

**REPRESENTASI NILAI-NILAI KEISLAMAMAN MELALUI PESAN ISLAMI
DALAM KONTEN VIDEO PENDEK GAME MOBILE LEGEND DI AKUN**

TIKTOK ABIAZKAKIAA



SKRIPSI

**Skripsi Diajukan kepada Progam Studi Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat dalam Mendapatkan**

Gelar Sarjana Strata I

Disusun Oleh:

Robi Prabowo

NIM 20102010016

Dosen Pembimbing:

Nanang Mizwar Hasyim, S Sos., M.Si

NIP 19840307 201101 1 013

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2025



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-1249/Un.02/DD/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : REPRESENTASI NILAI-NILAI KEISLAMAN MELALUI PESAN ISLAMIS DALAM KONTEN VIDEO PENDEK GAME MOBILE LEGEND DI AKUN TIKTOK ABIAZKAKIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ROBI PRABOWO
Nomor Induk Mahasiswa : 20102010016
Telah diujikan pada : Kamis, 31 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang
SIGNED



Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si

Valid ID: 68a74bd21da11

Penguji I Penguji II



Dr. Mohammad Zamroni,
SIGNED SIGNED

Valid ID: 68a73fcb91bb9



S.Sos.I.,M.Si Muhammad Diak Udin, M.Sos.

Valid ID: 68a598cf7b6f9



Valid ID: 68a7befcf1317

Yogyakarta, 31 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Dakwah dan
Komunikasi
Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag.,
M.A.I.S. SIGNED

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsdaadisucipto telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

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

Assalamu'alaikum wr.wb.

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

Nama : Robi Prabowo
NIM : 20102010016
Program studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Judul skripsi : Representasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pesan Islami Dalam Konten Video Pendek Game Mobile Legend Di Akun Tiktok Abi Azkakiaa.

Sudah dapat di ajukan kepada Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera di munaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wasalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Agustus 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Saptoni, M.A
NIP. 19730221 199903 1 002

Nanang Mizwan Hasyim, S.Sos., M.Si
NIP. 19840307 201101 1 013

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robi Prabowo
NIM : 20102010016
Program studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah Dan Komunikasi
Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan dengan judul:

“Representasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pesan Islami Dalam Konten Video Pendek Game Mobile Legend Di Akun Tiktok Abi Azkakiaa”

1. Hasil karya saya sendiri yang disusun berdasarkan penelitian yang saya lakukan.
2. Semua sumber yang saya gunakan dalam penulisan skripsi ini, baik berupa buku, artikel maupun sumber lainnya, telah saya cantumkan dengan jelas, dalam daftar pustaka dan saya akui secara sah.
3. Saya tidak melakukan plagiarisme atau pengutipan yang tidak sah terhadap karya orang lain dalam skripsi ini.
4. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas keaslian skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan UIN sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab.

Semoga skripsi ini dapat di terima dan memberikan manfaat.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Agustus 2025

Hormat Say:



Robi Prabowo
20102010016



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah swt. Saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. **Orang Tua Saya Tercinta**, abang, kakak, adik, dan seluruh keluarga besar di rumah yang telah memberikan cinta, do'a dan dukungan, dan pengorbanan tanpa henti sepanjang perjalanan hidup saya. Terimakasih atas kasih sayang dan semangat yang selalu menyertai setiap langkah saya.
2. **Dosen Akademik Dan Dosen Pembimbing**, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta pengetahuan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini, tanpa bantuan dan motivasi dari bapak Dpa/Dosen Pembimbing, karya ini tidak akan terwujud.
3. **Keluargaku tercinta di yogyakarta**, Bpk Nur Ahmad Dan Istri, Bapak Khoirullah Ghazali Dan Istri, Bapak Wibowo yang Sudah Menjadi Orang Tua Saya di Yogyakarta, kepada Mas Sastra Bumannara Dan Istri Yang Sudah Menjadi Abang/Kakak Saya Di Yogyakarta yang sudah sangat banyak memberikan dukungan terbaiknya, dan seluruh keluarga besar warga perumahan citra graha yang tiada hentinya memberi support kepada penulis untuk sampai di titik ini.
4. **Teman-teman atau sahabat**, yang selalu memberikan keceriaannya, semangatnya, dan bantuannya. Terimakasih atas kebersamaan dan dukungan moral yang tidak ternilai harganya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang yang saya tekuni, serta memberi manfaat kepada siapa saja yang membacanya.

LEMBAR MOTTO

“Hidup itu harus terus melangkah maju, jika tidak maka akan tetap berada di tempat. Dan modal untuk melangkah maju itu adalah ilmu, ilmu itu di peroleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka berfikir. Oleh karena itu, memulailah dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”

“Bila kau cemas dan gelisah akan sesuatu, masuklah kedalamnya! Sebab, ketakutan menghadapinya itu lebih mengganggu dari pada sesuatu yang kau takuti sendiri”.

“Jadilah pohon yang tumbuh dan berbuah lebat, walaupun dilempar dengan batu tetap buah yang di berikan”
--- Abu Bakar As-Sidiq ---

“Apa yang telah engkau mulai, maka harus engkau akhiri, walaupun tangis darah yang mengalir”
--- Robi Prabowo ---

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Tuhan semesta alam yang tak pernah lekang memberikan segala bentuk kenikmatan untuk semua makhluknya. Semoga kita termasuk orang yang senantiasa mendapatkan taufik dan hidayahnya sehingga dapat mencapai kemuliaan hidup di dunia dan akhirat. Puji syukur kehadirat Allah SWT penulis panjatkan atas segala rahmat hidayah serta nikmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Representasi Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pesan Islami Dalam Konten Video Pendek Game Mobile Legend Di Akun Tiktok Abiazkakiaa” sebagai bagian dari tugas akhir dalam menempuh studi sarjana Komunikasi Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan segenap keluarga dan para sahabatnya yang tak pernah mengenal lelah memperjuangkan agama Islam sehingga manusia dapat mengetahui dan mengenali jalan yang benar dan jalan yang batil.

Dengan segenap kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah memberikan, dukungan, semangat, baik berupa moril maupun materil, tenaga dan pikiran sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik. Oleh karena itu, tak lupa penulis menghaturkan rasa ta'zim dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.I.S, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Saptoni, M.A, selaku Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam.

5. Bapak Dr. Muhammad Zamroni, S.Sos.I, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu kelancaran jalannya penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Nanang Mizwar Hasyim, M.Sos, M.Si., selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dalam menuliskan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Kedua orang tua tercinta Bapak Suandi dan Ibu Herni, selaku orang tua penulis, yang telah memberikan segalanya untuk penulis. Kedua orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang tiada lelahnya hingga penulis berada di titik ini.
9. Kepada abangku, kakakku (Dedi dan Rena), kepada adikku (Hendri dan Reza) yang menjadi penyemangat penulis dalam menempuh pendidikan. Kepada mang Iwan, bibi Sadiyah, bang Sawal, mang Heri dan mbak Yuni, mbak Santi, nenek, ponakan dan sepupu (Ela, Rahul, Tiara, Fajri) dan seluruh keluarga besar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
10. Bapak Khoirullah Ghozali dan Ibuk Susi, Bapak Nur Achmad dan Ibu Herliya, Bapak Wibowo, Ibuk Awen dan suami, mas Sastra dan mbak Novi, serta seluruh warga Perumahan Citra Graha Town House, yang telah memberikan support kepada penulis baik materiil maupun moril.
11. Bapak Faqih dan Istri, Ibu Anita selaku Dukuh Karang dan juga segenap warga karang yang telah memberikan kesan dan pesan kepada penulis semenjak KKN hingga saat ini.
12. Kepada putri Bapak Rubito, yang telah memberikan semangat, memberikan motivasi, memberikan celotehannya dan tentunya memberikan kesan yang baik dalam hidup penulis.
13. Teman-teman KKN Karang, Jetis, Saptosari.
14. Kepada rekan-rekan kerja sekaligus sahabat penulis (mas Ewa dan mbak Anind, Ahmad Arden, Bagus, Yoga, Aldo, Andra, Abdul), yang telah memberikan keceriaannya dan semangatnya kepada penulis.

15. Teman-temanku senasib seperjuangan, Anrikho, Anas, Sobib, Agung, Ivan, Beni dan teman-teman KPI angkatan 2020 yang tidak dapat penulis satu persatu.
16. Serta seluruh pihak yang turut serta membantu, memberi kesan selama di Yogyakarta dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga kalian semua senantiasa dilimpahi kedamaian, kebahagiaan, serta disertai hal baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharap kritik serta saran demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, khususnya bagi pengembangan ilmu dan penelitian yang lebih lanjut pada bidang yang relevan.

Yogyakarta, 25 Juli 2025



Robi Prabowo

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

INTISARI
REPRESENTASI NILAI-NILAI KEISLAMAN MELALUI PESAN ISLAMI
DALAM KONTEN VIDEO PENDEK GAME MOBILE LEGEND DI AKUN
TIKTOK ABIAZKAKIAA

Robi Prabowo

20102010016

Penelitian ini menganalisis cara konten kreator video pendek pada media sosial TikTok dalam merepresentasikan nilai-nilai keislaman, yakni pemilik akun ialah Abiazkakiaa. Dalam akunnya, Abiazkakiaa menampilkan konten video permainan *game Mobile Legend* dengan merepresentasikan nilai-nilai keislaman. Dengan kemajuan era digital penyampaian dakwah tidak terbatas dalam cara konvensional, namun dapat dilakukan dengan mengikuti perkembangan media sosial yang ada pada masyarakat saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses representasi nilai-nilai keislaman yang disampaikan Abiazkakiaa melalui media *game Mobile Legend* di platform TikTok. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian yakni pendekatan kualitatif dengan analisis isi (*content analysis*). Subjek dalam penelitian ini merupakan konten video pendek *game Mobile Legend* di akun TikTok Abiazkakiaa. Dengan teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi.

Hasil analisis dari tiga konten video pendek melalui analisis semiotika Ferdinand De Saussure dan analisis representasi, kemudian ditemukan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan menarik dengan adanya budaya digital yang populer. Ditemukan representasi nilai aqidah, yang memperkuat pemahaman spiritual dan keimanan. Representasi nilai syariah, yang menekankan panduan dalam berkehidupan pada situasi kontemporer. Dan representasi nilai akhlak, yakni respon terhadap realitas sosial digital yang permisif terhadap perilaku negatif.

Kata Kunci: Representasi, Nilai Keislaman, Game Mobile Legend, Tiktok.

ABSTRACT

This study examines how the short video content creator Abiazkakiaa on TikTok represents Islamic values. According to his account, Abiazkakiaa displays video content of the game Mobile Legends, representing Islamic values. With the advancement of the digital era, the delivery of Islamic da'wah (Islamic preaching) is no longer limited to conventional methods. Still, it can be done by following current social media developments. This study aims to explain the process of reconstructing Islamic values conveyed by Abiazkakiaa through the Mobile Legend game on the TikTok platform. The research method used in this study is a qualitative approach with content analysis. The subjects in this study were short video content about the Mobile Legends game on Abiazkakiaa's TikTok account. Data collection techniques used were documentation.

The analysis of three short video content pieces, using a Ferdinand De Saussure's semiotic analysis and representation analysis, revealed contextual and engaging representations of Islamic values within popular digital culture. Representation of religious values, which strengthen spiritual understanding and faith; representation of Sharia values, which emphasize guidance for living in contemporary situations; and representation of moral values, which are a response to a digital social reality that is permissive of negative behaviour.

Keywords: Representation, Islamic Values, Mobile Legend Game, TikTok.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	5
1. Tujuan penelitian.....	5
2. Kegunaan Penelitian.....	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Landasan Teori.....	9
1. Nilai Keislaman.....	9
2. Representasi.....	11

3. Teori Media Baru (<i>New Media</i>)	17
4. Media Tiktok	20
F. Metode Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian	21
2. Subjek dan Objek Penelitian	23
G. Teknik Pengumpulan Data.....	23
H. Teknik Analisis Data.....	25
I. Sistematika Pembahasan	26
BAB II.....	27
GAMBARAN UMUM	27
A. Game Mobile Legend.....	27
B. Profil Abi Azkakiaa.....	28
C. Profil Akun Tiktok @abiazkakiaa	32
D. Sinopsis Tiga Video Dakwah pada TikTok Abiazkakiaa	35
BAB III	40
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Identifikasi Nilai Islam dalam Video Tiktok pada Game Mobile Legends Abiazkakiaa	40
B. Analisis Nilai Islam dalam Video Tiktok pada Game Mobile Legends Abiazkakiaa.	43
C. Analisis Representasi Stuart Hall	61
D. Representasi Nilai-nilai Islam	77
BAB IV	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87

B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Podcast Empetalk Ustadz Abi	29
Gambar 2. 2 Profil Tiktok Ustadz Abi Azkakiaa	32
Gambar 2. 3 Konten-Konten akun Tiktok @abiazkakiaa	33
Gambar 2. 4 Contoh isi Konten akun Tiktok Abi Azkakiaa.	34
Gambar 2. 5 Contoh isi konten akun Tiktok Ustadz Abi Azkakiaa.	34
Gambar 3. 1 video Bayangin 1 Detik Kemudian Anda Akan Dijemput Ajal.....	36
Gambar 3. 2 Video Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar. Ayat ini terdapat dalam surat Al-Baqarah ayat 153.....	37
Gambar 3. 3 Video Sedikit kultum dari Abang Dyrot.	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Video Dakwah Nilai Islam.....	40
Tabel 3. 2 Analisis Nilai Akidah.....	44
Tabel 3. 3 Analisis nilai syariah.....	50
Tabel 3. 4 Analisis Nilai Akhlak.....	56
Tabel 3. 5 Analisis Pendekatan Reflektif (Reflective).....	63
Tabel 3. 6 Analisis Pendekatan Intensional (Intentional).	67
Tabel 3. 7 Analisis Pendekatan Konstruksionis (Constructionist).....	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup	94
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abiazkakiaa merupakan seorang pendakwah yang menyampaikan pesan keislaman dengan pendekatan yang unik dan inovatif, yaitu melalui game Mobile Legends. Pengalaman Ustadz Abi Azkakiaa sebagai seorang guru tidak dapat dipisahkan dari awal perjalanannya hingga sukses menjadi seorang konten kreator TikTok yang cukup populer dan berdakwah melalui game online. Pada podcast Jonathan Lian dipaparkan dialog awal mula Abi Azkakiaa mengenal game Mobile Legends. Hal ini bermula dari pengamatannya terhadap anak-anaknya yang sedang bermain Mobile Legends pada tahun 2017 silam. Ia juga mendengar muridnya yang bernama Edo mengeluarkan kata-kata kasar setelah kalah dalam permainan. Abi azkakiaa menegaskan bahwa para pemain terlihat lebih emosional membawa perasaan dan berlebihan dalam memasukkan ke dalam hati saat bermain game mobile legend. Kejadian itu membuatnya prihatin terhadap dampak negatif dari game jika tidak dikontrol. Dari sanalah muncul motivasi Ustadz Abi Azkakiaa untuk memberikan pesan-pesan keislaman kepada anak-anak yang sudah akrab dengan dunia game online.¹

Abiazkakiaa sebagai salah satu konten kreator yang menyampaikan bidang keislaman di TikTok, berhasil memadukan nilai-nilai keislaman dengan konten yang disesuaikan dengan selera anak muda. Platform media sosial seperti

¹ Dakwah Pertama di Mlbb!? Majelis Nurul Legends Wajib Nonton!! Empetalk Ustadz Abi, <https://youtu.be/voxjmEUKNBY>

TikTok yang terkenal dengan video pendeknya semakin populer di kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Abiazkakiaa memanfaatkan tren ini dengan menggabungkan pesan-pesan keislaman dengan elemen budaya populer seperti game Mobile Legends. Pendekatan ini dianggap inovatif karena menggabungkan dunia hiburan dan nilai-nilai agama Islam, yang memungkinkan dakwah tampil lebih menarik dan relevan bagi kalangan muda.²

Konten game Mobile Legends seperti penggunaan gaya bahasa yang baik dan memadukan gameplay dengan pesan-pesan dakwah, memberikan daya tarik yang kuat. Keunikan konten ini tidak hanya sekadar konten biasa, tetapi juga menjadi media untuk menyampaikan nilai keislaman secara efektif. Dengan cara ini, dakwah lebih mudah diterima oleh pengguna media sosial yang cenderung menyukai konten yang cepat, ringan, dan menghibur.³

Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi alat komunikasi utama dalam menyampaikan berbagai pesan, termasuk dakwah atau pesan keislaman. Dakwah dalam Islam merupakan kegiatan penyampaian pesan-pesan keislaman kepada individu atau kelompok untuk meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam. Dakwah melibatkan proses komunikasi yang efektif, di mana pesan disampaikan dengan cara yang dapat dipahami dan diterima oleh audiens.⁴

² Lingga Buana, *Representasi Dakwah Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Aplikasi TikTok*, Universitas Sriwijaya (2024), h. 4, <https://repository.unsri.ac.id/166819/2/RAMA>

³ Wahyu Ilham Perdana dan Ferry Adhi Dharma, *Analyzing Abi Azkakia's Onlinr Game Preaching Using Giddens' Structuration Theory Perspective*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, h. 4

⁴ Ali, A. A. *Digital Da'wah: The Role of Social Media in Spreading Islamic Messages*. Journal of Islamic Studies, (2019). h. 123-135.

Perkembangan teknologi informasi, terutama media sosial, telah mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi serta menerima informasi. Salah satu platform yang semakin populer untuk penyebaran informasi adalah TikTok, sebuah aplikasi berbasis video pendek yang mampu menjangkau jutaan pengguna di seluruh dunia. Di Indonesia, media sosial TikTok tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi wadah penyampaian pesan-pesan edukatif, termasuk dalam penyampaian dakwah.⁵

Dalam era digital, dakwah tidak lagi terbatas pada ceramah formal di masjid atau media konvensional. Sebaliknya, dakwah dapat disampaikan secara kreatif dan interaktif melalui video pendek yang dikemas dengan elemen visual, musik, dan gaya bahasa yang menarik perhatian generasi milenial dan Gen Z.⁶

Salah satu aspek penting yang muncul dari fenomena ini adalah representasi. Representasi merupakan konsep yang menghubungkan antara makna dan bahasa. Representasi juga dapat berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain.⁷ Pengertian tersebut menggambarkan bahwa representasi merupakan cara memaknai sesuatu pada benda yang digambarkan. Dalam konteks ini, representasi merujuk pada bagaimana Abiazkakiaa menampilkan nilai-nilai keislaman melalui konten berbasis game. Game Mobile Legends yang sejatinya

⁵ M. Sultan Prawira Yoga, *Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Informasi Media*, (Jurnal Ilmu Jurnalistik : Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati, 2021)

⁶ Siti Nurmaya, *Pemanfaatan TikTok sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam* (Al-Jamahiria : Jurnal Komunikasi dan Dakwah Islam, 2024), <http://dx.doi.org/10.30983/al-jamahiria.v2i1.8143>

⁷ Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practieces*, (London: Sage Publications. ,2017), hlm. 21.

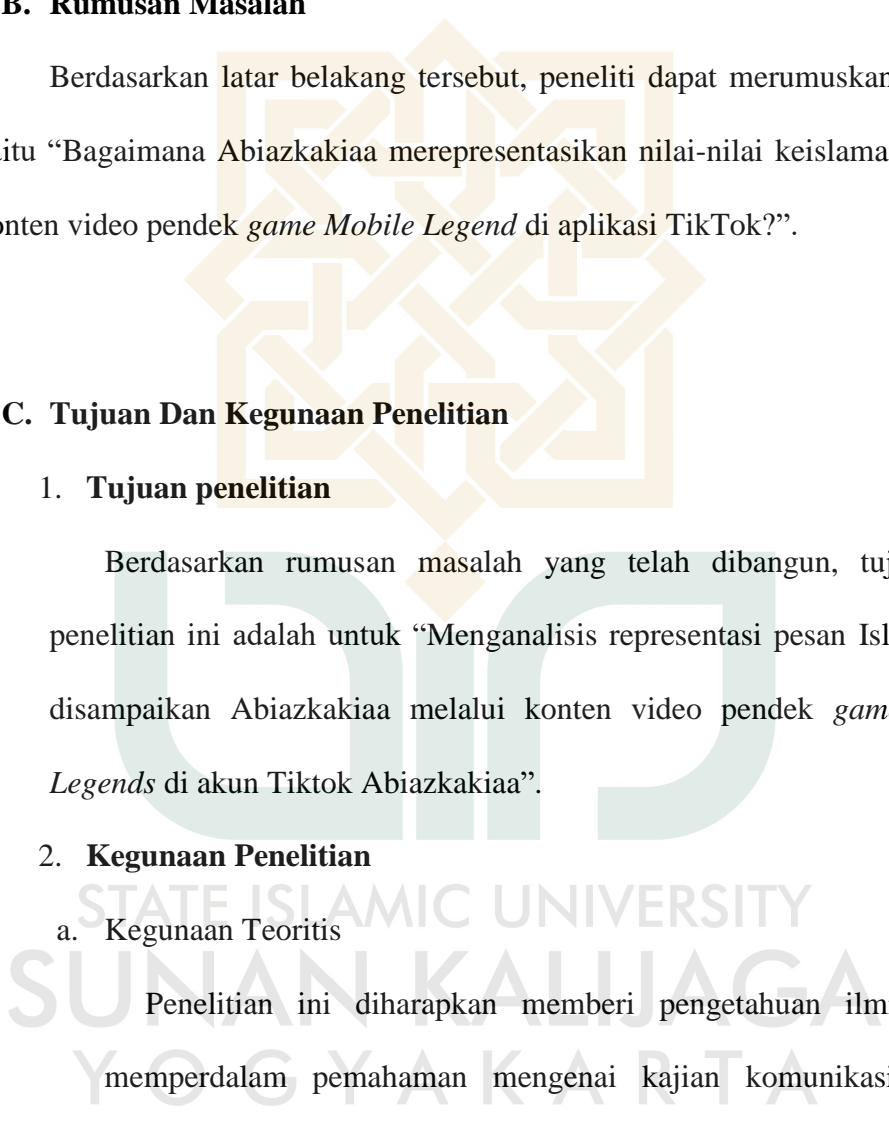
adalah game strategi, diadaptasi ke dalam konteks dakwah untuk menyampaikan pesan-pesan moral seperti perjuangan, kerja sama, atau kesabaran yang sejalan dengan ajaran Islam. Elemen-elemen seperti karakter heroik, strategi pertempuran, dan kemenangan dijadikan simbol keislaman untuk menyampaikan pesan moral secara efektif.

Munculnya kreator dakwah seperti Abiazkakiaa di TikTok menunjukkan bahwa dakwah tidak lagi terbatas pada ceramah konvensional atau media formal, tetapi bisa menyentuh ranah hiburan dan budaya populer. Ini mencerminkan perubahan dalam komunikasi keislaman yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan budaya, sekaligus membuka ruang baru bagi studi tentang representasi agama dalam media digital. Hal ini tentu sangat unik dan menarik perhatian masyarakat, khususnya Gen Z.

Oleh karena itu, penting untuk meneliti bagaimana nilai-nilai keislaman direpresentasikan melalui konten video pendek berbasis game di TikTok, serta memahami dampaknya terhadap pemahaman agama bagi audiens muda. Melalui studi kasus pada konten dakwah Abiazkakiaa di TikTok, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pesan nilai-nilai keislaman melalui representasi konten video pendek. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian dakwah digital, terutama dalam memahami bagaimana nilai-nilai agama bisa diintegrasikan ke dalam konten yang mampu menarik perhatian audiens secara modern, tanpa mengurangi substansi pesan keislaman itu sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

berjudul **“Representasi Nilai-Nilai Islam dalam Pesan Islami Melalui Konten Video Pendek Game Mobile Legends di Akun TikTok Abiazkakiaa.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana Abiazkakiaa merepresentasikan nilai-nilai keislaman melalui konten video pendek *game Mobile Legend* di aplikasi TikTok?”.


C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibangun, tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Menganalisis representasi pesan Islami yang disampaikan Abiazkakiaa melalui konten video pendek *game Mobile Legends* di akun TikTok Abiazkakiaa”.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi pengetahuan ilmiah serta memperdalam pemahaman mengenai kajian komunikasi agama, khususnya dalam konteks media digital melalui video pendek platform tiktok dan *game online*.

b. Kegunaan Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat memberikan referensi pengetahuan dalam penyampaian dakwah dan memberikan wawasan mengenai nilai keislaman melalui media sosial. Penelitian ini juga dapat dijadikan evaluasi bagi pengguna media sosial dalam menyebarkan nilai-nilai keislaman melalui media sosial khususnya TikTok.

D. Kajian Pustaka

Penelitian mengenai representasi nilai-nilai keislaman di media sosial, khususnya dalam konten video pendek di platform seperti TikTok, semakin relevan di era digital. Terdapat beberapa penelitian yang membahas tema yang hampir serupa, baik dalam hal penggunaan media sosial untuk menyampaikan pesan keislaman, maupun dalam konteks penggunaan elemen budaya populer seperti *game* dalam menyampaikan nilai-nilai agama. Berikut adalah beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini:

Pertama, penelitian dengan berjudul "Penelitian Dakwah di YouTube: Upaya Representasi Nilai Islam oleh Para *Content Creator*" yang dilakukan oleh Yungga Kurnia Yahya, Syamsul Hadi Untung, dan Indra Ari Fajari pada tahun 2022 mengkaji bagaimana para *content creator* di YouTube merepresentasikan nilai-nilai Islam melalui konten dakwah. Dengan menggunakan metode kualitatif dan analisis isi, penelitian ini meneliti beberapa *content creator* yang berfokus pada penyampaian pesan Islami di YouTube. Objek penelitian adalah para *content*

creator YouTube yang menyampaikan dakwah, sementara subjek penelitian adalah audiens yang mengonsumsi konten tersebut. Fokus penelitian ini adalah pada representasi nilai-nilai Islam di media sosial, terutama bagaimana YouTube digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan keislaman. Persamaannya dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan media sosial untuk dakwah, namun ada perbedaan dengan penelitian penulis, perbedaannya adalah platform yang dibahas (YouTube dengan TikTok) dan penelitian ini tidak fokus pada aspek rekonstruksi nilai-nilai agama melalui elemen *game*.

Kedua, penelitian dengan judul "Analisis Isi Pesan Dakwah dalam Konten Akun TikTok @Abiazkakiaa", yang mengeksplorasi bagaimana pesan dakwah disampaikan oleh Ustadz Abi Azkakia melalui konten-konten video pendek di TikTok. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif untuk mengkaji konten-konten dakwah di akun TikTok @Abiazkakiaa. Objek penelitian adalah akun TikTok @Abiazkakiaa, sementara subjek penelitian adalah pengguna TikTok yang menonton dan berinteraksi dengan konten tersebut. Fokus dari penelitian ini adalah pada pesan dakwah yang disampaikan melalui video pendek di TikTok, serta bagaimana pesan tersebut dikemas untuk audiens remaja. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam hal fokus pada konten video pendek di TikTok dan penyampaian nilai keislaman, namun perbedaannya adalah bahwa penelitian ini lebih menekankan pada analisis

pesan dakwah, sedangkan penelitian penulis adalah berfokus pada rekonstruksi nilai keislaman dengan elemen *game* sebagai bagian dari kontennya.⁸

Ketiga, “Representasi Komodifikasi Agama pada Iklan Webseries Miracle of Hijrah oleh Primaland”. Penelitian ini dilakukan oleh Hafidhoh Ma’rufah pada tahun 2020 dengan judul “Representasi Komodifikasi Agama pada Iklan Webseries Miracle of Hijrah oleh Primaland” penelitian ini membahas bagaimana nilai-nilai agama direpresentasikan dan dikomodifikasi melalui iklan webseries.⁹ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis representasi, fokusnya adalah bagaimana nilai agama dijadikan komoditas dalam konteks media iklan webseries. Objek penelitian adalah iklan webseries Miracle of Hijrah, sementara subjek penelitian adalah audiens yang menjadi target iklan tersebut. Fokus penelitian ini adalah pada komodifikasi nilai agama dalam media iklan, serta bagaimana nilai-nilai tersebut digunakan untuk tujuan komersial. Persamaannya dengan penelitian penulis adalah pada representasi nilai-nilai keislaman dalam media, namun perbedaannya adalah bahwa penelitian ini lebih menyoroti aspek komodifikasi agama dalam iklan, sementara penelitian penulis fokus pada rekonstruksi nilai agama melalui konten video pendek di TikTok.

Dengan menyajikan penelitian-penelitian ini secara terstruktur dan berdasarkan tahun terbaru, subbab tinjauan pustaka ini membantu penulis memberikan kerangka teoritis yang kuat untuk penelitian penulis dengan judul

⁸ Alek, “(Analisis Isi Pesan Dakwah dalam Konten Akun Tiktok Abiazkakiaa)”, (Curup: iain-curup, 2024), hlm. 8.

⁹ Hafidhoh Ma’rufah, “(Representasi Komodifikasi Agama Pada Iklan Webseries Keajaiban Hijrah Oleh Primaland)”, (Vol.8 No.2 Jurnal Studi dan Humaniora Islam: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), hlm. 1.

representasi nilai-nilai Islam dalam pesan Islami melalui konten video pendek game mobile legend di akun tiktok abiazkakiaa.

E. Landasan Teori

1. Nilai Keislaman

Nilai keagamaan merupakan konsep mengenai penghargaan tertinggi yang diberikan masyarakat dalam kehidupan yang dijadikan pedoman bagi tingkah laku keagamaan warga masyarakat bersangkutan¹⁰. Agama sendiri merupakan ajaran yang diturunkan Tuhan sebagai petunjuk bagi umat dalam menjalani kehidupannya¹¹. Islam, merupakan kata yang berasal dari bahasa Arab: “SLM” (Sin, Lam, Mim) yang memiliki arti damai, suci, patuh dan taat¹². Dituliskan oleh Harun Nasution, Islam merupakan agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan kepada manusia melalui Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul. Pada hakikatnya Islam membawa ajaran mengenai berbagai segi dari aspek kehidupan manusia, sumber dari ajaran-ajaran yang diambil dari berbagai aspek yaitu al-Qur'an dan Hadist¹³.

Nilai-nilai Islam mencakup tiga hal yang mewakili keseluruhan aspek kehidupan manusia. Yaitu *Aqidah*, *Syariah*, dan *Akhlak* sebagai berikut:¹⁴

¹⁰ KBBI, *Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*, <https://kbbi.web.id/nilai>, diakses pada 28 Januari 2025

¹¹ Sheisa Ayu Saras Tungga, *Nilai Agama Dalam Film Yowis Ben (Menggunakan Analisis Wacana Teun A Van Dijk)*, hlm.18

¹² Hammudah Abdalati, *Islam Suatu Kepastian* (Jakarta: Media Da'wah, 1983), hlm.13

¹³ Muhammad Irfan Maulana Hidayat, *Representasi Nilai-Nilai Islam Dalam Film Surga Yang Tak Dirindukan 2*, (UIN Syarif Hidayatullah, 2018), hlm. 30.

¹⁴ Ibid.

a. Aqidah

Aqidah secara etimologis berarti ikatan atau sangkutan. Hal tersebut dikarenakan mengikat dan menjadi sangkutan segala sesuatu. Secara teknis berarti kepercayaan, keyakinan, iman. Aqidah umumnya berkisar pada pembahasan rukun iman.

- 1) Iman kepada Allah
- 2) Iman kepada malaikat-malaikat Nya
- 3) Iman kepada kitab-kitab Nya
- 4) Iman kepada rasul-rasul Nya
- 5) Iman kepada hari akhir
- 6) Iman kepada *qadha* dan *qadar*¹⁵.

b. Syariah

Secara etimologi syariah memiliki arti memberi peraturan. Peraturan yang berisikan ketetapan Allah SWT kepada hamba-hambanya. Syariat Islam berisikan norma yang mengatur hubungan manusia kepada Tuhan (puasa, shalat, haji, zakat, dan seluruh kebijakan), hubungan manusia dengan manusia, serta hubungan manusia dengan alam lainnya. Terdapat dua aspek yang menjadi prinsip utama dalam hukum syariah, yakni:

- 1) Perbuatan kaum muslim dalam mendekatkan diri kepada Tuhan dan meningkatkan keagungannya sebagai bukti keimanan kepada Allah SWT.

Dalam hal ini disebut dengan ibadah.

¹⁵ Ending Saifuddin Anshari, *Wawasan Islam: Pokok-pokok Pikiran Tentang Paradigma dan Sistem Islam*, (Jakarta: Gema Insani, 2004), hlm. 27-46

- 2) Perbuatan yang dilakukan kaum muslim sebagai jalan untuk memelihara kemaslahatan serta menolak mudharat, baik sesama umat ataupun antar mereka dan manusia pada umumnya melalui pencegahan tindakan Zhalim. Dalam hal ini disebut dengan mu'amalah¹⁶.

c. Akhlak

Dalam kamus Al-Munjid, akhlak berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Akhlak merupakan dimensi nilai dari syariat Islam. Jika syariat menekankan pada syarat rukun, sah atau tidak sah, akhlak menekankan pada kualitas dari perbuatan, misalnya dilihat dari keikhlasan beramal, kekhusyukan dalam beribadah, serta konsistensinya dalam memiliki ilmu dengan perbuatan. Akhlak mencakup beberapa hal yakni:

- 1) Akhlak manusia kepada khalik
- 2) Akhlak manusia kepada makhluk
- 3) Makhluk selain manusia (flora, fauna, dll)

Makhluk sesama manusia yang mencakup; diri sendiri, rumah tangga, keluarga, antar tetangga, serta masyarakat luas.

2. Representasi

Representasi menurut KBBI, merupakan suatu perbuatan yang mewakili¹⁷.

Representasi merupakan proses penyampaian atau pembentukan makna melalui tanda, simbol, atau bahasa yang digunakan dalam berbagai media. Representasi

¹⁶ Ibid.

¹⁷KBBI, *Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*, <https://kbbi.web.id/representasi>, diakses pada 9 Desember 2024.

tidak hanya meniru realitas, melainkan membentuk serta menafsirkan realitas melalui penggunaan simbol-simbol tertentu¹⁸.

Representasi adalah mengartikan konsep yang ada di pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Menurut Stuart Hall¹⁹ secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan bahasa. Sementara the Shorter Oxford English Dictionary membuat dua pengertian yang relevan yaitu:²⁰

- a. Merepresentasikan sesuatu adalah mendeskripsikannya, memunculkan gambaran atau imajinasi dalam benak kita, menempatkan kemiripan dari obyek dalam pikiran/indera kita.
- b. Merepresentasikan sesuatu adalah menyimbolkan, mencontohkan, menempatkan sesuatu, menggantikan sesuatu.

Representasi menghubungkan antara konsep dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata, dan dunia imajinasi dari obyek, orang, benda dan kejadian yang tidak nyata. Dalam media modern, representasi melalui media sosial dalam mengkomunikasikan pesan-pesan yang kompleks di representasikan dalam bentuk yang lebih mudah diterima audiens.

Sedangkan dalam konteks nilai agama, representasi melibatkan penyampaian nilai-nilai moral etika, atau ajaran spiritual melalui berbagai bentuk

¹⁸Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, (London: Sage, 1997), hlm. 77.

¹⁹ Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practieeces*, (London: Sage Publications, 1995), hlm. 13.

²⁰ Hasfi N, *Representasi Perempuan Pelaku Kejahatan (Woman Offender) Di Media Massa*, (Analisa Pemberitaan Malinda Dee: Jurnal Komunikasi Massa, 2011), hlm. 67.

komunikasi. Di era digital, simbol visual atau narasi yang merujuk pada nilai keislaman dapat di representasikan melalui media video, meme serta postingan di media sosial dengan bentuk visual yang mudah di cerna. Penyampaian dakwah perlu berinovasi dan beradaptasi di tengah perkembangan masyarakat, sehingga dakwah lebih meresap dan relevandalam masyarakat yang semakin melek media untuk mencapai hasil dalam penyampaian nilai keagamaan²¹

Menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan yang menjelaskan proses merepresentasikan makna melalui bahasa, yaitu²²:

a. Pendekatan Reflektif (Reflective)

Pendekatan ini menjelaskan mengenai bahasa yang mampu menggambarkan secara sederhana makna yang sebenarnya dari semua yang ada di dunia ini. *Reflective* memfokuskan bahasa yang mampu mengemukakan makna yang terkandung. Secara singkat pendekatan reflektif menggunakan bahasa untuk mencerminkan makna. Pendekatan reflektif memiliki makna yang terletak pada objek, manusia, ide serta kejadian yang nyata disertai dengan bahasa sebagai refleksi²³.

b. Pendekatan Intensional (Intentional)

Pada pendekatan ini bahasa dan fenomena digunakan untuk menjelaskan maksud dan pemaknaan atas dirinya sendiri dengan segala pemaknaannya.

²¹ Muhammad Randicha Hamandia, *Dakwah di Media Digital Sebuah Analisis Representasi Nilai-nilai Islam Pada Film Merindu Cahaya De Amstel*, (Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang: <https://ejournal.sagita.or.id/index.php/kirana>, 2025)

²² Wahyu Budi Nugroho, *Sekilas Representasi Menurut Stuart Hall*, (Sangla Institute: <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall>).

²³ ²³ Stuart Hall, *"The Work of Representation" Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, (London: Sage Publication, 2003).

Setiap kata diartikan atas apa yang dimaksudkan. Pendekatan ini menekankan pada bahasa yang bisa menjelaskan maksud dari komunikator melalui simbol-simbol bahasa maupun visual. Sehingga kata-kata bermakna sesuai dengan apa yang dimaksud oleh pembicara²⁴.

c. Pendekatan Konstruksionis (Constructionist)

Penekanan pendekatan ini terdapat pada proses konstruksi makna melalui bahasa yang digunakan. Bahasa dan pengguna tidak bisa menetapkan makna melalui dirinya sendiri karena harus dihadapkan unsur lain sehingga memunculkan interpretasi. Dalam pendekatan ini, makna tidak terkandung sendiri-sendiri (seperti pada pendekatan reflektif), dan tidak pula mengandung makna secara tetap oleh individu (seperti pada pendekatan intensional). Sehingga pendekatan ini mengkonstruksikan makna melalui sistem representasi konsep dan tanda.

Representasi berfungsi melalui dua konsep penting yaitu konsep yang ada dalam pikiran dan konsep bahasa²⁵. Kedua sistem tersebut menjadi komponen utama yang berkesinambungan dalam representasi. Menurut Stuart Hall, representasi sebagai suatu sistem yang memiliki proses dibagi dalam dua bagian besar yaitu:²⁶

²⁴ Ibid.

²⁵ Femi Fauziyah Alamsyah, *Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media*, (Jurnal Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 3.2, 2020), hlm. 94-95.

²⁶ Panky Romansyah, *Representasi Feminisme dalam Tayangan Dunia Terbalik*, (Eskripsi.usm, 2019), <https://eskripsi.usm.ac.id/file-G31A-6398.html>, diakses pada 28 Januari 2025.

a. Representasi Mental

Representasi ini merupakan sesuatu yang berada dalam konsep kepala. Representasi mental ini masih berbentuk abstrak. Manusia menghubungkan antara kenyataan dengan konsep yang dimiliki. Tanpa benar-benar berada dalam situasi yang dimaksud, konsep tercipta melalui objek nyata yang dilihat dan dibicarakan.

b. Representasi Bahasa

Representasi bahasa merupakan proses merekonstruksi makna. Suatu konsep yang berada dalam kepala harus diterjemahkan melalui Bahasa yang lazim sehingga dapat disampaikan dengan penggabungan antara konsep serta ide tersebut menjadi simbol tertentu.

Representasi memiliki 3 jenis, dalam buku *The Art of Record: A Critical Introduction to Documentary* oleh John Corner dijelaskan sebagai berikut:²⁷

a. Representasi Politik

Representasi ini mengacu ada kepentingan politik individu atau kelompok sebagai keterwakilan suara dalam sistem pemerintahan suatu negara. Sebagai contoh yaitu seorang anggota parlemen yang menyuarakan aspirasi konstituennya dalam pembentukan undang-undang.

b. Representasi Budaya

Pada representasi ini melibatkan refleksi nilai, norma serta identitas suatu kelompok budaya dengan melalui simbol atau karya seni. Sebagai contoh yaitu,

²⁷ Raden Putri Alpadillah Ginanjar, *Pengertian Representasi, Proses, Fungsi, dan Jenisnya*, (Tempo, 2024) <https://www.tempo.co/ekonomi/pengertian-representasi-proses-fungsi-dan-jenisnya-1185167>, diakses pada 28 Januari 2025.

Tari Saman sebagai representasi budaya Aceh yang mencerminkan nilai kebersamaan.

c. Representasi Media

Representasi media menunjukkan bagaimana media dapat mempengaruhi persepsi publik melalui gambaran suatu isu. Sebagai contoh yaitu, pemberitaan positif mengenai energi terbarukan yang membentuk opini masyarakat tentang pentingnya keberlanjutan.

Dengan berbagai perkembangan media sosial seperti TikTok, Instagram dan YouTube memiliki peran penting dalam menyebarkan nilai keislaman. Media sosial menyediakan ruang baru bagi individu dalam menyampaikan identitas dan keyakinan mereka termasuk agama dengan cara yang interaktif dan inovatif, sehingga pesan agama tidak hanya terbatas pada forum formal seperti khutbah dan ceramah namun juga hadir dalam kehidupan sehari-hari masyarakat digital²⁸. komunikasi visual, gambar memiliki peran penting dalam menyampaikan makna, di mana visualisasi yang jelas dan menarik mampu menyampaikan pesan dengan cepat dan efektif²⁹.

Di TikTok, representasi nilai agama dapat diwujudkan melalui video pendek yang menggabungkan visual yang kuat, seperti gambar keindahan alam atau simbol-simbol agama, dengan narasi atau teks yang merujuk pada ajaran moral atau keislaman. Dengan demikian, representasi nilai agama di era digital bukan hanya melibatkan penggunaan simbol-simbol tradisional agama, tetapi juga

²⁸Syarifuddin, A., *Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah: Studi Kasus Pengaruh Konten Religi pada Instagram*, (Jurnal dakwah, 2019), hlm. 112-123.

²⁹Kress, G., & Van Leeuwen, T., *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (London: Routledge, 2018), hlm. 67.

memanfaatkan kemampuan media sosial untuk menggabungkan visual dan narasi dalam menyampaikan pesan.

3. Teori Media Baru (*New Media*)

Istilah media baru telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam.³⁰ Ciri utama dari media baru yang paling utama adalah ke-saling terhubung aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan inter-aktivitasnya, kegunaannya yang beragam sebagai karakter yang terbuka dan sifatnya yang ada di mana-mana.³¹

Media baru muncul karena beberapa alasan;

- 1) Konvergensi media, yang menunjukkan adanya integrasi dari media yang sebelumnya ada.
- 2) Interaktivitas, yang menunjukkan salah satu sifat media baru yang berbeda dengan media sebelumnya, yaitu kendali yang dimiliki khalayak.
- 3) Perubahan Perilaku, yang menunjukkan ada perubahan pada pihak khalayak, yang menuntut khalayak untuk lebih aktif.³²

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru,

³⁰ McQuallis Dennis, *Teori Komunikasi Massa McQuail*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 42.

³¹ *Ibid.*, hlm. 43.

³² Iriantara, *Manajemen Media Massa*, hlm. 331.

terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka.³³

Pierre Levy dalam bukunya *Cybercultuur* lebih melihat new media berbeda dengan media pendahulunya ia memandang produk new media yaitu World Wide Web sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka fleksibel dan dinamis. Sedangkan menurut Creeber dan Martin dalam *Mondry* mendefenisikan media baru atau new media atau media Online sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital.³⁴

New media terdiri dari gabungan berbagai elemen, Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu. New media merupakan media yang menggunakan internet, media Online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.

Rice mencoba mengidentifikasi lima kategori utama media baru yang sama-sama memiliki kesamaan saluran tertentu dan kurang lebih dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten, dan konteks seperti berikut ini:

- 1) Media komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication media*).

Meliputi telepon (yang semakin *mobile*) dan surat elektronik (terutama untuk pekerjaan, tetapi menjadi semakin personal). Secara umum, konten bersifat

³³ Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi*, Edisi 9, (Jakarta: Salemba Humanika, 2015), hlm. 215.

³⁴ Creeber, G & Martin, R, *Digital Culture: Understanding New Media*, (Berkshire-England: Open University Press, 2009), hlm. 13.

pribadi dan mudah dihapus dan hubungan yang tercipta dan dikuatkan lebih penting daripada informasi yang disampaikan³⁵.

- 2) Media permainan interaktif (*interactive play media*). Media ini terutama berbasis komputer dan video game, ditambah peralatan realitas virtual. Inovasi utamanya terletak pada interaktivitas dan mungkin dominasi dari kepuasan proses atas penggunaan³⁶.
- 3) Media pencarian informasi (*information search media*). Ini adalah kategori yang luas, tetapi internet atau WIH merupakan contoh yang paling penting. dianggap sebagai perpustakaan dan sumber data yang ukuran, aktualitas, dan aksesibilitasnya belum pernah ada sebelumnya. Posisi mesin pencari telah menjadi sangat penting sebagai alat bagi para pengguna sekaligus sebagai sumber pendapatan untuk Internet. Di samping Internet, telepon (mobile) juga semakin menjadi saluran penerimaan informasi, sebagaimana juga teleteks yang disiarkan dan layanan data radio³⁷.
- 4) Media partisipasi kolektif (*collective participatory media*). Kategorinya khususnya meliputi penggunaan Internet untuk berbagi dan bertukar informasi, gagasan, dan pengalaman ACt Go to serta untuk mengembangkan hubungan pribadi aktif (yang diperantai internet). Situs jejaring sosial termasuk di dalam kelompok ini. Penggunaannya berkisar dari yang murni peralatan hingga efektif dan emosional.³⁸

³⁵ Jalaludin Rachmat, *Metode Penelitian Komunikasi dilengkapi Contoh Analisis Statistik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 156.

³⁶*Ibid.*, hlm. 156

³⁷*Ibid.*, hlm. 156

³⁸ *Ibid.*, hlm. 157.

5) Substitusi media penyiaran (*substitution of broadcasting media*). Acuan utamanya adalah penggunaan media untuk menerima atau mengunduh konten yang di masa lalu biasanya disiarkan atau disebar dengan metode lain yang serupa. Menonton film dan acara televisi atau mendengarkan radio dan musik adalah kegiatan utama³⁹.

4. Media Tiktok

Di era perkembangan teknologi saat ini platform media masa seperti TikTok merupakan salah satu platform media sosial yang paling cepat berkembang, di mana pengguna dapat membuat dan membagikan video pendek yang diiringi musik, teks, dan visual. media sosial seperti TikTok mengubah dinamika komunikasi publik dengan memberikan kebebasan pada pengguna untuk menjadi produsen dan konsumen konten secara bersamaan⁴⁰. Di Indonesia TikTok telah menjadi ruang ekspresi bagi generasi muda untuk menggabungkan elemen budaya populer dengan nilai-nilai lokal atau keagamaan⁴¹.

Oleh karena itu komunikasi agama tidak lagi terbatas pada tempat-tempat ibadah atau ceramah tatap muka, tetapi meluas melalui internet dan media sosial. Di Indonesia, peran teknologi digital dalam penyebaran agama semakin terlihat. Media sosial telah menjadi platform penting bagi masyarakat Muslim Indonesia untuk menyebarkan ajaran agama secara inovatif⁴². Dalam penelitian Nasrullah,

³⁹ *Ibid.*, hlm. 157.

⁴⁰ Manovich, L. *The Language of New Media*, (Cambridge, MA: MIT Press, 2009)

⁴¹ Lim, M. *The Dynamics of Religious Media Use in Indonesia*, (Yogyakarta: LKiS, 2017),

⁴² Hefner, R. W. *Islam in Southeast Asia: Tolerance, Conflict, and the Politics of Faith* (Hawaii: University of Hawaii Press, 2013), hlm. 99.

media sosial memungkinkan pesan-pesan agama disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan, terutama bagi generasi muda⁴³.

Media sosial berperan penting dalam penyebaran nilai agama karena kemampuannya menjangkau audiens luas dengan cara yang lebih cepat dan interaktif. platform seperti Instagram, Facebook, dan TikTok tidak hanya digunakan untuk tujuan hiburan, tetapi juga untuk menyampaikan pesan moral dan spiritual. Pengguna media sosial, terutama di Indonesia, seringkali menggunakan platform ini untuk berbagi kutipan-kutipan keislaman, video ceramah, atau bahkan menampilkan visual yang merepresentasikan kehidupan religius sehari-hari⁴⁴. Media sosial mengubah peran tokoh agama dan cara penyampaian pesan keislaman⁴⁵. Tokoh agama tidak lagi harus hadir secara fisik di hadapan jamaah, tetapi dapat menyampaikan ajaran mereka melalui platform seperti YouTube atau TikTok, yang kemudian diakses oleh jutaan pengikut di seluruh dunia.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi (*content analysis*) pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata

⁴³Nasrullah, R, Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi (bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), hlm. 80.

⁴⁴Nasrullah, R., *Komunikasi Antar budaya di Era Digital*, (Komunikasi Antarbudaya di Era Digital, 2017), hlm. 150.

⁴⁵Hjarvad, S., *The Mediatization of Culture and Society*, (London: Routledge, 2013), hlm. 110.

tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁴⁶ Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang didalamnya terdapat kegiatan mengumpulkan, menganalisis kemudian menginterpretasi data yang tidak dapat diolah menjadi sebuah angka.⁴⁷ Penelitian ini menggunakan semiotika Ferdinand Saussure, dimana sebuah tanda dapat dianggap demikian jika mengandung penanda dan petanda. Model Semiotik Saussure adalah semiotika mengenai segala sesuatu yang dapat diamati jika ada penanda dan petanda.⁴⁸

Dari penjelasan tersebut diatas disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran secara detail mengenai sebuah fenomena yang terjadi sebenarnya tanpa adanya manipulasi data.

Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “Representasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pesan Islami Melalui Konten Video Pendek Game Mobile Legend Di Akun Tiktok Abiazkakiaa.” Pendekatan kualitatif ini adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi pada dakwah melalui media online dengan merepresentasi nilai-nilai keislaman tersebut melalui konten video pendek *game Mobile Legend* di akun tiktok Abiazkakiaa.

⁴⁶ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 4.

⁴⁷ C.Anderson, *American Journal Of Pharmaceutical Education: “Presenting and Evaluating Qualitative Reseach”*, University of Nottingham, United Kingdom, 2010, Page 74 article 8.

⁴⁸ Rahman, *Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends ole Akun @Abiazkakiaa*, (Palu, UIN Datokrama, 2024), hlm. 40.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah Konten Video Pendek *Game Mobile Legend* di Akun Tiktok Abiazkakiaa. Dimana peneliti akan memilah 3 video yang berkaitan dengan penelitian penulis yang kemudian penulis jadikan sebagai subjek penelitian pada video pendek milik akun tiktok tersebut. Peneliti menyeleksi berdasarkan kriteria video yaitu yang mengandung unsur nilai keislaman sehingga sarat akan makna dan bisa ditafsirkan dengan semiotika. 3 video tersebut yakni, yang pertama video dengan judul caption “Bayangin 1 Detik Kemudian Anda Akan dijemput Ajal”, video kedua yaitu “Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar. Ayat ini terdapat dalam surat Al-Baqarah ayat 153”, dan video ketiga yaitu “Sedikit kultum dari Abang Dyrot”.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam konten video pendek *game Mobile Legend* di akun Tiktok Abiazkakiaa. Adapun nilai-nilai keislaman yang dimaksud adalah Akidah, Akhlak dan Syariah.

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah proses dan cara yang digunakan oleh penulis dalam hal mendapatkan dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi.

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.⁴⁹ Metode ini merupakan teknik pengambilan data dari sumber data yang berasal dari non manusia, sumber ini merupakan sumber yang akurat dan stabil sebagai cerminan kondisi yang sebenarnya dan lebih mudah dianalisis secara berulang-ulang. Menurut Suharsimi Arikunto metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, foto, prasasti, notulen, legger, agenda dan sebagainya.⁵⁰

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data-data baik primer ataupun sekunder dari dokumen penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian penulis. Data primer dikumpulkan melalui melihat tayangan-tayangan video yang diunggah oleh akun Tiktok Abiazkakiaa sesuai dengan tema yang akan diteliti. Kemudian untuk data sekunder, teknik yang digunakan yaitu dengan mengumpulkan kajian pustaka serta studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat guna memberikan gambaran dan informasi dalam mendukung analisis data penelitian ini. Penelitian ini menggunakan data utama berupa video dakwah tentang nilai-nilai keislaman pada akun tiktok Abiazkakiaa.

⁴⁹ Koentjoroningrat, *Metode Wawancara Dalam Metode Penelitian Masyarakat* , (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hlm. 129.

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 4.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses penyederhanaan data kepada bentuk yang mudah dibaca dan selanjutnya diinterpretasikan serta dianalisis berdasarkan teori-teori yang ada.⁵¹ Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure yang mencari konsep teoritis yaitu tanda dan petanda.⁵² Kemudian ditarik kesimpulan untuk memperoleh arti dan makna dari tanda yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan data primer dan data sekunder terkumpul, dilakukan klarifikasi sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah ditentukan. Kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis semiotika Ferdinand De Saussure.

Dalam penelitian ini, dalam menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan, peneliti menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure. Dalam hubungan mitologi dan semiologi.⁵³ Semiologi tidak hanya dikaitkan dengan isi melainkan dengan bentuk yang membuat suara, imajinasi, gerakan dan bentuk lainnya yang memiliki arti sebagai tanda. Mitologi terdiri dari semiologi dan ideologi. Semiologi sebagai *formal science* dan ideologi sebagai *historical science*, mitologi mempelajari tentang ide-ide dalam satu bentuk.

⁵¹ Rahman, *Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends ole Akun @Abiazkakiaa*, (Palu, UIN Datokrama, 2024)

⁵² *Ibid.*

⁵³ *Ibid.*

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini berdasarkan pedoman penulisan skripsi fakultas Dakwah dan Komunikasi, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I : Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang memuat gambaran umum dalam hal keseluruhan penelitian meliputi penjelasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Dalam bab ini juga diuraikan penelitian terdahulu pada bagian kajian pustaka, kemudian penjabaran kajian teori, metodologi penelitian, teknik analisis data dan sistematika penelitian.

BAB II : Bab ini memaparkan gambaran umum terkait definisi representasi, nilai-nilai keislaman, *game mobile legend*, dan new media (Tiktok).

BAB III : Bab ini menjelaskan perihal pembahasan penelitian yang meliputi hasil penelitian melalui analisis semiotik dan representasi nilai-nilai keislaman melalui konten video pendek *game Mobile Legend* di akun Tiktok Abiazkakiaa.

BAB IV : Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi mengenai kesimpulan atas masalah yang terdapat pada penelitian beserta saran yang berguna untuk dijadikan bahan pertimbangan penelitian selanjutnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Abiazkakiaa merepresentasikan nilai-nilai keislaman dalam konten video pendek *Mobile Legend* di TikTok dengan memadukan dakwah dan hiburan kreatif. Nilai aqidah tercermin pada pesan tawakal, husnudzon, kesadaran akan keterbatasan hidup, dan rukun iman. Nilai syariah tampak pada ajakan menjaga lisan, berikhtiar, menjauhi pergaulan buruk, dan memilih lingkungan yang baik. Nilai akhlak diwujudkan melalui ajakan menghindari perilaku *toxic*, bersabar, bekerja sama, dan saling menghargai. Melalui format video pendek dan gaya komunikasi yang akrab dengan kultur gamer, pesan keislaman disampaikan secara ringan namun bermakna, menjangkau audiens yang sulit dijangkau oleh dakwah konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi konten kreator dakwah digital, dapat mengembangkan narasi dakwah yang kontekstual dengan adanya budaya digital pada anak muda. Dengan memanfaatkan kemajuan era digital yang kreatif dapat menyampaikan nilai-nilai Islam sesuai ajaran syariah, meskipun dikemas dengan gaya yang ringan dan non-formal.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan dan mengembangkan penelitian ini menggunakan teori dan teknik lain dalam menganalisis representasi ataupun rekontruksi video. Serta peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian terhadap *audiens* dalam memaknai serta menerima pesan dakwah.
3. Bagi pengguna media sosial, dapat menjadikan konten dakwah kreatif sebagai media renungan spiritual bukan hanya hiburan semata.
4. Bagi lembaga keagamaan, dengan adanya potensi media digital serta *game online* dapat memfasilitasi pelatihan dalam pembuatan konten dakwah kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Andi Hamzah, *Hukum Acara Pidana Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, 2011.
- B.N. Marbun, *Kamus Politik*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Berger & Luckman, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York: Anchor Books, 1966.
- Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di sekolah*, Yogyakarta: Andi Offset, 2001.
- Braun, V., & Clarke, V., *Using Thematic Analysis in Psychology*, Qualitative Research in Psychology, 2006.
- Bryan A. Garner, *Black' Law Dictionary*, ST. Paul Minn: West Group, 1999.
- Campbell, H. A., dan Grieve, G.P., *Playing with Religion in Digital Games* Bloomington: Indiana Univesity Press, 2014
- Creeber, G & Martin, R, *Digital Culture: Understanding New Media*, (Berkshine-England: Open University Press, 2009.
- Ending Saifuddin Anshari, *Wawasan Islam: Pokok-pokok Pikiran Tentang Paradigma dan sistem Islam*, Jakarta: Gema Insani, 2004.
- Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practieces*, London: Sage Publications, 2017.
- Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practieces*, London: Sage Publications, 1995.
- Hammudah Abdalati, *Islam Suatu Kepastian*, Jakarta: Media Da'wah, 1983.
- Hasan Alwi, dkk, *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka, 2010.
- Hefner, R. W. *Islam in Southeast Asia: Tolerance, Conflict, and the Politics of Faith*, Hawaii: University of Hawaii Press, 2013.
- Hefner, R. W. *Islam in Southeast Asia: Tolerance, Conflict, and the Politics of Faith*, Hawaii: University of Hawaii Press, 2013.
- Herianto, *Analisis Freming: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*, Yogyakarta: Lkis, 2002.
- Hjarvad, S., *The Mediatization of Religion: A Theory of the Media as Agent of Religious Change*, Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook, 2011.
- Holton, R. J., *Globalization and the Nation-State*, London: Plagrave Macmillan, 2002.
- Iriantara, *Manajemen Media Massa*, 2019.

- Jalaludin Rachmat, *Metode Penelitian Komunikasi dilengkapi Contoh Analisis Statistik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Kamus Ilmiah, *Rekonstruksi*, Gramedia Pustaka: 2020.
- Koentjoroningrat, *Metode Wawancara dalam Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T., *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, London: Routledge, 2018.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T., *Reading Images: The Grammar of Visual Design* London: Routledge, 2018.
- Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007.
- Lim, M. *The Dynamics of Religious Media Use in Indonesia*, Yogyakarta: LKiS, 2017.
- Lim, M. *The Dynamics of Religious Media Use in Indonesia*, Yogyakarta: LKiS, 2017.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi*, Edisi 9, Jakarta: Salemba Humanika, 2015.
- Manovich, L. *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Manovich, L. *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- McQuallis Dennis, *Teori Komunikasi Massa McQuail*, Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Narbuco Kholid, dkk, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Nasrullah, R, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015.
- Nasrullah, R, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi* , Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015.
- Rahman, *Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends ole Akun @Abiazkakiaa*, Palu, UIN Datokrama, 2024.
- Samsul Munir Amiin, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Kencana, 2004.
- Sheisa Ayu Saras Tungga, *Nilai Agama dalam Film Yowis Ben (Menggunakan Analisis Wacana Teun A Van Dijk)*,
- Sobur, Alex, *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisia Framing*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2006
- Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage, 1997.
- Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage, 1997.
- Stuart Hall, “*The Work of Representation*” *Representation: Cultural and Signifying Practices*, London: Sage Publication, 2003.
- Sugiyono, *Memahami Pendekatan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005.

Yusuf Qadhawi, *Al-Fiqh Al-Islâmî bayn Al-Ashâlah wa At-Tajdî*, Tasikmalaya: Problematika Rekontruksi Ushul Fiqih, 2014.

Jurnal:

Alek, “*Analisis Isi Pesan Dakwah dalam Konten Akun Tiktok Abiazkakiaa*”, Curup: iain-curup, 2024.

Atifah Kurniasari, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

Ali, A. A. *Digital Da'wah: The Role of Social Media in Spreading Islamic Messages*. Journal of Islamic Studies, 2019.

Bahrul Ulum, *Game ‘Mobile Legends Bang Bang’ di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan ‘One Dimensional Man’ Herbert Marcuse*, Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.

C.Anderson, *American Journal Journal of Pharmaceutical Education: “Presenting and Evaluating Qualitative Research”*, United Kingdom: University of Nottingham, 2010.

Dwi Sri Handayani dan Ilham Syafii Ilham, *Rekontruksi Dakwah di Media Sosial dalam Mempengaruhi Kesehatan Mental di Masa Pandemi COVID-19*, E-Journal.uin-suka: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2022.

Femi Fauziyah Alamsyah, *Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media*, Jurnal Al-I’lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 3.2, 2020.

Femi Fauziyah Alamsyah, *Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media*, Jurnal Al-I’lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 3.2, 2020.

Hafidhoh Ma’rufah, “*(Representasi Komodifikasi Agama Pada Iklan Webseries Keajaiban Hijrah Oleh Primaland)*”, Vol.8 No.2 Jurnal Studi dan Humaniora Islam: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.

Hasfi N, *Representasi Perempuan Pelaku Kejahatan (Woman Offender) Di Media Massa*, Analisa Pemberitaan Malinda Dee: Jurnal Komunikasi Massa, 2011.

Muhammad Irfan Maulana Hidayat, *Representasi Nilai-nilai Islam Dalam Film Surga yang Tak Dirindukan 2*, UIN Syarif Hidayatullah, 2018.

M. Sultan Prawira Yoga, *Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Informasi*, Jurnal Ilmu Jurnalistik: Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Djati, 2021.

Siti Nurmaya, *Pemanfaatan Tiktok sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Al-Jamahira: Jurnal

- Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2024. <http://dx.doi.org/10.30983/al-jamahiria.v2i1.8143>
- Syarifuddin, A., *Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah: Studi Kasus Pengaruh Konten Religi pada Instagram*, Jurnal dakwah, 2019.
- Wahyu Ilham Perdana dan Ferry Adhi Dharma, *Analyzing Abi Azkakia's Onlinr Game Preaching Using Giddens' Structuration Theory Perspective*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, h. 4. Diakses pada 07 Agustus 2025.
- Wawan Setyo Putra, Mustain, dan M. Hasan Wahyudi, *Aplikasi Game Edukasi 'Cari Aku' Berbasis Android*, J-TIIES 1, no. 1, 2017.
- Wijaya C.V & Paramitha, S, *Komunikasi Virtual dalam Game Online*, E-Journal.untar, 2019.

Sumber Online:

- Dakwah Pertama di Mlbb!? Majelis Nurul Legends Wajib Nonton!! Empetalk Ustadz Abi, <https://youtu.be/voxbmEUKNBY>
- Dede Handayani Tarigan, *Analilsis Framing Video Meme Islami di Instagram Akun @Qonuun*, (repository.uinsu, 2019) <http://repository.uinsu.ac.id/10650/1/SKRIPSI.Dede.pdf.pdf>, diakses pada 30 Januari 2025.
- <http://bangka.tribunnews.com/2018/09/05/perkembangan-mobile-legends-di-indonesia-sampai-hadirnya-super-hero-gatot-kaca-dan-nyi-roro-kidul?page=3>
- KBBI, *Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*, <https://kbbi.web.id/representasi>, diakses pada 9 Desember 2024.
- KBBI, *Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*, <https://kbbi.web.id/rekonstruksi>, diakses pada 09 Desember 2024.
- Lingga Buana, *Representasi Dakwah Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Aplikasi TikTok*, Universitas Sriwijaya (2024), h. 4, <https://repository.unsri.ac.id/166819/2/RAMA> . Diakses pada 07 Agustus 2025.
- Muhammad Randicha Hamandia, *Dakwah di Media Digital Sebuah Analisis Representasi Nilai-nilai Islam Pada Film Merindu Cahaya De Amstel*, (Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang:

<https://ejournal.sagita.or.id/index.php/kirana>, 2025), diakses pada 25 Juli 2025.

Panky Romansyah, *Representasi Feminisme dalam Tayangan Dunia Terbalik*, (eskripsi.usm, 2019), <https://eskripsi.usm.ac.id/file-G31A-6398.html>, diakses pada 28 Januari 2025.

Syarifuddin, A., *Media Sosial S, Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*, <https://kbbi.web.id/representasi>, diakses pada 9 Desember 2024.

Raden Putri Alpadillah Ginanjar, *Pengertian Representasi, Proses, Fungsi, dan Jenisnya*, (Tempo, 2024) <https://www.tempo.co/ekonomi/pengertian-representasi-proses-fungsi-dan-jenisnya-1185167>, diakses pada 28 Januari 2025.

Wahyu Budi Nugroho, *Sekilas Representasi Menurut Stuart Hall*, (Sangla Institute: <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall>).