

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah diperoleh mengenai makna pesan dakwah pada konten Abi Azkazia melalui eksistensi *game online* Mobile Legends, dapat disimpulkan dalam beberapa hal dari penelitian ini. Mengacu pada dua pertanyaan yang dipaparkan dalam rumusan masalah terkait isi atau makna pesan dakwah yang terdapat pada konten Abi Azkazia, menganalisis dengan teori *content analysis* atau analisis isi Philipp Mayring.

*Pertama*, pesan dakwah yang disampaikan pada konten Abi Azkazia bermaksud mengajak para anak muda sebagai sasaran utama untuk lebih memahami tentang ilmu keagamaan yang mendasar. Memberikan contoh yang baik dan mengikis pandangan buruk atau negatif mengenai penggunaan *game online* yang sering dikaitkan dengan sarana bagi orang-orang pemalas. Dalam konten Abi Azkazia, peneliti mengelompokkan dalam bentuk ruang lingkup dakwah, yakni akidah, akhlak, dan syariah. Terdapat empat konten yang mengandung unsur akidah, enam konten yang mengandung makna akhlak, dan empat konten yang mengandung makna syariah.

*Kedua*, analisis isi (*content analysis*) berperan sebagai teori untuk mengungkapkan makna atau tujuan yang dimaksud oleh objek salah satu contoh mengetik “*Masya Allah*” pada kolom komentar, merupakan contoh paling dominan dilakukan oleh objek pada saat membuat konten. Pada konten Abi Azkazia terdapat makna yang mengandung unsur ajakan, berbagi ilmu, dan

informasi tentang ruang lingkup Islam. Dapat dicerminkan pada hasil analisis data yang didominasi oleh konten akhlak, dengan jumlah enam data. Selain itu, terdapat makna pesan dakwah akidah yang mengingatkan tentang ketetapan Allah SWT, dan pesan dakwah syariah mengingatkan para *mad'u* untuk selalu mengingat Allah SWT. Dengan demikian, pada dasarnya objek penelitian mengajak mengajarkan dan memberikan dampak yang mengarah pada pesan dakwah akhlak kepada para *mad'u*. Isi dari konten objek mengarah pada lingkup Islami namun dengan pembawaan yang elegan serta melibatkan *game online* Mobile Legends sebagai media untuk berdakwah. Dari pemaknaan tersebut, diambil kesimpulan bahwa konten dari objek menekankan pada keinginan mengubah akhlak *mad'u* supaya menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta kesimpulan yang disampaikan di atas tentang pesan dakwah pada konten abi azkaria melalui eksistensi *game* Mobile Legends, beberapa hal yang harus diperhatikan yakni sebagai berikut:

1. Bagi para pembaca, khususnya peneliti selanjutnya dapat memperdalam kembali tentang media dakwah yang menggunakan media teknologi terbaru *game online* tidak hanya sebagai media atau sarana hiburan. Akan tetapi, juga dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah.
2. Bagi masyarakat umum, khususnya para *da'i* dapat memperbanyak referensi baru dalam bidang media dakwah. Bagi para pemuda atau penonton pengguna *game online* dapat menjadi sarana penambah wawasan.

Tidak hanya memanfaatkan *game* sebagai media hiburan namun, dapat menjadi media yang berdampak positif.