

**STRATEGI DAKWAH KONTEMPORER USTADZ ABI AZKAKIA
MELALUI VIDEO YOUTUBE GAME MOBILE LEGENDS**



**Diajukan kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1

Disusun Oleh :

**Fattah Cahya Ghifari
NIM 20102010096**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Dosen Pembimbing Skripsi :

Dian Eka Permanasari, S.Ds.,M.A.

NIP. 19910322 202012 2 011

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2172/Un.02/DD/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : STRATEGI DAKWAH KONTEMPORER USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI VIDEO YOUTUBE GAME MOBILE LEGENDS

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FATTAH CAHYA GHIFARI
Nomor Induk Mahasiswa : 20102010096
Telah diujikan pada : Senin, 09 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang



Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A.
SIGNED

Valid ID: 676a51592c00e



Pengaji I

Saptoni, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 676a3bb875837e



Pengaji II

Muhamad Lutfi Habibi, M.A.
SIGNED

Valid ID: 676a345d41c08



Yogyakarta, 09 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Arif Miftuhin, M.Ag., M.A.I.S.
SIGNED

Valid ID: 676a609ce3970



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fattah Cahya Ghifari
NIM : 20102010096

Judul Skripsi : Strategi Dakwah Kontemporer Ustadz Abi Azkakia Melalui Video YouTube Game Mobile Legends “Push Rank Awal Season Sampe Glory Part 34 Gameplay Mobile Legend Indonesia”

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, 03 Desember 2024
Mengetahui, Ketua Jurusan Prodi
Komunikasi dan Penyiaran Islam

Pembimbing,

Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A.
NIP 19910322 202012 2 011

Ketua Prodi,

Saptoni, M.A.
NIP 19730221 199903 1

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fattah Cahya Ghifari
NIM : 20102010096
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul STRATEGI DAKWAH KONTEMPORER USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI VIDEO YOUTUBE GAME MOBILE LEGENDS “PUSH RANK AWAL SEASON SAMPE GLORY PART 34 GAMEPLAY MOBILE LEGEND INDONESIA” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggung jawabkannya sesuai hukum yang berlaku.



Fattah Cahya Ghifari
NIM: 20102010096

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh cinta dan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, kakak perempuan dan kaka laki-laki serta keluarga tercinta, serta almamater tercinta UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terimakasih atas doa, dukungan, dan inspirasi yang telah diberikan. Semoga karya ini menjadi bukti penghargaan dan kebanggan bagi mereka semua.



MOTTO

من لم ينقد من التعلم ساعة، تجرب ذل الجهل طول حياته

“Barang siapa yang tidak mampu menahan lelahnya belajar, maka ia harus mampu menahan perihnya kebodohan”.

Imam As-Syafi'i



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, rasa syukur serta puji dengan kalimat Alhamdulillah senantiasa terpanjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat, karunia, serta hidayah yang dengan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Strategi Dakwah Kontemporer Ustadz Abi Azkakia Melalui Video YouTube Game Mobile Legends”**. Tak lupa sholawat beriringan dengan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini ditulis guna memenuhi syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1) dalam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Banyak dukungan, bantuan, serta doa dari orang-orang dari berbagai pihak, ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.
3. Kepala Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Drs. Saptoni, M.A.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Almarhum Ibu Khoiro Ummatin Terima kasih atas bimbingan serta nasehat selama menjalani masa studi.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dian Eka Permanasari, S.Ds.,M.A. Terima kasih atas bimbingan, ilmu, serta arahan selama mengerjakan skripsi sehingga dapat terselesaikan.

6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan ilmu serta wawasan selama menjalani masa studi.
7. Seluruh pegawai dan staf tata usaha Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
8. Terkhusus kedua orang tua, bapak Haryanto dan ibu Susilawati yang sangat peneliti cintai serta sayangi. Ucapan terima kasih yang tak seberapa ini atas segala jerih payah, usaha, dan doa yang selalu diberikan.
9. Teruntuk Ndari Riyanti, kakak perempuan satu-satunya yang selalu menjadi penyemangat untuk terus bertahan dan melangkah sampai diditik ini.
10. Teruntuk Fattih Ridho Anshori, Kakak Laki-laki satu-satunya yang telah memberikan haknya agar adiknya bisa bersekolah sampai dibangku sarjana.
11. Teman-teman seperjuangan Komunikasi dan Penyiaran Islam 2020, yang sedikit banyak memberikan pelajaran serta pengalaman selama menjalani masa studi.
12. Kepada Ica dan Fadil selaku teman maba yang selalu membersamai hingga saat ini.
13. Asnafi, Indri dan Arin, teman tongkrongan yang selalu membantu tiada henti
14. Iqbal, Mbk Yuni, Dewi, teman ngebolang yang selalu memberikan semangat, dan selalu menantikan kepulangan disetiap tahunnya.
15. Kakak-kakak Pramuka, Racana sunan kalijaga dan racana nyi ageng serang yang selalu memberi hal-hal baik disetiap kegiatan-nya.

16. KKN 111 Pasuruan
17. Kepada wawak Nadia Omara, yang selalu menemani malam-malam dengan suguhan konten-konten Horornya.
18. Orang-orang terdekat yang baik secara langsung maupun tidak telah memberikan doa, bantuan, dan semangat selama masa mengerjakan skripsi.

Dengan semua apa yang telah diberikan kepada penulis, tak seberapa ucapan terima kasih yang dapat disampaikan, semoga Tuhan yang Maha Esa membalas dengan sesuatu yang lebih baik lagi. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih diperlukan banyak perbaikan, maka dari itu, penulis terbuka dan mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk skripsi ini.



Yogyakarta, 02 Desember 2024

penulis

ABSTRAK

Salah satu *game* online yang berhasil menarik perhatian besar dari para pemain di berbagai kalangan, terutama remaja, adalah *game mobile legends*. *Game* ini tidak hanya menawarkan pengalaman bermain yang seru. Tetapi juga menghadirkan fitur-fitur menarik yang mampu membangun interaksi sosial antarpemain, menjadikannya salah satu game yang paling populer di era digital saat ini. Namun, seiring dengan pertumbuhannya, *game mobile legends* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sering dikaitkan dengan perilaku negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar, makian hingga cacian yang dapat memengaruhi pola pikir dan emosi pemainnya. Situasi ini memunculkan kekhawatiran tentang dampak *game* terhadap perkembangan sosial dan emosional generasi muda. Fenomena ini menjadi menarik ketika seorang da'i dengan julukan "ustadz gaming," memanfaatkan platform media sosial seperti YouTube untuk berdakwah melalui sesi *live streaming* saat bermain *game mobile legends*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif menggunakan konsep startegi dakwah dari al-bayanuni serta memuat tentang Teori S-O-R (*Stimulus-Organism-Respon*) untuk mengetahui apakah dampak atau efek yang ditimbulkan kepada audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Strategi dakwah yang digunakan oleh ustaz abi azkakia menggunakan startegi dakwah al-bayanuni dengan konsep rasional serta menunjukkan sebuah perubahan dalam kebiasaan sehari-hari, pemahaman agama dan perubahan interaksi sosial.

Kata Kunci: Startegi Dakwah Kontemporer, Al-Bayanuni, S-O-R, *Game Mobile Legends*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

One of the online games that has successfully attracted significant attention from players across various groups, especially teenagers, is Mobile Legends. This game not only offers an exciting gaming experience but also features interactive elements that foster social interaction among players, making it one of the most popular games in today's digital era. However, alongside its growth, Mobile Legends is not only a source of entertainment but is also often associated with negative behaviors such as the use of harsh words, insults, and offensive language that can influence players' thinking patterns and emotions. This situation raises concerns about the game's impact on the social and emotional development of the younger generation. This phenomenon becomes intriguing when a preacher, known as "Ustadz Gaming," utilizes social media platforms like YouTube to deliver da'wah during live streaming sessions while playing Mobile Legends. The method used in this research is a qualitative approach with a descriptive method, employing Al-Bayanuni's da'wah strategy concept as well as incorporating the S-O-R (Stimulus-Organism-Response) theory to assess the impact or effects on the audience. The research findings reveal that the da'wah strategy employed by Ustadz Abi Azkakia applies Al-Bayanuni's rational da'wah concept and demonstrates changes in daily habits, religious understanding, and social interactions.

Keywords: Contemporary Da'wah Strategy, Al-Bayanuni, S-O-R, Mobile Legends Game.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMPERBAHAN	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kajian Pustaka	12
F. Kerangka Teori	16
G. Metode Penelitian.....	26
H. Sistematika Pembahasan	33
BAB II GAMBARAN UMUM	34
A. Profil Ustadz Abi Azkakia.....	34
B. Profil Akun YouTube @Abiazkakia.....	35
C. Game Mobile Legends	36
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	39

A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	57
C. Teori S-O-R (Stimulus Organism Respone).....	62
1. Stimulus, Pesan (Rangsangan)	62
2. <i>Organisme</i> (Komunikasi)	64
3. Respon (Efek).....	71
BAB IV PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	95
CURRICULUM VITAE	156



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kalimat Masyaallah dikolom komentar.....	6
Gambar 2 : Akun Youtube Ustadz Abi Azkakia	35
Gambar 3 : 1 Menit (21:53 – 22:07).....	40
Gambar 4 : 2 Menit (23:07 – 23:32).....	43
Gambar 5 : 3 (25:50 – 25:58):.....	44
Gambar 6 : 4 (34:21 – 36:24)	45
Gambar 7 : 5 (3:24:26 – 3:25:18).....	47
Gambar 8 : 1 (3:52:14 – 3:52:26)	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan *game online* menjadi sangat populer dikalangan masyarakat saat ini.¹ Pemain dapat terhubung dengan ribuan hingga jutaan pemain lain dari seluruh dunia, menciptakan pengalaman bermain yang lebih sosial dan kompetitif.² *Game online* juga memungkinkan interaksi dan kerjasama antara pemain yang memiliki minat dan kesukaan yang sama. Salah satunya yang saat ini sangat populer di kalangan remaja yaitu *Game Mobile Legends*.³

Game Mobile Legend menjadi *game* yang cukup banyak dimainkan oleh kalangan remaja. Beberapa dari mereka mungkin bermain untuk menghilangkan kebosanan atau mengurangi stres setelah menjalani aktivitas sehari-hari.⁴ Namun, kecanduan pada *game* ini telah menyebabkan banyak perubahan perilaku di kalangan remaja. Salah satunya adalah pengaruh emosional: *game* ini menyebabkan remaja mengalami berbagai

¹ Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

² Z. Azman M. Azizi, H. M. Syam, “Mobile Legends Dalam Mempengaruhi Perilaku Remaja Kampung Jawa Kota Zakirah Azman,” *Ilmiah Mahasiswa Fisip Usk* 8, no. 12–17 (2023): wa.

³ Rani, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K Isabela Barus, “Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa Impact Of Online Mobile Legends Game : Bang Bang For Students,” *Perspektif* 7, no. 1 (2019): 6–12.

⁴ Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyono, and wawan Kokotiasa, “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja,” *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021): 1–7, <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>.

perasaan, seperti kegembiraan saat menang atau frustrasi saat kalah emosi yang intens ini dapat mempengaruhi perilaku dan suasana hati mereka.⁵

Hal ini membuat mereka lebih sering mengutarakan kata-kata kotor saat bermain *Game Mobile Legends*, baik ketika menang maupun kalah. Saat merasakan kegembiraan yang berlebihan atau frustrasi yang mendalam, remaja cenderung meluapkan perasaan mereka dengan menggunakan kata-kata kotor. Menurut artikel yang diterbitkan di situs Indogamers pada tahun 2018, *Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menempati posisi teratas sebagai *game online* dengan komunitas pemain yang paling *toxic*. Salah satu perilaku *toxic* yang sering ditemui adalah penggunaan kata-kata kasar atau sumpah serapah, baik secara lisan maupun tulisan di kolom chat.⁶ dilansir akun YouTube @Bayu Setiawan dimana ada seorang pemuda yang bermain *game Mobile legends* sambil mengutarakan kata-kata kotor atau kasar.⁷ ini dapat menjadi contoh yang kurang baik bagi anak-anak yang melihat atau mendengarnya. Saat ini, anak-anak kecil ikut serta bermain *game Mobile Legends*, yang secara signifikan mempengaruhi emosi mereka selama bermain. Beberapa anak menunjukkan perilaku marah-marah, bahkan ada yang sampai membanting HP ketika mengalami kekalahan. dilansir akun TikTok milik @edwinihsan, terlihat seorang anak kecil membanting HP-

⁵ Muhammad Azizi, Hamdani M. Syam, Zakirah Azman, "Mobile Legends Dalam Mempengaruhi Perilaku Remaja Kampung Jawa Lama Kota Lhokseumawe", Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK, 2023, Vol. 8, No.4.

⁶ Dwi Novita Putri, Sayang Ajeng Mardhiyah, "Penggunaan Kata-kata Kasar Pada Pemain Game Online: Gambaran Self Construal Yang Dimiliki", Psychology Jurnal Of Mental Health, 2019, Vol. 1, No. 1

⁷Akun YouTube @Bayusetiawan, <https://youtu.be/aXW5T7xiq3E?si=-F9sn7LsXNEUo9uZ> diakses pada 15 juli 2024..

nya akibat kekalahan dalam permainan tersebut.⁸ Dari perubahan perilaku itu, dapat terlihat dampak *game online Mobile Legends* terhadap remaja maupun anak-anak kecil lainnya. yang menunjukkan bahwa *game online* memiliki faktor yang kuat dan berperan besar dalam membentuk serta mengubah pola pikir dan perilaku para pemainnya. dengan keberadaan yang kuat dan penyebaran yang cepat, membuat *game online* menjadi salah satu alternatif media dakwah untuk menyelengi atau menyisipkan nilai-nilai dakwah atau bahkan menyampaikan pesan-pesan dakwah secara efektif jika digunakan dengan baik dan tepat.⁹ Salah satu fenomena menarik adalah Dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia melalui Platfrom media YouTube, dimana bentuk dakwahnya akan dilakukan saat Ustadz tersebut bermain *Game Mobile legends* yang kemudian akan di *Live Streamingkan* melalui chanel YouTube Ustadz Abi Azkakia yang telah mencapai 146 rb *subscriber* dan 1,1 rb video yang telah di unggah.

Muhammad Abi Azkakia atau kerap dipanggil “Ustadz Abi Dia” dikenal sebagai seorang *Streamer* TikTok yang menyebarkan Pesan-pesan Agama sambil bermain *Game Mobile Legends* di Akun Sosial TikTok miliknya, @abiazkakiaa, yang telah mencapai 966,4 ribu pengikut dan mendapat dukungan dari 41,8 juta orang.¹⁰ Ustadz Abi dikenal dengan julukan "Ustadz Gaming" karena awalnya dia melakukan dakwah melalui TikTok

⁸Akun TikTok @edwinihsan, <https://vt.tiktok.com/ZSYG4CwWN/>. diakses pada 15 juli 2024.

⁹ Arditya Prayogi, “Analisa Penggunaan Video Game Sebagai Media Dakwah”, HIKMAH, 2 Desember, 2021), 161-162. diakses pada 31 juli 2024.

¹⁰ Akun Tiktok Ustadz Abi Azkakia, https://www.tiktok.com/@abiazkakia?_t=8oQcw77hTWc&r=1. diakses pada 29 juli 2024.

dengan metode yang umum dilakukan oleh para dai dengan membuat konten video singkat.¹¹ Ustadz Abi pertama kali mengenal *Mobile Legends* pada tahun 2017 ketika melihat anak didiknya bermain game tersebut. Dari situ, Ustadz Abi menyadari bahwa banyak anak muda yang menjadi *toxic* ketika bermain *Mobile Legends*, sehingga terpikirkan untuk memberikan nasehat kepada mereka yang mencintai game tersebut.¹² selain di TikTok Ustadz Abi Azkakia juga memulai dakwah sambil bermain game *Mobile Legends* di Aplikasi media sosial YouTube miliknya @Abiazkakia dengan melakukan *Live Streaming*. yang telah mencapai 146 ribu subscriber, 1,1 rb video yang telah diunggah dan sudah ditonton sampai 3,8 rb hampir disetiap videonya.¹³ Ustadz Abi Azkakia mengambil langkah unik dalam menyebarkan pesan agama melalui *live streaming* di YouTube saat bermain game *Mobile Legends*. Meskipun game ini dikenal dengan komunitasnya yang kadang *toxic*.¹⁴

Ustadz Abi melihat kesempatan untuk membawa nilai-nilai agama ke dalam lingkungan tersebut. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Neng Ayu Saadah bahwa yang dilakukan oleh seorang dai yaitu dengan akun TikTok @Abiazkakia, yang telah menjadi perbincangan di kalangan

¹¹ Neng Ayu Saadah, ‘Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends ; Studi Fenomenologis Akun @abiazkakiaa’, Al Munir : Jurnal Komunikasi Dan Pengajaran Islam, 13.2 (2022), 144–55.

¹² *Ibid.*, hlm. 2.

¹³ Akun YouTube Ustadz Abi Azkakia, https://youtube.com/@abiazkakia?si=9Scim6A5iXOy_MJ9. diakses pada 31 juli 2024.

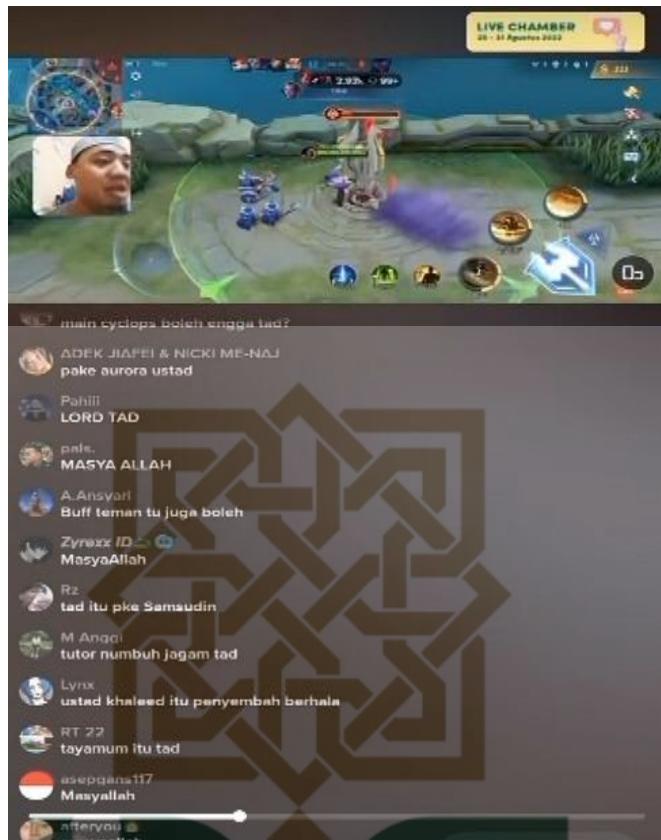
¹⁴Alasan Mengapa Pemain Game Online Bersikap Toxic”, Digital bisa <https://digitalbisa.id/artikel/alasan-mengapa-pemain-game-online-bersikap-toxic-45xCO>. diakses tanggal 30 juli 2024.

anak-anak muda komunitas *Game Mobile Legends* karena pendekatan dakwahnya yang unik.¹⁵ Nama @Abiazkakia kini dikenal sebagai ustadz gaming karena upayanya yang luar biasa dalam mendakwahkan nilai-nilai positif kepada anak-anak yang gemar bermain *game Mobile Legends*. Dalam dunia permainan ini, sering kali kita menemukan bahwa banyak anak-anak muda menggunakan bahasa yang kurang sopan dan bahkan kasar dalam berkomunikasi. Hal ini tentunya menjadi contoh yang kurang baik dan dapat mempengaruhi perilaku mereka di luar permainan. Namun, dengan kehadiran Ustadz Abi, ada harapan baru untuk perubahan. Melalui pendekatannya yang unik, Ustadz Abi tidak hanya sekadar memberikan nasihat, tetapi juga menggantikan kata-kata kasar dengan ucapan-ucapan baik yang penuh makna. Misalnya, beliau mendorong anak-anak untuk menggunakan kalimat-kalimat dzikrullah seperti misalnya "*MasyaAllah*".¹⁶



¹⁵ Neng Ayu Saadah, 'Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends ; Studi Fenomenologis Akun @abiazkakiaa', Al Munir : Jurnal Komunikasi Dan Pengajaran Islam, 13.2 (2022), 144–55.

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 6.



Gambar 1 : Kalimat Masyaallah dikolom komentar

Sumber: Akun Tiktok @Running Shoes.¹⁷

Selama bermain, Ustaz Abi berinteraksi dengan pemain lain dan menjawab pertanyaan seputar agama. Ini membuka ruang baru untuk dialog dan pembelajaran. Dengan cara ini, Ustaz Abi Azkakia menciptakan cara yang baru dan menyenangkan untuk menyebarluaskan pesan agama kepada generasi muda melalui media yang mereka nikmati. Dalam salah satu unggahan video youtube yang berjudul “*Mabarland Of Down*”, Ustad Abi Azakakia sempat membahas mengenai pertanyaan yang dilontarkan pemain

¹⁷ Akun TikTok @Running Shoes, <https://vt.tiktok.com/ZSYpCn6KT/>. diakses pada 30 juli 2024.

seperti. “*Hukum minum amer malam ini lalu besok ketika subuh sholat tapi dalam keadaan masih mabuk apakah diperbolehkan?*”.¹⁸

Kemudian, ustazd Abi Azkakia menjawab “*Astagfirullah kalah dong, orang dalam keadaan mabuk tidak boleh melakukan sholat.*” Kemudian ada pertanyaan lagi dari pemain “*Adab diatas ilmu?*”. Ustazd menjawab “*Betul, dahulukan adab di atas ilmu, karena jika mengandalkan ilmu, iblis lebih berilmu dibanding apapun di dunia ini. Bahkan dikatakan bahwa iblis guru dari para malaikat*”.¹⁹

Hal ini memunculkan beragam reaksi dari para audiens yang melihat konten tersebut, banyak di antara mereka memberikan reaksi positif, seperti ucapan “*Masyaallah Ustad*”, yang menunjukkan makna penghormatan dan pengagungan atas kebijaksanaan serta keberanian Ustazd tersebut dalam menyampaikan pesan agama melalui medium yang tak lazim.²⁰ Tentu ini menjadi hal yang sangat menarik bagi generasi muda. Karena mereka bukan cuma hanya bermain dan menonton saja tetapi mendapatkan ilmu dari Ustazd Abi Azkakia. Pesan dakwah yang disampaikan biasanya berupa nilai-nilai Islam sederhana. Proses berdakwah didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang muncul di kolom komentar yang di dominasi oleh para remaja atau generasi muda. Dalam berbagai kajian sebelumnya, yang

¹⁸ Konten YouTube Ustazd Abi Azkakia “Mabar Of Down”(2023). <https://www.youtube.com/live/uYVUodrEZ-I?si=xrnkj4-Df18xy2>. diakses pada 25 juni 2024.

¹⁹ Abi Azkakia, “*Mabarland Of Down*” (2023), <https://www.youtube.com/live/uYVUodrEZ-I?si=xrnkj4-Df18xy2>. diakses pada 25 juni 2024.

²⁰ Abi Azkakia, “*Mau Ngetrol 2 MM Masih GG Ternyata*” (2023), <https://youtu.be/IhwJLCaVRuU?si=VuLUKikjEtoiylRh>. diakses pada 30 juli 2024.

mengambil topik atau tema mengenai strategi dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia.

Pada penelitian terdahulu menggunakan Konsep Strategi Dakwah dari Al-Bayanuni, yang mencakup strategi sentimental, strategi rasional, dan strategi indrawi. Ketiga strategi tersebut digunakan untuk mencari tahu strategi mana yang paling relevan dengan startegi yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia.²¹ Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan Konsep Strategi Dakwah dari Al-Bayanuni. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan. Jika penelitian sebelumnya hanya berfokus pada konsep strategi dakwah dari Al-Bayanuni, sementara, perbedaan mencolok terletak pada teori yang digunakan. Penelitian sebelumnya mengandalkan Konsep Strategi Dakwah Al-Bayanuni, sementara penelitian ini mengadopsi teori S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*) untuk memberikan analisis yang lebih mendalam dan menyeluruh.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk memfokuskan kajian pada konten yang berjudul "**PUSH RANK AWAL SEASON SAMPE GLORY PART 34 GAMEPLAY MOBILE LEGEND INDONESIA**" sebagai objek penelitian. Keputusan ini diambil berdasarkan pertimbangan bahwa konten tersebut telah memperoleh jumlah penonton (*viewer*) dan tingkat perhatian yang sangat signifikan dari audiens. Perolehan perhatian yang luar biasa

²¹ Taufik Nur Rohman, "Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends dalam Aplikasi Tiktok". Skripsi. Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. diakses pada 31 juli 2024.

tersebut mencerminkan relevansi dan dampak konten terhadap audiens yang lebih luas. Selain itu, pemilihan konten ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan sumber daya yang dimiliki oleh peneliti, termasuk aspek tenaga kerja, waktu, dan anggaran. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, peneliti memutuskan untuk mengarahkan fokus penelitian pada konten ini guna mendapatkan hasil yang optimal dalam kajian yang dilakukan.

Penulis akan menerapkan konsep strategi dakwah menurut Al-Bayanuni, yang mengklasifikasikan strategi dakwah menjadi tiga jenis: strategi sentimental (*Al-Manhaj al-athifi*), strategi rasional (*Al-Manhaj al-aqli*), dan strategi indrawi (*Al-Manhaj al-hissi*). Dengan menggunakan ketiga strategi ini, maka dari itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti Strategi Dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia. Untuk mengidentifikasi strategi mana yang paling sesuai dan efektif digunakan oleh Ustadz Abi Azkakia dalam menyampaikan pesan-pesan dakwahnya.

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai metode dakwah yang paling tepat untuk berbagai audiens, serta membantu penyampaian pesan keagamaan lewat media sosial ini. Nantinya peneliti akan mewawancara Anggota Pramuka UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai responden dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, pemilihan anggota pramuka didasarkan pada karakteristik mereka yang umumnya memiliki komitmen terhadap nilai-nilai moral, disiplin, dan pendidikan karakter. Anggota Pramuka biasanya dari generasi

muda yang aktif, kreatif, dan terlibat dalam kegiatan yang membangun kepribadian. Dengan latar belakang ini, diharapkan mereka dapat memberikan pandangan yang kaya dan relevan tentang pendekatan dakwah modern yang disampaikan melalui media seperti Mobile Legends. Selain itu, keterlibatan mereka dalam komunitas yang erat akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang seberapa efektif pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia di kalangan remaja. Selain itu peneliti menggunakan Teori S-O-R yang dikembangkan oleh Hovland. Adapun asumsi dasar teori ini adalah perubahan perilaku yang dialami oleh individu berdasarkan kualitas rangsangan yang diterima oleh komunikator. dijelaskan dengan Teori SOR (*Stimulus-Organism-Response*).

Dalam hal ini, teori SOR digunakan untuk melihat stimulus *live streaming game Mobile Legends* pada platform YouTube sebagai rangsangan untuk menarik perhatian penonton, terutama mereka yang gemar bermain *game*. Penonton sebagai organisme memproses pesan dakwah yang disampaikan melalui *game* ini berdasarkan latar belakang dan pengalaman mereka. Respon penonton bisa dilihat dari reaksi mereka seperti komentar, jumlah penonton, dan tingkat keterlibatan dalam *live streaming*. Dengan demikian, teori S-O-R membantu memahami bagaimana strategi dakwah ini berhasil menarik perhatian, mempengaruhi pemikiran, dan mengubah perilaku. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “**STRATEGI**

DAKWAH KONTEMPORER USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI VIDEO YOUTUBE *GAME MOBILE LEGENDS*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkakia pada Video Youtube *Game Mobile Legends “Push Rank Awal Season Sampe Glory Part 34 Gameplay Mobile Legend Indonesia?*
2. Bagaimana efek startegi dakwah ustadz abi azkakia pada Video Youtube *Game Mobile Legends “Push Rank Awal Season Sampe Glory Part 34 Gameplay Mobile Legend Indonesia?*

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian yang diangkat, yaitu :

1. Mengetahui ”Strategi Dakwah Kontemporer Ustadz Abi Azkakia Melalui Video Youtube *Game Mobile Legends “Push Rank Awal Season Sampe Glory Part 34 Gameplay Mobile Legend Indonesia”*.
2. Mengetahui Efek setelah menonton Video Youtube *Game Mobile Legends “Push Rank Awal Season Sampe Glory Part 34 Gameplay Mobile Legend Indonesia”*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis dalam Penelitian ini, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi kontribusi dalam dunia bidang komunikasi dan penyiaran islam mengenai media sosial YouTube sebagai media dakwah dan dapat di gunakan sebagai referensi penelitian yang lebih mendalam berikutnya, terutama bagi mahasiswa prodi komunikasi dan penyiaran islam khususnya (KPI) Jurusan Broadcasting Fakultas dakwah dan komunikasi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta masyarakat luas.
2. Manfaat praktis dari Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai kebaharuan selama ini YouTube dinilai hanya sebagai media sosial yang bermuatan hiburan, namun berdasarkan data, terdapat beberapa da'i atau tokoh pendakwah yang memanfaatkan YouTube sebagai media bermanfaat. Mengetahui bahwa media sosial populer seperti tayangan dakwah islam di YouTube dapat menjadi sebuah produk yang menarik dan berbeda dalam menyampaikan dakwah islam sehingga menjadi pengaruh positif bagi mahasiswa maupun masyarakat global.

E. Kajian Pustaka

Penggunaan media sosial dan platform *game online* sebagai sarana dakwah kontemporer telah muncul sebagai fenomena yang menarik perhatian dalam wacana keagamaan serta kajian media. Dalam konteks ini, Ustadz Abi Azkakia memperkenalkan pendekatan yang inovatif dengan memanfaatkan *Live Streaming game Mobile Legends* di aplikasi media sosial YouTube sebagai bentuk dakwah yang selaras dengan perkembangan zaman. Pendekatan ini dianggap relevan dalam upaya menyebarkan pesan

agama di era digital yang serba terhubung. Penelitian ini menyajikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan strategi dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia, serta bagaimana strategi tersebut beroperasi dalam konteks yang berbeda dibandingkan dengan media tradisional. Dengan melakukan analisis mendalam terhadap strategi dakwah yang diterapkan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi media baru, seperti *Live Streaming game*, sebagai platform yang efektif dalam penyebaran pesan agama. Maka penelitian akan menyajikan beberapa penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan judul penelitian yang akan dilakukan peneliti. Dalam penelitian ini mencakup analisis dan studi yang relevan, yang akan disajikan sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Eka Munawaroh, dengan Judul “*Strategi Dakwah Pada Akun @indahrama Dalam Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Dakwah*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dan Metode yang digunakan bersifat Deskriptif. Penelitian ini berfokus pada strategi dakwah dengan menggunakan media sosial, khususnya Tiktok. Eka Munawaroh menggunakan konsep strategi dakwah Al-Bayanuni dan teori New Media untuk menganalisis bagaimana akun @indahrama_ memanfaatkan platform tersebut sebagai media dakwah.²²

²² Eka Munawaroh, “*Strategi Dakwah Pada Akun @Indahrama_ Dalam Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Dakwah*” Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kedua, yang dilakukan oleh Hafizhah Ridha H.N pada tahun 2021 dengan judul “Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Dakwah (Strategi Dakwah pada akun Instagram @maulanaumar_)” fokus penelitian tetap berada pada strategi dakwah dengan menggunakan media sosial Instagram. Hafizhah juga menerapkan konsep strategi dakwah Al-Bayanuni dan teori New Media. Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Pengumpulan data dengan cara teknik Observasi, Wawancara dan dokumentasi.²³

Ketiga oleh Erwan Efendi pada tahun 2021 dengan judul “Strategi Media Dakwah Kontemporer” juga membahas strategi dakwah Kontemporer. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*libraryresearch*), yang mengumpulkan data dari berbagai sumber bacaan primer dan sekunder terkait dengan topik strategi media dakwah kontemporer. Dakwah kontemporer dihadapkan dengan tantangan-tantangan yang dihadirkan oleh kemajuan teknologi dan perubahan sosial.²⁴

Keempat dilakukan oleh Anisa dan M. Zaka Al Farisi pada tahun 2023 dengan judul “Teori Relevansi dalam Dakwah Humor Sheikh Assim Sebagai Alternatif Dakwah Kontemporer: Kritik terhadap Prinsip Kerjasama.” Fokus penelitian ini lebih pada teori relevansi dan prinsip kerjasama dalam dakwah, khususnya dalam konteks humor sebagai

²³ Hafizhah Ridha Humanisa Nasution, “*Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Dakwah (Strategi Dakwah Pada Akun Instagram @maulanaumar_)*”. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

²⁴ Erwan Efendi, “*Strategi Media Dakwah Kontemporer*”, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia, Al-Idarah, Jurnal Pengkajian Dakwah dan Manajemen, Vol 9, 2021.

alternatif metode dakwah kontemporer. Peneliti ini tetap meneliti dakwah melalui media sosial, namun dengan fokus yang berbeda dari penelitian sebelumnya, yakni pada penggunaan humor dalam dakwah di platform Youtube. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan metode deskriptif dan analisis isi (*content analysis*). Pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat, dan teknik *purposive sampling*.²⁵

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nur Hanif Hidayat dengan Judul “*Strategi Dakwah Radio Ramayana Kota Metro Lampung Pada Program Siraman Qolbu Dalam Menebarkan Dakwah Melalui Musik Religi*”. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian Deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan konsep Strategi dakwah dari Al-Bayanuni.²⁶

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Baidowi, Salehoddin ini dengan judul “*Strategi Dakwah di Era New Normal*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan pendekatan kajian konten/kepustakaan. Metode penelitian melibatkan analisis teori dan konsep, dengan teknik pengumpulan data berasal dari kajian ayat Al-Qur'an.

²⁵ Anisa, M. Zaka Al Farisi, “*Teori Relevansi dalam Dakwah Humor Sheik Assim sebagai Alternatif Dakwah Kontemporer : Kritik terhadap Prinsip Kerjasama*”, Jurnal Onoma : Pendidikan, Bahasa dan sastra, Vol. 9, 2023.

²⁶ Nur Hanif Hidayat, “*Strategi Dakwah Radio Ramayana Kota Metro Lampung Pada Program Siraman Qolbu Dalam Menyebarkan Dakwah Melalui Musik Religi*”, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penelitian ini menggunakan analisis teori strategi yang dikembangkan oleh Henry Mintzberg, James Brian Quinn, dan John Voyer.²⁷

F. Kerangka Teori

Dalam konteks ini, penulis memaparkan berbagai konsep yang berkaitan dengan objek penelitian, yang mencakup mulai dari konsep dakwah, strategi-strategi yang digunakan dalam pelaksanaan dakwah, hingga teori-teori yang relevan dan diterapkan untuk menganalisis serta memecahkan permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini. Penulis berupaya menyajikan penjelasan yang komprehensif mengenai setiap konsep tersebut, dengan tujuan untuk memberikan landasan teori yang kuat dan mendalam sehingga penelitian yang dilakukan dapat akui secara akademis dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang ilmu yang sedang dikaji.

1. Strategi

a. Pengertian Strategi Dakwah Al-Bayanuni

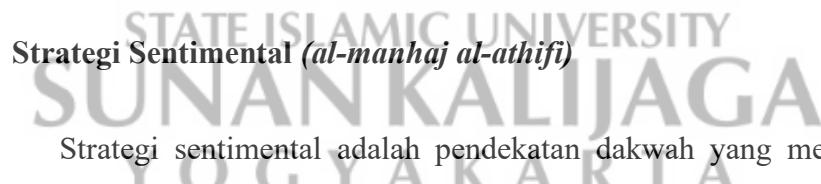
Kata "strategi" berasal dari bahasa Latin "*strategia*" Secara umum, strategi dapat didefinisikan sebagai alat, rencana, atau metode yang dirancang dan diterapkan untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan tugas yang dihadapi.²⁸ Menurut Mintzberg, et.al. Strategi merupakan upaya yang telah direncanakan oleh individu atau organisasi

²⁷ Ach. Baidowi, Moh. Salehuddin, "Strategi Dakwah di Era New Normal", Jurnal Muttaqien, Vol. 2, No 1. 2021.

²⁸ Nanang, dkk. "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran", Journal Of Elementary Education Vol. 2, 2023. diakses pada 23 agustus 2024.

dengan tujuan mencapai apa yang diinginkan.²⁹ Dalam situasi yang berbeda, strategi dapat diinterpretasikan sebagai respons terhadap perubahan atau kondisi lingkungan tertentu, termasuk tanggapan terhadap situasi yang terencana atau tidak terencana.³⁰ Strategi dakwah dapat didefinisikan sebagai serangkaian teknik atau taktik yang dirancang dan diterapkan untuk mencapai sasaran dakwah dengan cara yang efektif dan efisien dalam berbagai situasi dan kondisi. Konsep ini mencakup metode, energi, dan upaya yang direncanakan secara sistematis untuk mengatasi tantangan dan memenuhi kebutuhan target dakwah. Tujuan dari strategi dakwah adalah untuk mencapai hasil yang optimal, yakni penyebarluasan pesan agama yang berdampak dan bermanfaat.³¹ Selain itu, Al-Bayanuni juga membagi strategi dakwah menjadi tiga bentuk, yaitu strategi sentimental (*al-manhaj al-athifi*), strategi rasional (*al-manhaj al-aqli*), dan strategi indrawi (*al-manhaj al-hissi*).³²

1. Strategi Sentimental (*al-manhaj al-athifi*)



Strategi sentimental adalah pendekatan dakwah yang menitikberatkan pada aspek emosional, dengan tujuan menggerakkan perasaan dan batin

²⁹ Ach. Baidowi, Moh. Salehuddin, “Strategi Dakwah di Era New Normal”, Sekolah tinggi ilmu dakwah dan komunikasi islam Al-Mardliyyah, pamekasan. Muttaqien, Vol. 2. No. 1 Januari 2021, 58-78.

³⁰ Rafika, Rosidi, “Analisis Lingkungan Internal Dan Eksternal Dalam Menetapkan Strategi Untuk Keberlangsungan Hidup Perusahaan (Studi Kasus Pada Industry Rumah Tangga Keripik Tempe Ri-Mas Malang)”.

³¹ Muhammad Faizul, dkk, “Membangun Koneksi Dengan Generasi Milenial : Strategi Dakwah Yang Efektif Dalam Era Digital”, Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 2, 2023. diakses pada 23 agustus 2024.

³² Moh. Ali Azizi, *Ilmu Dakwah* Edisi Revisi, hlm. 301.

audiens. Pendekatan ini melibatkan pemberian nasihat yang mengesankan, menggunakan kelembutan dalam menyampaikan pesan, atau memberikan pelayanan yang memuaskan untuk menyentuh hati audiens.

Beberapa cara dalam strategi sentimental yaitu:

- A. Memberikan nasihat yang baik dalam berbagai bentuk:
 - a) Ceramah
 - b) Mengingatkan tentang nikmat Allah SWT dan mengajak untuk bersyukur
 - c) Pujian dari da'i kepada mad'u
 - d) Janji akan pertolongan dan ketentraman
 - e) Menunjukkan rasa santun dan kasih sayang kepada mad'u melalui perkataan yang baik dan menyentuh
 - f) Memenuhi kebutuhan, memberikan prioritas pada pertolongan, dan memberikan pelayanan yang meyakinkan

B. Keistimewaan dari strategi sentimental antara lain:

- a. Menggunakan cara dan bahasa yang baik dan lembut.

- b. Cepat mempengaruhi mad'u.³³

2. Strategi Rasional

Strategi Rasional merupakan pendekatan dakwah yang mengikuti sejumlah metode yang terutama menitikberatkan pada aspek logika.

³³ Syekh Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni, “Ilmu Dakwah Prinsip dan Kode Etik Berdakwah Menurut Al-Qur'an dan As-sunnah,” (Jakarta:Akademia Pressindo, 2010), hlm 258-260.

Tujuan dari strategi ini adalah agar para mitra dakwah dapat berpikir, merenung, dan menarik pelajaran dari pesan yang disampaikan dalam dakwah. Beberapa metode yang digunakan dalam strategi rasional ini termasuk penggunaan hukum logika, diskusi, serta penyajian contoh dan bukti sejarah.³⁴

A. Beberapa cara yang dapat digunakan dalam strategi rasional adalah:

- a) Melakukan debat dan diskusi.
- b) Menggunakan perumpamaan, baik perumpamaan gamblang maupun samar-samar.

Dengan demikian, strategi rasional ini dapat menjadi alat yang efektif bagi para da'i yang cerdas dan kredibel di berbagai situasi yang beragam.

B. Beberapa situasi yang cocok untuk menerapkan strategi ini meliputi:

- a. Ketika orang yang diajak berdakwah menolak kebenaran yang jelas dan tidak membutuhkan penjelasan logis.
- b. Terhadap individu yang terlalu mengandalkan akal dan logika sehingga selalu memerlukan argumen rasional.
- c. Untuk individu yang dipengaruhi oleh keraguan atau terperdaya oleh kebohongan.

³⁴ *Ibid*, hlm. 262-268.

3. Strategi Indrawi (*Al-Manhaj Al-Hissi*)

Strategi indrawi, (*al-manhaj al-hissi*) yang juga dikenal sebagai strategi eksperimen atau strategi ilmiah, adalah suatu sistem dakwah atau kumpulan metode dakwah yang berfokus pada pancaindra dan berdasarkan hasil penelitian serta percobaan. Metode yang termasuk dalam strategi ini antara lain adalah praktik keagamaan dan keteladanan³⁵

A. Berbagai metode yang dapat diterapkan dalam strategi indrawi antara lain:³⁶

- a) Menjadi teladan dalam mempelajari akhlak dan sikap.
- b) Mengatasi kemungkaran secara langsung dan menghilangkannya di hadapan orang yang melakukannya.
- c) Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan mengamati objek dakwah, bagaimana menyesuaikan pekerjaan dan profesiinya.

B. Penggunaan strategi indrawi dalam dakwah dapat diterapkan di berbagai tempat, antara lain:³⁷

- a) Digunakan saat mengajarkan ilmu yang pasti, di mana kejelasan dalam penyampaian sangat diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

³⁵ Azizi, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*, hlm. 302.

³⁶ Al-Bayanuni, *Prinsip dan Kode Etik Berdakwah*, hlm. 271-275.

³⁷ Ibid, hlm. 275.

- b) Ditujukan kepada ulama dan ahli ilmu, dengan penekanan pada dalil yang diambil dari ilmu hijaz yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadist.
- c) Ditujukan kepada orang-orang yang tidak mengetahui sejarah keilmuan ulama terdahulu, serta mengedepankan pemikiran yang lebih bersandar pada Al-Qur'an dan Hadist dibandingkan pemikiran rasional.

2. Definisi Dakwah

Secara etimologis, dakwah berasal dari bahasa Arab da'a, yadu yang berarti mengajak, mendesak, atau menyerukan, maka dakwah berarti ajakan, perintah, atau seruan kepada Islam. Menurut Said Qutb, dakwah mengacu pada tindakan mendorong atau memerintahkan orang lain untuk mengikuti sabilira (Jalan Allah) dari pada mengikuti kelompok tertentu.³⁸ Dakwah dapat dijelaskan sebagai upaya untuk mengajak, memanggil, atau menyeru orang lain melalui kata-kata, tindakan, atau perubahan nyata. Lebih lanjut, dakwah dapat diartikan sebagai proses penyampaian ajaran Islam oleh seseorang kepada orang lain, baik dalam bentuk individu maupun kelompok.³⁹

A. Unsur-Unsur Dakwah

Unsur dakwah merupakan sebuah komponen yang termasuk dalam seluruh kegiatan Dakwah. Unsur-unsur tersebut adalah dai

³⁸ Dalinur, "Dakwah teori, definisi dan macamnya," Dosen tetap Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Raden Fattah Palembang, 2011, hlm. 135.

³⁹ Syamsuddin, "Pengantar sosiologi Dakwah" (Kencana: 2016), hlm.10.

(penyebar dakwah), madhu (penerima dakwah), madda (bahan dakwah), wasira (media dakwah), dan tariqa (metode) menyatakan bahwa unsur dakwah dapat dibagi menjadi lima bagian.⁴⁰

a. (Da'i)

Secara teori, dakwah atau yang lebih dikenal dengan sebutan dai adalah orang yang menyampaikan pesan atau menyebarluaskan ajaran agama kepada masyarakat umum. Dakwah (Da'i) dapat dipahami dalam dua cara. Pertama, dai merujuk pada umat Islam/Muslim yang melakukan kegiatan dakwah sebagai tugas yang melekat dan tidak terpisahkan dari dakwah sebagai umat Islam. Kedua, seorang Da'i mempunyai pengetahuan yang tinggi tentang dakwah Islam dan memanfaatkannya secara maksimal dalam menyampaikan pesan-pesan keagamaan, baik secara konseptual maupun teoritis.

b. Mad'u (Objek Dakwah)

Objek dakwah adalah orang yang kepadanya dakwah ditujukan. Mereka adalah orang-orang yang pernah atau setidaknya pernah mengenal budaya lokal dan budaya selain Islam. Oleh karena itu, Objek dakwah senantiasa mengalami perubahan akibat perubahan aspek sosial budaya, dan dalam

⁴⁰ Khairan muhammad, Ahmad luthfi, Ahmad suja'i, "Urgensi manajemen dalam dakwah," Tahdzib ab-akhlaq jurnal pendidikan islam, 2022, vol. 5, hlm.46.

pelaksanaan dakwah, Objek dakwah selalu mendapat perhatian dan tanggapan khusus.

c. Materi dakwah (maddah)

Materi Dakwah (Madda Dawa) adalah risalah Dakwah Islam, atau segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh Dai Madhu Dawa, yaitu seluruh ajaran Islam yang terkandung dalam kitab ini. Sunnah Allah dan Nabi. Pesan dakwah yang dikirimkan kepada subjek dakwah adalah pesan yang berisi ajaran Islam.⁴¹

d. Media dakwah (wasilah al-dakwah)

Media dakwah yaitu segala sesuatu yang dipergunakan sebagai alat atau yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam pelaksanaan dakwah.⁴²

e. Metode dakwah (Thariqah)

Metode dakwah adalah ilmu yang mempelajari cara penyampaian dakwah agar tujuan dakwah dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pedoman atau prinsip dasar penerapan hukum dakwah Islam terdapat dalam Al-Quran dan Al-Hadits Rasulullah SAW. Dalam Al-Quran, prinsip-prinsip dakwah disebutkan dalam surah al-Nahl: 125, sebagai berikut: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik serta bantahlah mereka dengan cara yang baik.

⁴¹ Maduki dan Shabri Shaleh, *Filosofi Dakwah Kontemporer* (PT Indargiri Dotcom: Batang), hlm.66.

⁴² Abdul pirol, Teologi dakwah (telaah eksegisis dalam materi dakwah), Al-tajdid, 2011, vol.6, hlm.52.

Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk." Setiap da'i harus menguasai beberapa metode dakwah, yaitu: metode ceramah (retorika dakwah), metode tanya jawab, dan metode diskusi⁴³

B. Pengertian Strategi Dakwah Kontemporer

Istilah Strategi dakwah kontemporer adalah gabungan dari tiga suku kata yaitu strategi, dakwah dan kontemporer. Penggabungan ini melahirkan satu makna tersendiri yaitu adanya satu sistem atau teknik dakwah di era teknologi modern. Dengan demikian dapat dipahami bahwa strategi dakwah kontemporer dimaksudkan adalah sebuah strategi dalam melancarkan dakwah di era modern dalam menghadapi kehidupan yang menggunakan teknologi. Istilah kontemporer merujuk pada istilah yang berkaitan dengan waktu yang sedang berlangsung atau pada era modern saat ini. Istilah ini terkait dengan zaman saat ini, di mana teknologi komunikasi yang canggih dan inovatif telah ditemukan dan digunakan secara luas.⁴⁴

3. Teori S-O-R

Teori *Stimulus Organism Respons* merupakan teori psikologi yang menjelaskan bahwa perilaku individu dihasilkan oleh

⁴³ Pattaling, *Problematika dakwah dan hubungannya dengan unsur-unsur dakwah*, Jurnal Farabi Vol.10, 2013, hal.155.

⁴⁴ Mahmuddin, *Dakwah dan transformasi Sosial* (Cet. II; Makassar"Alauddin Press, 2017) hlm.39.

rangsangan yang diterima. Teori ini menunjukkan bagaimana stimulus mempengaruhi organisme (individu) dan menghasilkan respons atau perilaku. Dasar dari teori ini adalah bahwa perubahan perilaku tergantung pada kualitas rangsangan yang diterima.⁴⁵

Stimulus merupakan elemen utama dalam komunikasi, karena pesan yang terkandung di dalamnya menjadi inti dari proses penyampaian informasi. Pesan berfungsi sebagai subjek yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan, sehingga memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan komunikasi.⁴⁶ Dalam komunikasi, stimulus mencakup berbagai pesan yang disampaikan oleh komunikator dengan tujuan memengaruhi komunikan, di mana pesan-pesan ini menjadi inti dari proses komunikasi.

Model stimulus-organisme-respon menyatakan bahwa komunikasi adalah proses tindakan-reaksi di mana kata-kata, isyarat nonverbal, dan simbol tertentu dapat merangsang orang lain untuk merespons. Fokus utama dari model ini adalah pada pesan, yang bertujuan untuk membangkitkan respons pada penerima sehingga pesan cepat diterima dan memicu perubahan perilaku. Sikap dapat dipelajari melalui pendekatan teori SOR. Ketika memfokuskan pada

⁴⁵ Morrisan, *Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa* (Jakarta : Prenada Media, 2013) hlm.

⁴⁶ Andi Rahmat Abidin, Mustika Abidin, "Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Respone (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 6, No.2, 2021, Diakses pada 20 November 2024.

pembentukan dan perubahan sikap, terlihat bahwa sikap hanya berubah jika stimulus yang diterima melebihi ambang batas tertentu. Berdasarkan analisis sikap oleh Janis, Hovland, dan Kelley, ada tiga komponen utama: pemahaman, perhatian, dan penerimaan. Perubahan sikap tergantung pada cara individu berinteraksi dengan informasi yang diterima. Pesan sebagai stimulus dapat mempengaruhi individu jika mereka cukup memperhatikannya. Selanjutnya, individu harus memproses pesan tersebut untuk menghasilkan pemahaman dan penerimaan. Perubahan sikap bisa terjadi dalam hal pemahaman, perasaan, dan tindakan.⁴⁷ Efek dapat diartikan sebagai hasil atau dampak dari proses komunikasi, yaitu perubahan yang terjadi pada sikap atau perilaku seseorang setelah menerima pesan tertentu.⁴⁸

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pandangan yang mendalam terhadap sebuah fenomena yang akan diteliti dengan data yang dikumpulkan harus akurat dan lengkap. Penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang digunakan seorang peneliti yang mampu

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 504.

⁴⁸ Muhammad Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Fajar Interpretama Offset, Kencana Prenada Group 2005, hlm, 81. Diakses pada 20 November 2024.

mengambil data yang pada prinsipnya sebagai peneliti tunggal dalam segala aspek, meskipun sebenarnya bisa dibantu oleh tim atau kelompoknya.⁴⁹ Pendekatan ini akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang lebih kontekstual dan mendalam terkait Pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia.

2. Jenis dan Sumber data

Sumber data penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Peneliti disini menggunakan sumber data primer dan data sekunder sebagai jenis data.

a. Data primer

Sumber data primer ialah sumber data asli yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber utama. Pada penelitian ini data primer yang dimaksud adalah mencangkup video yang diposting oleh media Youtube, Ustadz Abi Azkakia, beberapa informan yang memiliki pengalaman bermain *Mobile Legends* dan pernah menonton konten dakwah ustaz abi azkakia.

b. Data sekunder

Data Sekunder merupakan data tambahan yang digunakan untuk melengkapi data primer yaitu data yang dikumpulkan melalui penelitian kepustakaan untuk mencari konsep dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian skripsi ini. Sumber ini bisa diambil

⁴⁹ Drs. Salim, M.Pd, Drs.Syahrum, M.Pd (Metodologi penelitian kualitatif) Bandung, Citapustaka Media, 2012, hal. 41.

pada penelitian yang sudah ada seperti buku-buku, literatur, situs website atau artikel dan bacaan lain yang berkaitan dengan penelitian.

3. Subjek dan objek penelitian

a. Subjek penelitian

Dalam penelitian ini, subjeknya adalah Strategi dakwah ustadz abi azkakia pada video YouTube “*PUSH RANK AWAL SEASON SAMPE GLORY PART 34 GAMEPLAY MOBILE LEGEND INDONESIA*”

4. Objek penelitian

Penelitian mengambil objek dalam penelitian ini adalah konten dakwah “*PUSH RANK AWAL SEASON SAMPE GLORY PART 34 GAMEPLAY MOBILE LEGEND INDONESIA*” *Live Stream*ing *Game Mobile Legends* di aplikasi media sosial Youtube.

5. Teknik Pengumpulan data (wawancara, dokumentasi)

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuannya utamanya dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Ada macam-macam teknik pengumpulan data :⁵⁰

⁵⁰ “Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif”

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian kualitatif adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden dengan tujuan menggali informasi mendalam mengenai pandangan, pengalaman, dan pemahaman subjek penelitian terhadap fenomena tertentu. Metode ini sangat efektif dalam memperoleh wawasan yang kaya dan mendetail, karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi topik secara lebih dalam dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, seperti survei atau kuesioner.⁵¹ Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur, dimana peneliti memiliki panduan wawancara yang terdiri dari beberapa pertanyaan, tetapi memberikan fleksibilitas bagi responden untuk mengeksplorasi lebih jauh dan memberikan jawaban yang lebih terbuka.⁵² Hal ini memungkinkan peneliti memperoleh jawaban dan wawasan yang kaya dan mendalam. Wawancara pertama dilakukan dengan anggota Pramuka UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penelitian ini, pemilihan anggota pramuka didasarkan pada karakteristik mereka yang umumnya memiliki komitmen terhadap nilai-nilai moral, disiplin, dan pendidikan karakter. Anggota Pramuka biasanya dari generasi

⁵¹ *Ibid*, hlm. 137

⁵² Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. dikases pada 30 agustus 2024.

muda yang aktif, kreatif, dan terlibat dalam kegiatan yang membangun kepribadian. Dengan latar belakang ini, diharapkan mereka dapat memberikan pandangan yang kaya dan relevan tentang pendekatan dakwah modern yang disampaikan melalui media seperti Mobile Legends. Selain itu, keterlibatan mereka dalam komunitas yang erat akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang seberapa efektif pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia di kalangan remaja. Para informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria utama yaitu anggota Pramuka UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tujuan wawancara ini adalah untuk memahami apakah dan bagaimana paparan terhadap konten dakwah tersebut mempengaruhi perubahan perilaku dan pola pikir mereka, baik dalam konteks keagamaan, sosial, maupun pribadi. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara ini berfokus pada persepsi, pengalaman, dan pandangan para anggota Pramuka UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta mengenai pesan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkakia, serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan Ustadz Abi Azkakia untuk memperoleh data pendukung dan pemahaman yang lebih mengenai tujuan serta pendekatan yang digunakan dalam menyampaikan dakwah kepada khalayak. Wawancara

dengan Ustadz Abi Azkakia bertujuan untuk memahami perspektif beliau terkait pesan dakwah yang disampaikan. Data yang diperoleh dari wawancara ini akan digunakan sebagai referensi untuk mengkaji kesesuaian antara pesan yang disampaikan dan interpretasi serta penerimaan audiens, dalam hal ini anggota Pramuka UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan cara meneliti sumber-sumber textual seperti buku, laporan, notulensi rapat, majalah, dan lain-lain. berisi data atau informasi yang dibutuhkan peneliti.⁵³ Dengan demikian, peneliti menggunakan cara wawancara, dokumentasi untuk teknik pengumpulan data. Alasan peneliti menggunakan teknik ini, karena peneliti akan terlibat langsung dengan kegiatan dan memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan observasi dan wawancara pada narasumber untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Dengan mengkombinasikan teknik-teknik tersebut peneliti berharap mendapatkan data-data yang lebih valid.

6. Teknik Analisis data

Setelah data yang diperlukan telah terkumpul dengan menggunakan teknik pengumpulan data, maka kegiatan selanjutnya

⁵³ *Ibid*, hlm. 149.

adalah analisis terhadap data. Analisis data merupakan sebuah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data pada pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁵⁴ Triangulasi diterapkan untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan penelitian dengan membandingkan data dari berbagai sumber atau metode yang berbeda.⁵⁵ Dengan triangulasi, peneliti dapat memperkuat keandalan hasil analisis dengan memeriksa konsistensi temuan dari sudut pandang yang berbeda, baik melalui variasi sumber data, teknik pengumpulan data, maupun perspektif analisis. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh dan komprehensif terhadap objek yang diteliti, serta meningkatkan keakuratan dan kepercayaan terhadap kesimpulan yang diambil. Teknik Miles dan Huberman digunakan sebagai pendekatan sistematis untuk analisis data kualitatif. Teknik ini melibatkan tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti akan menyaring, menyederhanakan, dan memilih data yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk yang lebih terstruktur, seperti matriks, grafik, atau narasi yang

⁵⁴ Drs. Salim, M.Pd, Drs.Syahrum, M.Pd, “*Metodologi penelitian kualitatif*”, Bandung, Citapustaka Media, 2012, hal. 145

⁵⁵ Hardani, dkk. “*Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitaif*”, CV. Pustaka Ilmu Group, 2020. diakses pada 30 agustus 2024.

memudahkan peneliti dalam melihat pola atau tren. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, di mana peneliti membuat interpretasi akhir dan memastikan temuan yang dihasilkan konsisten serta didukung oleh data.⁵⁶

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti akan menuliskan sistematika pembahasan pada setiap bab, antara lain:

1. **BAB I** : Pada bagian ini berisi pendahuluan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. **BAB II** : Bab ini berisi tentang Profil Ustadz Abi Azkakia, Profil akun YouTube dan Game Mobile Legends.
3. **BAB III** : Pada bagian ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai strategi dakwah dari Ustadz Abi Azkakia dalam memengaruhi audiens.
4. **BAB IV** : Pada bagian ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yang dilengkapi dengan saran dan penutup.

⁵⁶ *Ibid*, hlm 163.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang "*Strategi Dakwah Kontemporer Ustadz Abi Azkakia melalui Video YouTube Game Mobile Legends*" ini menyimpulkan bahwa proses dakwah di era digital dapat dilaksanakan secara kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman, terutama melalui pemanfaatan media sosial seperti YouTube dan konteks hiburan populer, seperti permainan Mobile Legends.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Ustadz Abi Azkakia berhasil mendemonstrasikan bahwa dakwah tidak harus terbatas pada metode tradisional, seperti ceramah langsung atau forum keagamaan formal. Sebaliknya, dakwah juga dapat efektif dilakukan di lingkungan non-konvensional yang relevan dengan minat anak muda, seperti komunitas game. Pendekatan ini menyoroti kemampuan seorang da'i untuk menyesuaikan strategi dakwah dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan audiens di era modern.

Strategi dakwah yang diterapkan oleh Ustadz Abi mengacu pada konsep strategi dakwah Al-bayanuni yang mencakup tiga komponen utama: strategi sentimental, rasional, dan indrawi. Ketiga strategi ini diterapkan secara sinergis untuk memastikan efektivitas penyampaian pesan dakwah kepada audiens, khususnya generasi muda yang menjadi target utama. Dari ketiga strategi tersebut menunjukkan bahwa ustaz abi lebih menekankan strategi

rasional dengan penyampaian secara logis dan memberikan contoh secara gamblang maupun samar-samar.

Selain itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*), untuk menganalisis kombinasi dari ketiga strategi ini memungkinkan Ustadz Abi untuk menciptakan interaksi bermakna dengan audiensnya. Ia tidak hanya menyampaikan nilai-nilai Islam, tetapi juga menyediakan ruang dialog melalui format live streaming di YouTube. Interaksi dua arah ini memungkinkan audiens untuk mengajukan pertanyaan, sementara Ustadz Abi merespons dengan bijak dan penuh perhatian. Hal ini tidak hanya memberikan edukasi agama, tetapi juga memperkuat hubungan emosional antara da'i dan audiens. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa efek yang diterima oleh audiens yaitu perubahan dalam kebiasaan sehari-hari, pemahaman agama dan perubahan interaksi sosial.

B. Saran

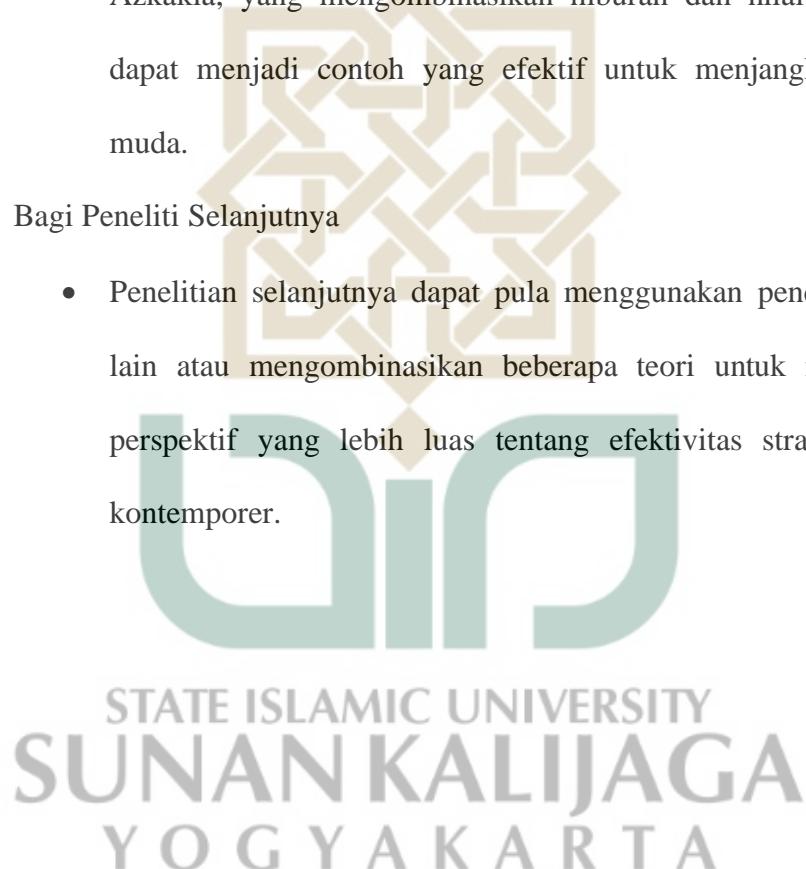
Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, peneliti telah melakukan analisis mendalam terkait strategi dakwah yang diterapkan oleh Ustadz Abi Azkakia melalui platform media sosial YouTube. Peneliti juga menganalisis efek dari pesan dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi kepada audiensnya. Tentunya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa saran-saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak terkait, khususnya bagi para peneliti yang tertarik untuk mengembangkan kajian serupa di masa mendatang.

1. Bagi Da'i dan Pelaku Dakwah

- Para da'i diharapkan untuk terus berinovasi dalam metode penyampaian dakwah, khususnya dengan memanfaatkan media sosial dan platform digital yang sesuai dengan kebutuhan audiens modern. Pendekatan kreatif seperti yang diterapkan oleh Ustadz Abi Azkakia, yang mengombinasikan hiburan dan nilai-nilai Islami, dapat menjadi contoh yang efektif untuk menjangkau generasi muda.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Penelitian selanjutnya dapat pula menggunakan pendekatan teori lain atau mengombinasikan beberapa teori untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas tentang efektivitas strategi dakwah kontemporer.



DAFTAR PUSTAKA

Ach. Baidowi, Moh. Salehuddin, “*Strategi Dakwah di Era New Normal*”, Jurnal Muttaqien, Vol. 2, No 1. 2021.

Andriyanto, dkk, “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja”, Jurnal of Community Empowement 9SJCE), Vol. 1 No. 1, thn 2021.

Anisa, M. Zaka Al Farisi, “Teori Relevansi dalam Dakwah Humor Sheikh Assim sebagai Alternatif Dakwah Kontemporer : Kritik terhadap Prinsip Kerjasama”, Jurnal Onoma : Pendidikan, Bahasa dan sastra, Vol. 9, 2023.

Arif, K. M., Luthfi, A., & Suja'i, A. (2022). URGensi MANAJEMEN DALAM DAKWAH. Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 37-50.

Akun YouTube @Bayusetiawan, <https://youtu.be/aXW5T7xiq3E?si=F9sn7LsXNEUo9uZ> diakses pada 15 juli 2024.

Akun TikTok @edwinihsan, <https://vt.tiktok.com/ZSYG4CwWN/>. diakses pada 15 juli 2024.

Akun YouTube Ustadz Abi Azkakia, https://youtube.com/@abiazkakia?si=9Scim6A5iXOy_MJ9. Diakses pada 29 juli 2024.

Akun Tiktok Ustadz Abi Azkakia, https://www.tiktok.com/@abiazkakiaa?_t=8oQcw77hTWc&_r=1. diakses pada 29 juli 2024.

Akun YouTube Ustadz Abi Azkakia, https://youtube.com/@abiazkakia?si=9Scim6A5iXOy_MJ9. diakses pada 31 juli 2024.

Akun TikTok Ustadz Abi Azkakia,
https://www.tiktok.com/@abiazkakiaa?_t=8oQcw77hTWc&_r=1. diakses pada 30 juli 2024.

Alasan Mengapa Pemain Game Online Bersikap Toxic”, Digital bisa
<https://digitalbisa.id/artikel/alasan-mengapa-pemain-game-online-bersikap-toxic-45xCO>. diakses tanggal 30 juli 2024.

Akun TikTok @Running Shoes, <https://vt.tiktok.com/ZSYpCn6KT/>. diakses pada 30 juli 2024.

Abi Azkakia, “Mabarland Of Down” (2023),
<https://www.youtube.com/live/uYVUodrEZ-I?si=xrnkji4-Df18xy2>. diakses pada 25 juni 2024.

Arditya Prayogi, “Analisa Penggunaan Video Game Sebagai Media Dakwah”, HIKMAH, 2 Desember, 2021), 161-162. diakses pada 31 juli 2024.

Abi Azkakia, “Mau Ngetrol 2 MM Masih GG Ternyata” (2023),
<https://youtu.be/IhwJLCaVRuU?si=VuLUKikjEtoiylRh>. diakses pada 30 juli 2024.

Dwi Novita Putri, Sayang Ajeng Mardhiyah, ”Penggunaan Kata-kata Kasar Pada Pemain Game Online: Gambaran Self Construal Yang Dimiliki”, Psychology Jurnal Of Mental Health, 2019, Vol. 1, No. 1.

Eryzal Novrialdy, ”Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya,” Buletin Psikologi 27, no. 2 (2019): 148, (2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Erida, dkk,1 ”Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja”, Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan, Vol. 1 No. 2 thn 2022.

Erwan Efendi, ”Strategi Media Dakwah Kontemporer”, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia, Al-Idarah, Jurnal Pengkajian Dakwah dan Manajemen, Vol 9, 2021.

Eka Munawaroh, “Strategi Dakwah Pada Akun @Indahrama _ Dalam Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Dakwah” Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Feroza, C. S. B., & Misnawati, D. (2020). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun@ Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 32-41.

Gyta, R. D. (2021). Pemanfaatan Channel YouTube Sebagai Media Dakwah Islam (Studi Pada Akun Youtube Masjid Addu'a Way Halim Bandar Lampung) (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Gilbert dkk, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat”, *Jurnal Holistik*, Vol. 13, No. 2, thn 2020.

Hidayat, T., & Afidah, I. (2022, August). Analisis Pesan Dakwah M. Quraish Shihab dalam Kajian Dakwah Ala Nabi pada Video YouTube “Najwa Shihab”. In *Bandung Conference Series: Islamic Broadcast Communication* (Vol. 2, No. 2, pp. 124-130).

Hafizhah Ridha Humanisa Nasution, “Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Dakwah (Strategi Dakwah Pada Akun Instagram @maulanaumar_ ”). Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

I Gede Awangga Surya Putra Winata, I Nyoman Artayasa, and Arya Pageh Wibawa, “Penciptaan Aplikasi Permainan (Game) Sederhana Berbasis Computational Thinking Dengan Memanfaatkan Web Scratch Di Smpn 8 Denpasar,” *Amarasi: Jurnal Desain. Komunikasi Visual* 3, No. 02 (2022): 152-58, <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1690>.

Ilah Holilah, “Dampak Media Terhadap Perilaku Masyarakat”, *Jurnal Studi Gender dan Anak*, Vol. 7, No. 01, thn 2020.

Jafar, I., & Amrullah, M. N. (2018). Bentuk-Bentuk Pesan Dakwah Dalam Kajian Al-Qur'an. *Jurnal Komunikasi Islam (Journal of Islamic Communication)*, 8(1), 41-66.

Konten YouTube Ustadz Abi Azkakia "Mabar Of Down" (2023).
<https://www.youtube.com/live/uYVUodrEZ-I?si=xrnkji4-DfI8xxxy2>.
diakses pada 25 juni 2024.

Muhammad Azizi, Hamdani M. Syam, Zakirah Azman, "Mobile Legends Dalam Mempengaruhi Perilaku Remaja Kampung Jawa Lama Kota Lhokseumawe", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP USK*, 2023, Vol. 8, No.4.

Neng Ayu Saadah, 'Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends ; Studi Fenomenologis Akun @abiazkakiaa', Al Munir : Jurnal Komunikasi Dan Pengajaran Islam, 13.2 (2022), 144–55.

Nur, D. M. (2011). Dakwah Teori, Definisi dan Macamnya. *Wardah*, 12(2), 135-141.

Pirol, A. TEOLOGI DAKWAH (TELAAH EKSEGISIS DALAM MATERI DAKWAH). Al-Tajdid.

Nanang, dkk, "Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja", *Jurnal Bikotetik*, Vol. 6, No. 1, Thn 2022.

Nur Hanif Hidayat, "Strategi Dakwah Radio Ramayana Kota Metro Lampung Pada Program Siraman Qolbu Dalam Menyebarluarkan Dakwah Melalui Musik Religi", Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Andriyanto, dkk, "Dampak Game Online

Pattaling, P. (2013). PROBLEMATIKA DAKWAH DAN HUBUNGANNYA DENGAN UNSUR-UNSUR DAKWAH. *Farabi*, 10(2), 143-156.

Rani, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K Isabela Barus, "Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa Impact Of Online

Mobile Legends Game : Bang Bang For Students,” Perspektif 7, no. 1 (2019): 6–12.

Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyono, dan wawan kokotiasa, “Dampak Game Online Mobiile Legends Terhadap Perilaku Remaja,” Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora 1, No. 1 (2021): 1-7 <https://journal.actual-insigt.com/index.php/antropocene/article/view/16>. diakses pada 20 Juli 2024.

Syamsuddin, A. B., & Ag, S. (2016). Pengantar Sosiologi Dakwah. Kencana.

Sumadi, E. (2016). Dakwah dan Media Sosial: Menebar Kebaikan Tanpa Diskrimasi. Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam, 4(1), 173-190.

Syah, A. M. (2019). Pengaruh Dakwah Media Sosial Youtube terhadap Religiusitas Remaja di MA. Al-Muhtadi Sendangagun. Busyro: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam, 1(1), 20-36.

Saadah, N. A. (2022). Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa. Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 13(02), 144-155.

Sobirin, A., & AR, M. N. K. (2022). ANALISIS PESAN DAKWAH VIDEO “JANGAN ADA DENDAM DAN KEBENCIAN KEPADA SIAPAPUN” PADA AKUN YOUTUBE KH. BUYA SYAKUR YASIN, MA. JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi, 1(5), 765-774.

Salam, A., Amin, M., & Tajibu, K. (2020). Dakwah Melalui Youtube (Analisis Pesan Dakwah Ustadz Hanan Attaki). Washiyah: Jurnal Kajian Dakwah dan Komunikasi, 1(3).

Salim, Syahrum, (Metodologi penelitian kualitatif) Bandung, Citapustaka Media, 2012, hal. 145.

Taufik Nur Rohman, “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends dalam Aplikasi Tiktok”. Skripsi.

Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
diakses pada 31 juli 2024.

Z. Azman M. Azizi, H. M. Syam, “Mobile Legends Dalam Mempengaruhi Perilaku Remaja Kampung Jawa Kota Zakirah Azman,” Ilmiah Mahasiswa Fisip Usk 8, no. 12–17 (2023): wa.

