakan untuk mengetahui apakah penelitian yang terbaru pernah dilakukan atau belum pada penelitian masa sebelumnya. Selain untuk mengetahui perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang segera dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sebelumnya dilakukan berhubungan dengan judul peneliti. Beberapa referensi penelitian ini adalah:

1. Jurnal Pesan Dakwah Melalui Konten Tiktok (Analisis Isi Pesan Dakwah Dalam Akun Tiktok @teungkusakhra.ay): Eki Solikhatun Islam, Turhamun (2022) Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Volume 2 Selasar KPI: Referensi media komunikasi dan dakwah.²⁵

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dan pendekatan deskriptif dengan teknik imbauan pesan Jalaludin Rakhmat. Penelitian ini ditujukan guna mengetahui cara penyaluran pesan dakwah yang dilaksanakan oleh akun Tiktok @teungkusakhra.ay. Hasil dari penelitian ini adalah pada video dakwah akun tiktok @teungkusakhra.ay berupa pesan dakwah yang berkaitan dengan akidah tentang keimanan seorang hamba yang berpegang teguh pada ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis, serta hasil imbauan pesan yang diklasifikasi menjadi imbauan pesan rasional, emosional, takut, ganjaran, dan motivasional.

Perbedaan pada penelitian ini adalah pada objek yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis imbauan pesan yang terbagi dalam beberapa klasifikasi, sedangkan penulis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) Philipp Mayring. Persamaan pada penelitian ini yaitu penelitian berfokus pada pesan dakwah yang

²⁵ Eki Solikhatun Islam, Turhamun, "Pesan Dakwah Melalui Konten Tiktok (Analisis Isi Pesan Dakwah Dalam Akun Tiktok @teungkusakhra.ay)" (2022), 1.

dilakukan oleh *dai* milenial yang berperan dalam memberikan kontribusinya dengan memanfaatkan media teknologi terkini.

2. Jurnal Analisis Penggunaan Video *Game* sebagai Media Dakwah : karya Adi Prayogi, IAIN Pekalongan. Volume 15 No 2 Desember 2021 Hikmah.²⁶ Penelitian menggunakan metode riset kualitatif ini mengemukakan bahwa secara praktis penggunaan video *game* sebagai medium dakwah dapat dilakukan dengan mengaitkan dengan materi Islami di dalamnya, penyisipan unsur-unsur Islami. penggunaan video permainan sebagai media dakwah dapat menghubungkan keinginan bermain serta pelaksanaan kewajiban dakwah dan jika video *game* dapat digunakan dengan optimal sebagai salah upaya cara dakwah Islam. bukan memungkinkan apabila stigma negatif video *game* akan berkurang, tergantikan oleh dampak positif dalam menyampaikan nilai-nilai ajaran Islam di dalamnya.

Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada subjek yang diteliti dijelaskan tanpa memberikan pemaparan yang detail dengan hanya mengarah pada penggunaan video *game* sebagai media dakwah. Persamaan penelitian ini adalah video *game* sebagai media dakwah yang dapat menumbuhkan stigma baru terhadap *game online* untuk media dakwah masa kini.

²⁶ Arditya Prayogi, Analisis Penggunaan Video *Game* sebagai Media Dakwah., 1.

3. Jurnal Pesan Dakwah dalam Akun @Basyasman00: Ismah Faturohmi, Chairiawaty, Universitas Islam Bandung Indonesia. Volume 2 No 1, Juli 2022. Unisba Press, Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam (JRKPI).²⁷

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik *content analysis*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pesan Dakwah dalam Akun @Basyasman00. Hasil penelitian ini adalah pada akun objek peneliti berusaha untuk mengajak para *mad'u* atau penerima dakwah menuju pada hal-hal yang positif, serta menayangkan tayangan yang bermanfaat dengan cara membagi ilmu melalui konten videonya. Dan mengajak para pengikut pada akun tersebut untuk hidup dan berperilaku sebagaimana ajaran Islam yang menjunjung tinggi adab dan ilmu.

Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada objek yang diteliti, peneliti berfokus pada media yakni *game online* yang saat ini sedang menjadi *tren* anak remaja namun dimanfaatkan dengan baik oleh objek yang penulis teliti dan dapat mengikis stigma negatif tentang *game online*. Persamaan penelitian ini adalah media teknologi terkini sebagai media dakwah yang dapat menumbuhkan stigma baru terhadap *game online* untuk media dakwah masa kini.

²⁷ Ismah Faturohmi, Chairiawaty, "Pesan Dakwah dalam Akun @Basyasman00", *JRKPI*, (2022), 1.

4. Jurnal Tiktok Sebagai Media Dakwah (Analisis Isi Pesan Dakwah Akun Tiktok @baysaaman00): karya Anggita Falestyana Sari, Lutfhi Ulfa Ni'amah. UIN Sayid Ali Rahmatullah Tulungagung. Volume 2 No 1, Januari 2022. Jurnal Managemen Dakwah, Al-Idarah.²⁸

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik penelitian pengumpulan data-data dan informasi melalui akun Tiktok @baysasman00 dengan tujuan penelitian untuk menganalisis isi pesan dakwah pada akun Tiktok @baysasman00. Banyak sekali ulama muda yang saat ini berdakwah menggunakan media teknologi terkini lantaran dengan alasan utama dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dengan begitu *maddah* dapat tersampaikan secara meluas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media terkini bukan hanya sekadar sarana hiburan atau hanya untuk mengunggah video dan meningkatkan kreativitas namun juga sebagai media dakwah khususnya pengakses media Tiktok.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek penelitian serta media yang digunakan untuk media dakwah. Peneliti menemukan beberapa referensi jurnal yang hampir sama yakni pada objek yang diteliti @baysasman00. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan dakwah terutama pada media dakwah. Persamaan pada penelitian ini adalah pada media yang digunakan

²⁸ Anggita Falestyana Sari, Lutfhi Ulfa Ni'amah, "Tiktok Sebagai Media Dakwah (Analisis Isi Pesan Dakwah Akun Tiktok @baysaaman00)", *Al-Idarah*, 1.

merupakan hasil dari teknologi terkini yang dimanfaatkan sebagai media dakwah.

5. Jurnal Analisis Pesan Dakwah pada Channel Youtube Vdvc Religi (Segmen Kata Ustad Edisi Ramadhan 1422H) karya: Hikmawati Fajri Devi Safitri, Fadillah Sandy. Universitas Muhammadiyah Magelang. Volume 4 2022. Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains.²⁹

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi konten dakwah digital pada kanal VDVC Religi kata Ustadz edisi ramadhan di media digital Youtube. Metode Penelitian yang digunakan yakni deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konten video youtube VDVC Religi segmen kata ustad yang tayang selama bulan Ramadhan mengandung materi dakwah syariah, akidah yang juga di dalamnya membahas pesan akidah dan akhlak mengaji bagi anak milenial zaman sekarang.

Perbedaan penelitian ini terletak pada teknik yang digunakan untuk meneliti serta perbedaaan objek serta media yang digunakan. Persamaan pada penelitian ini adalah membahas pesan dakwah yang bertujuan untuk mengetahui pesan dakwah yang disampaikan oleh *dai*.

²⁹ Hikmawati Fajri Devi Safitri, Fadillah Sandy, “Analisis Pesan Dakwah Pada Channel Youtube Vdvc Religi (Segmen Kata Ustad Edisi Ramadhan 1422H)”, (2022) ,1.

6. Jurnal Anotasi Rasa Empati Selama Pandemi covid-19 pada Konten Digital Pariwara *Youtube* Rosalia Indah, karya: Lieta Septiarysa, Rustono Farady Marta, Halim agung. 2021.³⁰

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi pesan pada konten *youtube* Rosalia Indah. Metode yang digunakan yakni kualitatif dengan teknik analisis isi teori Philipp mayring. Hasil dari penelitian tersebut adalah penemuan proses pesan pada konten yang terstruktur dan dapat dipahami dengan penemuan substansi makna pada konten tersebut. Konten yang membahas seputar pandemi covid-19 yang memberikan imbauan atau pesan kepada khalayak melalui konten pada media *youtube*.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek penelitian yang diteliti. Objek penelitian yang dipilih oleh penulis merupakan fenomena baru yang sangat menarik untuk dibahas lantaran penggunaan *game online* sebagai media dakwah. Persamaan pada penelitian ini terletak pada teori atau analisis data yang digunakan sehingga penulis dapat menambah referensi penelitian terdahulu.

7. Jurnal Analisis Isi Philipp Mayring terhadap Pesan Dakwah Ustaz Hanan Attaki dalam Kajian *Move On* (Hijrah) di *Youtube*, karya Umarohum. IAIN Syekh Nurjati Cirebon. 2021.³¹

³⁰ Lieta Septiarysa, Rustono Farady Marta, Halim agung. "Anotasi Rasa Empati Selama Pandemi covid-19 pada Konten Digital Pariwara Youtube Rosalia Indah". (2021), 1.

³¹ Umarohum. "Analisis Isi Philip Mayring terhadap Pesan Dakwah Ustadz Hanan Attaki dalam Kajian Move On (Hijrah) di Youtube", 2021, 1.

Penelitian yang menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan teori analisis isi Philipp Mayring. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan jawaban yang terdapat pada rumusan masalah dengan menggunakan teori analisis isi Philipp Mayring. Penulis menyampaikan bahwa pada objek penelitian yang diteliti terdapat 3 kategori pesan yang disampaikan pada objek penelitian yakni pesan akidah, akhlak, dan syariah. Diketahui pada penelitian tersebut objek penelitian lebih condong pada pesan akidah.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada data yang digunakan oleh peneliti lebih banyak dan dapat menambah keabsahan data pada objek peneliti. Persamaan pada penelitian ini adalah teori Philipp Mayring yang digunakan sebagai teori analisis data yang telah dilakukan dapat menambah sumber referensi atau penelitian terdahulu. Dengan demikian, dapat menjadi penguat data untuk peneliti melanjutkan penelitian pada tahap berikutnya.

F. Definisi Istilah

1. Pesan Dakwah

Pesan adalah apa yang disampaikan dari sumber ke penerima, di mana pesan adalah seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, ide, dan niat sumber. Pesan dakwah adalah yang disampaikan oleh *Dai* (utusan dakwah) kepada *Mad'u* (penerima dakwah), baik secara tertulis maupun lisan, melalui tindakan yang dilakukan dengan sengaja tanpa paksaan untuk dikirim dengan alasan yang jelas berdasarkan kitab suci Al-Qur'an dan Sunnah.

2. Eksistensi

Eksistensi memiliki pengertian dari keberadaan.³² Dalam hal ini yang dimaksud adalah keberadaan *game online* Mobile Legends sebagai media berdakwah. Eksistensi *game* yang dijadikan sebagai media dakwah menarik perhatian tersendiri dalam ruang lingkup dakwah yang sebelumnya dominasi *game online* digunakan sebagai media hiburan dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyalurkan ilmu keagamaan Islam.

3. Tiktok

Tiktok merupakan salah satu media sosial yang berupa audio visual, media ini dimanfaatkan sebagian besar penggunanya sebagai media hiburan. Penggunaan Tiktok sendiri yakni mengunggah video berdurasi maksimal tiga menit, berisikan tentang konten yang beragam seperti

³² Nimas Permata, "Eksistensi Bahasa Indonesia pada Generasi Milenial", *Widyabrasta*, 1(Juni, 2017), 2.

informasi, tari-tarian, makanan, dan kegiatan manusia pada umumnya. Menurut laporan dari Sensor Tower, aplikasi ini diunduh sebanyak 700 juta kali sepanjang tahun 2019.³³

4. *Game Online Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan salah satu permainan *online* yang dimainkan secara bersama-sama (*team*) dengan tujuan menghancurkan menara (*tower*) yang dimiliki oleh tim lawan. Pada satu tim terdiri dari lima orang (pemain) dan masing-masing pemain berhak memilih satu hero yang ingin dimainkan. Dalam permainan ini terdapat peta yang terbagi menjadi tiga jenis jalur yaitu atas (*Top Lane*), tengah (*Mid Lane*), dan bawah (*Bottom Lane*). Masing-masing jalur terdapat 3 menara.³⁴ *Mobile Legends* termasuk jenis *game online MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* atau biasa disebut dengan *action real time strategy*. Dalam permainan ini, pemain dapat mengontrol *hero* pilihannya. Permainan ini membutuhkan kekompakan tim untuk meraih kemenangan.³⁵

³³ Dwi Putri, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang", *Jurnal Komunikasi*, 2 (September, 2020), 2.

³⁴ Muhammad Rais Almajid, "Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik", 172.

³⁵ Miftahul Huda, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Versi 1.4.14.4454 dengan menggunakan Game-Design Factor Questionnaire", *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, (2020), 26.