

**KOMUNIKASI DAKWAH MELALUI *LIVE STREAMING*
TIKTOK PADA *GAME MOBILE LEGENDS*
OLEH AKUN @ABIAZKAKIAA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas
Ushulluddin Adab dan Dakwah (FUAD) Universitas Islam Negeri (UIN)
Datokarama Palu*

Oleh

RAHMAN
NIM : 194100040

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM (KPI)
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH (FUAD)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
DATOKARAMA PALU
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 19 Januari 2024

Penyusun



Rahman
194100040

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakkiaa” Oleh Mahasiswa atas Nama Rahman NIM: 19.4.10.0040, Mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diujikan.

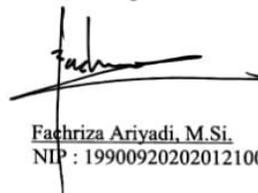
Palu, 19 Januari 2024 M
7 Rajab 1445 H

Pembimbing I



Dr. Syamsuri, S.Ag., M.Ag.
NIP : 197805101999031001

Pembimbing II



Fachriza Ariyadi, M.Si.
NIP : 199009202020121003

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara Rahman NIM. 19.4.10.0040 dengan judul "**Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming TikTok Pada Game Mobile Legend Oleh Akun @Abiazkakkia**" yang telah diujikan di hadapan dewan penguji Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 12 Februari 2024. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya tulis ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan beberapa perbaikan.

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Mursyidul Haq Firmansyah, M. Phil.	
Munaqisy I	Dr. H. Muhammad Munif, S.Ag., MA.	
Munaqisy II	Muhammad Reza Tahimu, M.Pd.	
Pembimbing I	Dr. Syamsuri, S.Ag., M.Ag.	
Pembimbing II	Fachriza Ariyadi, M.Si.	

Mengetahui :

Ketua Jurusan


Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I.
NIP : 198812302019031005

Dekan Fakultas


Dr. H. Sidik, M.Ag.
NIP : 196406161997031002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا
وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah Swt telah memberikan nikmat berupa waktu dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Game Mobile Legend Oleh Akun @Abiazkakiaa”**. Shalawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Yang telah mengubah peradaban dunia, dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang oleh ilmu pengetahuan. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Datokarama Palu. Selama proses penyusunan skripsi, penulis mendapat dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, Ayahanda Mulyadi serta Ibunda Becce yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, membiayai, Serta senantiasa selalu memberikan dukungan dan motivasi melalui doa-doa yang dipanjatkankan.
2. Bapak Prof. H. Lukman S.Thahir, M.Ag. selaku Rektor UIN Datokarama Palu

3. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Bapak Dr. H. Sidik, M.Ag.
4. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, bapak Khairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I. dan bapak Mursyidul Haq Firmansyah, M.Phil. Selaku sekretaris jurusan yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan pada mahasiswanya.
5. Dosen Penasehat Akademik Prof. H. Nurdin, S.Pd., M.Com, Ph.D yang telah memberikan arahan kepada peneliti.
6. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Dr. Syamsuri, S.Ag., M.Ag. dan Bapak Fachriza Ariyadi, M.Si. dan yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, kritik dan saran serta bimbingan dari awal pengerjaan hingga selesainya skripsi ini.
7. Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah mencurahkan ilmu selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah khususnya Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
9. Segenap keluarga yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan sepanjang perjalanan pendidikan penulis.
10. Sahabat terbaik Asral, Akbar, Riski, Isra, Yakup, Rega, dan Rajab Terima kasih telah menjadi sahabat perjuangan kuliah di Palu.

11. Kepada diri saya sendiri, terima kasih telah kuat, bersabar dan berjuang melewati hal hal yang sulit dengan semangat dan tidak pernah menyerah hingga saat ini.

12. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan jurusan Komunikasi Penyiaran Islam khususnya kelas KPI 2 angkatan 2019 yang tidak bisa penulis ucapkan satu-satu.

Penulis,



Rahman
194100040

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Penegasan Istilah	8
E. Garis-Garis Besar Isi	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori	14
1. Pengertian Komunikasi	15
2. Pengertian Dakwah	16
3. Pengertian Komunikasi Dakwah.....	16
4. Komponen-Komponen Komunikasi Dakwah.....	18
5. Gambaran Umum Aplikasi Tiktok.....	22
6. Pengertian Mobile Legend.....	31
7. Profil Akun @Abiazkakiaa.....	33
C. Kerangka Pemikiran	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Data dan Sumber Data	39
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39

D. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Identifikasi Kategori Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming TikTok pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa.....	42
B. Analisis Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa.....	51
C. Analisis Isi Pesan Dakwah yang Paling Dominan Melalui Konten Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa	58
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu
2. Tabel 4.1 Kategori Dakwah Akidah
3. Tabel 4.2 Kategori Dakwah Akhlak
4. Tabel 4.3 Analisis Pesan Akidah
5. Tabel 4.5 Analisis Pesan Akhlak

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 10 Negara pengguna aktif tiktok terbanyak didunia pada 2020
2. Gambar 1.2 Presentase Seringnya Menonton Vidio Dakwah
3. Gambar 2.2 Aplikasi Tiktok
4. Gambar 2.3 Aplikasi mobile legends
5. Gambar 2.4 Profil Akun @Abiazkakiaa

ABSTRAK

Nama Penulis : Rahman
Nim : 194100040
Judul Skripsi : Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada
Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkaciaa

Ustadz Abi Azkacia merupakan sosok Ustadz yang berdakwah dalam media *Game*. Dalam dakwahnya ia kerap merespon komentar ketika pesan datang dari pengikutnya atau *Followers*, biasanya berbentuk pertanyaan yang berkaitan dengan seputar agama islam.

Penelitian ini menggunakan metode analisis *library research* dengan semiotika Ferdinand De Saussure. Untuk Mengetahui Bagaimana Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* tiktok pada *Game Mobile Legends* Oleh Akun @Abiazkaciaa. Teknik analisis data dilakukan setelah peneliti melakukan pengamatan langsung pada 10 video siaran langsung atau *Live Streaming* Ustadz Abi Azkaciaa.

Setelah melakukan pengamatan konten dakwah pada siaran langsung atau *Live Streaming* pada akun Tiktok Ustadz Abi Azkaciaa, peneliti mengelompokkan konten dakwah tersebut dalam 2 kategori konten dakwah, yaitu akidah dan akhlak. Subjek penelitian ini adalah akun tiktok Abi Azkaciaa. Kemudian untuk membedah pesan dakwah yang terdapat pada konten *Live Streaming Game Mobile Legends* oleh Akun @Abiazkaciaa.

Peneliti menemukan terdapat ada 6 video isi pesan pada materi dakwahnya termasuk dalam pesan akidah. Lalu berikutnya terdapat ada 4 video yang isi pesan materi dakwahnya termasuk dalam pesan akhlak. Sedangkan Pesan akidah adalah pesan yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia dalam dakwahnya berkaitan dengan masalah kepercayaan keimanan kepada Allah SWT.

Kata kunci : Komunikasi Dakwah, Live Streaming Tiktok, Game Mobile Legend, @Abiazkaciaa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, cara komunikasi manusia semakin banyak perubahan sehingga pola interaksi antar manusia bisa serba digital. Bahkan dalam bertukar pesan dan informasi dalam keseharian, manusia kini telah menggunakan media sosial yang dimilikinya. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa media sosial merupakan kumpulan perangkat lunak yang bisa mengumpulkan individu, komunitas dan khalayak di suatu tempat yang dinamakan dunia maya.¹

Salah satu kegunaan positif dunia maya yang dikenal dengan sosial media yaitu bisa digunakan untuk media dakwah seorang dai. Berdakwah merupakan aktifitas mengajak, menyeru dan menyampaikan kebaikan-kebaikan dan ajaran dari Allah SWT sesuai dengan Al-Quran dan Hadist. Seperti yang tercantum pada ayat berikut:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ۗ

Artinya:”Dan hendaklah diantara kamu ada segolongan orang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang ma’ruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung. Ali Imran: 104)”²

¹ Clara Sintia Pratiwi, 2022. “Platform TikTok Sebagai Representasi Media Dakwah Di Era Digital,” *JISAB The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 2, no.1 (2022): 50–65.

²<https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6622840/surat-ali-imran-ayat-104-penyeru-amar-maruf-nahi-munkar-adalah-yang-beruntung/amp>

Sebab dakwah merupakan perintah Allah SWT yang musti dilakukan pemeluknya. Diharapkan dai dapat mengikuti perkembangan zaman dan melakukan upaya dalam berdakwah yang mudah diterima oleh mitra dakwahnya. Saat ini cara berdakwah sudah banyak mengalami perubahan strategi. Sudah banyak era dalam berdakwah menuntut da'i untuk bisa menyesuaikan zaman. Di era *new media* dalam dakwah, da'i diharapkan bisa mengikuti dan mengaplikasikan aplikasi media sosial dengan maksimal dengan jangkauan mad'u yang lebih luas.³

Selain aplikasi sosial media yang biasanya digunakan seorang da'i untuk berdakwah, terdapat beberapa fitur lainnya. pada teori *Cybermedia* menurut Gibsn adalah perkumpulan data representasi yang hanya bisa diakses di komputer atau gadget yang memiliki fitur internet. Macam-macam media siber, diantaranya: E-mail, Crome, Wiki, Blog, Internet *Broadcasting* dan media sosial.⁴

Media sosial merupakan perangkat di internet yang memudahkan user dalam merepresentasikan diri sendiri dalam berinteraksi, dengan khalayak membentuk ikatan sosial secara virtual. Salah satu upaya yang bisa dilakukan dimulai dari memilih media yang tepat sesuai dengan karakter yang dai miliki.

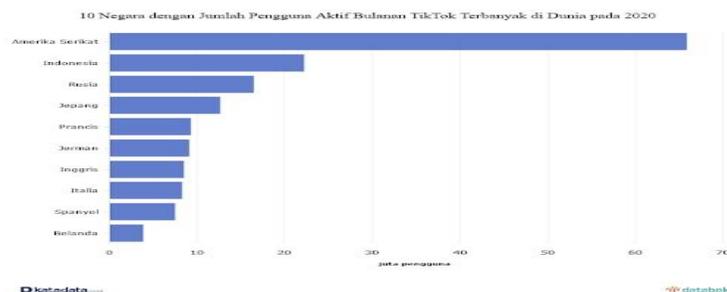
³ Prasetyo, Anton, "Dakwah Persuasif K.H. Asyhari Marzuqi Dan Implikasinya Dalam Kehidupan Moder," *Jurnal Imformasi*, 49, no.1 (2019): 6.

⁴ Indahningrum, *et al.*, "Studi Etnografi Virtual Ativitas#memedakwah diMedia Sosial Instagram." *Applied Microbiology and Biotechnology*, (Skripsi Tidak diterbitkan, Komunikasi dan Penyiaran Islam State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2019), 1–9.

Pemilihan media bertujuan memudahkan audiens yang akan menjadi target dakwah.⁵ Da'i juga harus melihat perihal penting yang saat ini sedang memprihatinkan sebagai materi dakwahnya. Ini membuktikan bahwa dakwah memiliki perubahan yang tidak bisa dielakkan. Meskipun media sosial memberikan fasilitas yang memudahkan user-nya tetapi perlu dipertimbangkan kredibilitas dari sumber informasi yang digunakan. Salah satunya adalah aplikasi tiktok.

Media sosial tiktok yang dulunya banyak kontroversi kini banyak diminati masyarakat Indonesia dan menjadikan Indonesia sebagai pasar kedua terbesar tiktok di dunia setelah Amerika pada 2020. Terdapat 22,2 juta pengguna aktif bulanan (*Monthly Active Users/MAU*) di tanah air.⁶ Berikut Negara pengguna aktif tiktok terbanyak di dunia pada 2020:15

Gambar 1.1 10 Negara dengan Jumlah Pengguna Aktif Bulanan TikTok Terbanyak di Dunia pada 2020



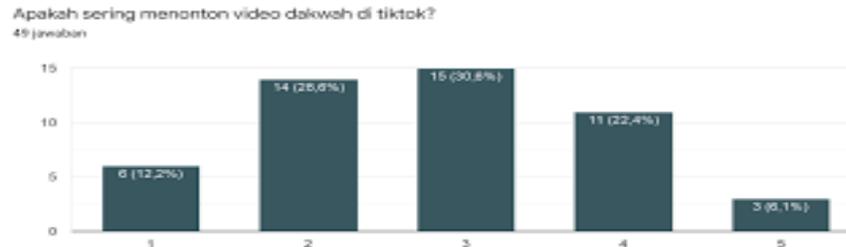
Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/29/indonesia>

⁵ Hikmawati, Sholihatul atik, and Luluk Farida, "Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen Iai Sunan Kalijogo Malang." *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2, no.1 (2021): 6.

⁶ Marwah Rahmawati, "Efektifivitas Dakwah Akun Tiktok @DindaIbrahim Bagi Generasi Z di Masa Pandemi Covid-19" (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), 6-7.

Dari gambar diatas, dapat diketahui bahwa aplikasi tiktok banyak diminati oleh kalangan yang lebih luas. Seperti yang ditemukan oleh penulis, zaman sekarang aplikasi tiktok menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh kawula muda. Sebab fitur yang digunakan oleh aplikasi ini terbilang sangat mudah dan audiensnya sangat meluas.⁷ Tidak hanya bisa mengupload sebuah video dan text-text saja tetapi bisa melakukan *live streaming* jika pengikut akun tersebut sudah memenuhi syarat seperti memiliki seribu pengikut. Selain itu, tiktok merupakan media yang tepat untuk dijadikan sebagai media dakwah dengan pengguna aktif sekitar 689,17 juta membuat tiktok memiliki peluang yang besar sebagai sasaran berdakwah.

Gambar 1.2 Presentase Seringnya Menonton Vidio Dakwah



Sumber: <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index>.

Pada kuisisioner penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Parhan dkk, dikalangan Mahasiswa Muslim UPI juga diajukan beberapa pertanyaan seputar penggunaan aplikasi tiktok. Dari hasil kuisisioner sebanyak 30,6% responden cukup

⁷ Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, dan Hetty Krisnani, “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme” *Share : Social Work Journal*,10, no.2 (2020): 199.

sering menonton video dakwah di tiktok, yang mungkin dikarenakan video dakwah tersebut fyp, dan juga telah banyak ditonton oleh banyak orang yang dikarenakan mungkin dari konten dari dakwah tersebut yang menarik, atau metode penyampaian dari ustadnya.⁸

Aplikasi tiktok ini telah menarik perhatian banyak kalangan dalam bidang dakwah untuk berdakwah pada aplikasi tersebut. Mulai dari ulama-ulama yang sudah memiliki ilmu yang luar biasa hingga munculnya para da'i-da'i baru dari kalangan muda. Jadi, dari beberapa responden yang menggunakan aplikasi tiktok dan cukup sering menonton video dakwah, responden menjawab bahwa ada beberapa konten kreator dakwah yang sering fyp di tiktoknya, seperti Ustad Hanan Attaki, Husein Ja'far, Taqy Malik, Ustad Syam, Ustad Adi Hidayat, Himma Ahsan, Hawariyyun, Felix Siau, Ustad Agam, Aabelkarimi. Dalam penelitian ini penulis tertarik dengan salah satu pendakwah yang dikenal dengan sebutan "Ustadz Abi" yang dijuluki dengan sebutan "Ustadz *Gaming*" mulanya ia berdakwah menggunakan tiktok dengan cara yang kebanyakan dai gunakan seperti membuat konten ceramah dengan video yang singkat namun ternyata itu tidak berdampak banyak dan meluas. Sehingga ia menggunakan cara lain yaitu bermain *game mobile legend* dan *live streaming* di akun pribadinya @abiazkakaiaa.

Sehingga menjadi sorotan oleh anak-anak komunitas *Mobile Legend* dan para netizen. Beliau memilih targetnya adalah anak-anak muda yang bermain game *Mobile*

⁸ Muhamad Parhan, dkk., "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Muslim UPI," *Jurnal Hikmah*, 16, no. (2022): 11.

Legends yang mulanya atas dasar keresahan beliau sebab banyak anak-anak muda yang bermain *game online* ini dan berdampak pada perilaku yang tidak baik seperti menggunakan perkataan-perkataan yang tidak baik untuk diucapkan.

Pada akun media sosial tiktok @abiazkakiaa, sudah memiliki jumlah pengikut 757.5 Ribu dan melakukan *live streaming* setiap hari. Konten yang ada di akunnya juga banyak tentang pertanyaan-pertanyaan terkait *game* yang dibalut dengan dakwah. Beliau mengatakan “*game* sementara, akhirat selamanya”. Pada fenomena ini penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam, dikarenakan cara yang dilakukannya begitu unik dan dapat diterima oleh kawula muda, dan *followers* yang mengikuti beliau sudah banyak. Penulis memprediksikan hal ini sebagai optimalisasi *new media* dalam berdakwah.

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, maka penulis tertarik mengambil judul tentang “***Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa***”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas arah penelitian ini sesuai dengan permasalahan pada latar belakang, maka berikut ini adalah rumusan masalah yang penulis buat yaitu: Bagaimana Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* Oleh Akun @Abiazkakiaa?

2. Batasan Masalah

Agar skripsi ini tidak menyimpang dan keluar dari pembahasan, maka penulis mengemukakan batasan masalah pada skripsi ini, yakni hanya membahas Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* Oleh Akun @Abiazkakiaa.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui serta meningkatkan pemahaman akan pentingnya Komunikasi Dakwah oleh Akun @Abiazkakiaa Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis :

- 1) Mampu memberikan sumbang secara ilmiah bagi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam terutama yang berhubungan dengan topik Komunikasi Dakwah Melalui live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends.
- 2) Mampu memberikan pijakan dan referensi pada penelitian penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan komunikasi dakwah dan penggunaan media sosial khususnya tiktok sebagai sarana komunikasi dakwah.

b. Manfaat Praktis :

- 1) Bagi Masyarakat, untuk menambah gambaran umum tentang komunikasi dakwah melalui *live streaming* tiktok pada *game mobile legends* dan menjadi tambahan pengetahuan umum.
- 2) Bagi Penulis, untuk menambah pengetahuan tentang komunikasi dakwah melalui *live streaming* tiktok pada *game mobile legend* oleh akun @abiazkakiaa.

D. Penegasan Istilah

Sebelum penulis memaparkan penelitian ini, terlebih dahulu di jelaskan judulnya. Karena judul merupakan faktor penting dalam penyusunan karya ilmiah dan memberikan gambaran penting tentang seluruh isi skripsi. Judul yang di maksud adalah komunikasi dakwah melalui *live streaming* tiktok.

Agar tidak salah memahami maksud dari judul penelitian ini, penulis terlebih dahulu memaparkan istilah utama yang terdapat dalam judul penelitian ini. Agar dapat disederhanakan dan mengarah pada konsep yang jelas dengan judul penelitian.

1. Komunikasi Dakwah

Secara umum, komunikasi dakwah adalah suatu penyampaian pesan dakwah yang secara sengaja dilakukan oleh komunikator (Da‘i) kepada komunikan (Mad‘u) dengan tujuan membuat komunikasi berperilaku tertentu.⁹ Komunikasi dakwah dapat didefinisikan sebagai “proses penyampaian dan informasi Islam untuk memengaruhi

⁹ Wahyu Illahi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 26.

komunikasikan (objek dakwah/Mad'u), agar mengimani, mengilmui, mengamalkan, menyebarkan dan membela kebenaran ajaran Islam.

2. Live Streaming

Penyiaran langsung, penjaliran langsung atau siaran alir langsung (bahasa Inggris: *livestreaming*) adalah media penjaliran yang direkam dan disiarkan secara serentak dalam waktu nyata melalui internet. Ini sering disebut sebagai *streaming*, tetapi istilah yang disingkat ini tidak jelas karena *streaming* mungkin mengacu pada media yang dikirim dan diputar ulang secara serentak tanpa memerlukan berkas yang diunduh sepenuhnya.¹⁰ Media yang bukan langsung seperti video sesuai permintaan, vlog, dan video youtube dijalin secara teknis, tetapi tidak dijalin secara langsung.

3. Tiktok

Tiktok adalah aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. Byte Dance Inc, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video music dan jejaring sosial bernama tiktok. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, tiktok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jadi tiktok *live (Live streaming tiktok)* adalah fitur platform yang

¹⁰ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Penyiaran_langsung.

memungkinkan pengguna dan kreator untuk berinteraksi dengan pengikut/penonton mereka melalui streaming langsung.

4. *Game Mobile Legends*

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar “permainan”. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai.

Mobile legends adalah *game online* yang diterbitkan oleh montoon, *game* ini berjenis MOBA yang memiliki karakter hero yang bergerak menyerang musuh untuk menghancurkan turret musuh agar memenangkan pertandingan, dalam satu tim terdiri dari lima orang pemain dengan menggunakan hero yang berbeda beda.¹¹

¹¹ Nurfadilah Ramdani, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*, Diakses Pada Tanggal 23 Juni 2023.

5. *Garis-Garis Besar Isi*

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang isi umum dari skripsi penelitian ini, penulis menguraikan poin-poin utama dari skripsi penelitian ini.

Bab pertama merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang pokok pokok yang melatarbelakangi dari Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* oleh Akun @Abiazkakiaa yang berisi rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah dan garis-garis besar isi.

Bab kedua berisi tinjauan pustaka yang membahas tentang penelitian terdahulu, kajian teori, kerangka pemikiran dari Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* oleh Akun @Abiazkakiaa.

Bab ketiga membahas tentang metode penelitian yang digunakan meliputi, jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat berisi hasil dan pembahasan yang membahas tentang Kategori Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* oleh Akun @Abiazkakiaa dan Analisis Pesan yang paling dominan Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* oleh Akun @Abiazkakiaa.

Bab kelima berisi Kesimpulan dan Saran dari judul Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok pada *Game Mobile Legends* oleh Akun @Abiazkakiaa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan penelitian ini, penulis mencoba menggali penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan "Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* Tiktok Oleh Akun @Abiazkakaiaa yang dapat dilihat dari tabel penelitian terdahulu berikut ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Clara Sinta Pratiwi	Platform TikTok sebagai Representasi Media Dakwah di Era Digital	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan penelitian pada aplikasi tiktok• Teknik pengumpulan data menggunakan analisis dokumen dan studi kepustakaan.	Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian semiotika model Charles Sanders Pierce. Sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian semiotika ferdinand de saussure dan penulis melakukan penelitian di akun tiktok yang berbeda dengan penelitian terdahulu.
2	Muhamad Parhan	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Muslim UPI	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan pendekatan Kualitatif• melakukan penelitian pada aplikasi tiktok	penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode angket online dengan sampel acak dengan syarat responden harus mahasiswa UPI dan beragama Islam. Sedangkan penulis

				menggunakan jenis penelitian semiotika ferdinand de saussure
3	Rismaka Palupi	Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah Di Era Modern	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan tiktok sebagai aplikasi yang diteliti, • Menggunakan jenis penelitian etnografi virtual 	Penelitian terdahulu meneliti tentang Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah Di Era Modern pada konten dakwah muda Husain Basyaiban. Sedangkan yang penulis teliti lebih berfokus pada Komunikasi Dakwah Melalui <i>Live Streaming</i> Tiktok pada <i>Game Mobile Legends</i> Oleh Akun @Abiazkakaiaa
4	Yulia Nafa Fitri Rاندani, dkk.	Strategi Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Dakwah Untuk Kaum Milenial	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pendekatan Kualitatif • Melakukan penelitian pada aplikasi tiktok 	Penelitian terdahulu menggunakan Metode pengumpulan data melalui wawancara dan kajian literatur sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan jenis penelitian semiotika ferdinand de saussure. Namun dibatasi oleh penulis dalam pendeksripsiannya hanya menganalisa dua level Analisis Media Siber dalam akun tiktok @Abiazkakaiaa Level yang akan digunakan

				yaitu Ruang Media dan Objek Media.
5	Dinda Rizky, Hayati.	Pemanfaatan Media Tiktok Sebagai Media Dakwah Oleh Ikhwan Mukhlis	Melakukan penelitian pada aplikasi tiktok	Penelitian terdahulu menggunakan Jenis penelitian analisis isi (content analysis). Analisis isi yaitu teknik penelitian yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui Ikhwan Mukhlis menggunakan media Tiktok sebagai media dakwahnya. sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan jenis penelitian semiotika ferdinand de saussure Namun dibatasi oleh penulis dalam pendeksripsiannya hanya menganalisa dua level Analisis Media Siber dalam akun tiktok @Abiazkakiaa Level yang akan digunakan yaitu Ruang Media dan Objek Media.

Sumber: Data diolah Penulis (2023)

B. Kajian Teori

1. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini adalah sama makna. Jadi komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator yang diterima oleh komunikan.¹² “Secara terminologis pengertian komunikasi adalah komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Sedangkan, secara paradigmatis arti komunikasi berarti pola yang mengikuti sejumlah komponen yang berkorelasi satu sama lain secara fungsional untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”¹³

Para ahli komunikasi juga mempunyai pendapat yang berbeda mengenai pengertian komunikasi itu sendiri, salah satunya adalah Steward L. Tubbs dan Silvia Mess, sebagaimana dikutip oleh Jalaludin Rahmat dalam bukunya “Psikologi Komunikasi” Ia menguraikan ciri-ciri komunikasi yang baik dan efektif paling tidak dapat menimbulkan lima hal yaitu:

¹²Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya: Bandung, 2005, 9.

¹³<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-623-6081-32-7/981/>

- a. Pengertian : Komunikator dapat memahami, mengenai pesan-pesan yang disampaikan kepada komunikan.
- b. Kesenangan: Menjadikan hubungan yang hangat dan akrab serta menyenangkan.
- c. Mempengaruhi Sikap: Dapat mengubah sikap orang lain sehingga bertindak sesuai dengan kehendak komunikator tanpa merasa terpaksa.
- d. Hubungan sosial yang baik: Menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi.
- e. Tindakan: Membuat komunikan melakukan suatu tindakan yang sesuai dengan pesan yang diinginkan.¹⁴

2. Pengertian Dakwah

Secara etimologis, dakwah berasal dari bahasa Arab, yaitu *da'a*, *yad'u*, *da'wan*, *du'a*, yang diartikan sebagai mengajak/menyeru, memanggil, seruan, permohonan, dan permintaan. Istilah ini sering diberi arti yang sama dengan istilah-istilah *tabligh*, *amr ma'ruf* dan *nahi munkar*, *mau'idzhoh hasanah*, *tabsyir*, *indzhar*, *washiyah*, *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *khotbah*.¹⁵

Menurut Syekh Muhammad Al-Khadir sebagaimana yang dikutip Moh. Ali Aziz dalam bukunya ilmu dakwah “bahwa dakwah merupakan menyeru manusia

¹⁴ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, PT Remaja Rosdakarya : Bandung, 2000, 13.

¹⁵ Muhammad Munir, Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta, 2006, 17.

kepada kebajikan dan petunjuk serta menyuruh kepada kebajikan dan melarang kemungkar agar mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat".¹⁶

3. Pengertian Komunikasi Dakwah

Komunikasi dakwah berasal dari dua kata, yaitu komunikasi dan dakwah. Dari definisi-definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi dakwah adalah proses penyampaian informasi atau pesan dari seseorang atau kelompok kepada seseorang atau sekelompok orang lainnya yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits dengan menggunakan lambang-lambang baik secara verbal maupun non verbal dengan tujuan untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku orang lain yang lebih baik sesuai ajaran Islam, baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media.¹⁷

Sedangkan menurut Samsul Munir Amir mendefinisikan komunikasi dakwah adalah "Suatu bentuk Komunikasi yang khas dimana seseorang Ustadz menyampaikan pesan-pesan yang bersumber atau sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan sunnah, dengan tujuan agar orang lain (komunikan) dapat berbuat amal sholeh sesuai dengan pesan-pesan yang disampaikan tersebut".¹⁸

Konsep komunikasi dakwah dapat dilihat dalam arti yang luas dan terbatas. Dalam arti yang luas, komunikasi dakwah meliputi peran dan fungsi komunikasi

¹⁶ Anwar Arifin, *Dakwah Kontemporer*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011, 36.

¹⁷ Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, Remaja Rosdakarya : Bandung, 2013, 26.

¹⁸ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, Paragonatama Jaya : Jakarta, 2013, 153.

(sebagai suatu aktifitas pertukaran pesan secara timbal balik) diantara semua pihak yang terlibat dalam dakwah terutama antara komunikator (da'i) dan mad'u, sejak dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap dakwah.

Sedangkan dalam arti yang sempit komunikasi dakwah merupakan segala upaya dan cara, metode serta teknik penyampaian pesan dan keterampilan dakwah yang ditujukan kepada umat atau masyarakat secara luas. Kegiatan tersebut bertujuan agar masyarakat yang dituju dalam hal ini mad'u dapat memahami, menerima, melaksanakan pesan-pesan dakwah yang disampaikan oleh da'i.

4. Komponen-Komponen Komunikasi Dakwah

Komponen-komponen pembentuk komunikasi yang memungkinkan terjadinya proses komunikasi adalah komunikator, pesan, media dan komunikan, dengan efek sebagai tolak ukur berhasil tidaknya komunikasi. Sedangkan komponen pembentuk komunikasi dakwah, adalah tak jauh beda dengan komponen komunikasi. komponen-komponen dakwah tersebut meliputi da'i sebagai komunikator, mad'u sebagai komunikan, pesan dakwah, efek dakwah, dan lingkungannya. Adapun komponen-komponen komunikasi dakwah sebagai berikut :

1. Da'i dalam Komunikasi Dakwah

Pada dasarnya, semua pribadi Muslim berperan secara otomatis sebagai juru dakwah, artinya orang yang harus menyampaikan atau dikenal sebagai komunikator dakwah. Da'i atau komunikator dakwah dapat dikelompokkan menjadi dua : **Pertama**, secara umum adalah setiap Muslim atau Muslimah yang mukallaf (dewasa) dimana kewajiban dakwah merupakan suatu yang melekat tidak terpisah dari misinya

sebagai penganut Islam, sesuai dengan perintah ; “sampaikan walau satu ayat”. **Kedua**, secara khusus adalah mereka yang mengambil keahlian khusus (mutakhasis) dalam bidang agama Islam, yang dikenal dengan panggilan Kyai, ulama’, Tuan Guru, atau Ustadz. Keefektifan komunikasi dakwah tidak saja ditentukan oleh kemampuan berkomunikasi, tetapi juga oleh diri komunikator. Fungsi komunikator (da’i) dalam penyampaian pesan dakwah adalah untuk membuat komunikan menjadi tahu dan berubah sikap, pendapat, dan perilakunya.

Komunikan yang akan mengkaji siapa komunikator yang akan menyampaikan pesan tersebut. Jika ternyata informasi yang diutarakan tidak sesuai dengan diri komunikator, berapapun tingginya teknik komunikasi yang digunakan maka hasilnya tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh komunikator dakwah diantaranya adalah ”etos komunikator dakwah” dan “sikap komunikator dakwah”. mantap, yakni berupa pengorganisasian pikiran, perasaan dan hasil penginderaan secara terpadu, sehingga yang terlontar adalah jawaban yang bijak dan argumentatif.

a. Etos Komunikator Dakwah

Efektif dan tidaknya komunikasi dakwah sangat ditentukan oleh etos komunikator, dan adapun faktor-faktor pendukung etos komunikator yang perlu mendapat perhatian para komunikator dakwah meliputi :

1) Kesiapan

Seorang da’i yang tampil di mimbar atau depan audien, harus menunjukkan kepada khalayak bahwa ia muncul di depan forum mad’u dengan persiapan yang

matang. Kesiapan tersebut akan tampak pada gaya komunikasi yang meyakinkan. Karena pidato atau pesan dakwah yang disampaikan dengan persiapan yang cukup akan kecil kemungkinan untuk gagal.

2) Kesungguhan (*seriousness*)

Seorang da'i yang sedang menyampaikan atau membahas suatu topik dengan menunjukkan kesungguhan, akan menimbulkan sebuah kepercayaan dari mad'unya.

3) Ketulusan

Seorang da'i harus bisa menjaga hatinya dari segala hal yang dapat merusak niatan baiknya untuk mensyiarkan pesan dakwah kepada jama'ah atau khalayak, sebab jika pesan dakwah yang disampaikan bersumber dari hati, maka ia akan sampai ke hati.

4) Kepercayaan

Seorang komunikator dakwah harus memancarkan kepastian. ini harus selalu muncul dengan penguasaan diri dan situasi secara sempurna. Dai harus selamanya siap menghadapi situasi. Namun, kendatipun ia harus menunjukkan kepercayaan dirinya, jangan sekali-kali bersikap takabur.

5) Ketenangan

Mad'u cenderung akan menaruh kepercayaan kepada komunikator yang tenang dalam penampilan dan tenang dalam mengutarakan kata-kata. Ketenangan tersebut perlu dijaga dan dipelihara dan selalu ditunjukkan pada setiap peristiwa komunikasi dalam menghadapi khalayak.

Ketenangan yang ditunjukkan oleh seorang dai dalam berkomunikasi akan menimbulkan kesan kepada mad'u bahwa dai merupakan orang yang sudah berpengalaman dalam menghadapi khalayak mad'u dan menguasai persoalan dan materi yang dibicarakan. Lebih-lebih apabila ketenangan tersebut diperlihatkan disaat komunikator menghadapi pertanyaan yang sulit atau mendapat serangan gencar dari kumunikan, seolah-olah serangan berupa pertanyaan itu sudah biasa baginya.

Jika seorang da'i bersikap tenang saat berkomunikasi, dengan mudah akan dicapai ideasi yang da'i dalam berkomunikasi akan menimbulkan rasa simpati khalayak mad'u kepadanya. Keramahan tidak berarti kelemahan, pengekspresian sikap etis. Lebih-lebih jika komunikator muncul dalam forum yang mengandung dan membutuhkan argumentatif. Adakalanya dalam satu forum timbul tanggapan dari seorang mad'u sebuah kririk pedas. Dalam situasi tersebut, sikap hormat komunikator dalam memberikan jawaban akan meluluhkan sikap emosional mad'u, dan akan menimbulkan rasa simpati pada komunikator.

7) Kesederhanaan

Kesederhanaan tidak hanya menyangkut hal-hal yang bersifat fisik, tetapi juga dalam penggunaan bahasa sebagai alat untuk menyampaikan atau menyalurkan pikiran dan perasaan dalam berkomunikasi. Jadi yang lebih utama dan harus diperhatikan adalah mengenai pakaian, perilaku, sampai pada pengucapan kata-kata harus sederhana. Pakaian tidak berlebihan, perilaku menunjukkan keteladanan dan ketika berbicara tidak menggunakan kata-kata yang muluk-muluk dan ingkar dari realitas.

2. Sikap Komunikator Dakwah

Sikap atau *attitude* pada diri komunikator sebaiknya terdapat lima sikap yaitu:

a. Reseptif

Sikap reseptif adalah kesediaan untuk menerima gagasan atau kritik dari orang lain.

b. Selektif

Seorang da'i harus selektif dalam menerima dan mengambil gagasan atau informasi dari orang lain baik yang diperolehnya secara lisan maupun media massa.

c. Dijestif

Dijestif adalah kemampuan komunikator dalam mencerna gagasan dari orang lain yang akan ia sampaikan sebagai pesan dakwah.

d. Asimilatif

Asimilatif berarti perpaduan antara gagasan atau informasi dari orang lain dengan pengalaman dan wawasan yang ia miliki. Formulasi dari perpaduan kedua aspek tersebut dikembangkan sehingga menjadi bahan atau konsep dakwah yang ideal.

e. Transmisif

Transmisif mengandung makna kemampuan komunikator dalam memilih dan memilah kata-kata yang fungsional, maupun menyusun kalimat secara logis, maupun mampu memilih waktu yang tepat, sehingga komunikasi yang ia lancarkan menimbulkan hasil yang ia harapkan.

5. Gambaran Umum Aplikasi Tiktok

a. Profil dan Sejarah Aplikasi Tiktok

Tiktok adalah layanan jejaring sosial berbagi video Tiongkok yang dimiliki oleh ByteDance, sebuah perusahaan yang berbasis di Beijing, didirikan pada 2016 oleh Zhang Yiming. Tiktok bagi sebagian orang merupakan sebuah aplikasi hiburan semata yang diciptakan untuk semua kalangan dan tidak ada batasan dalam penggunaannya.¹⁹

Pada dasarnya, hiburan berasal dari element dalam sebuah aplikasi. Dalam al-Qur'an, hal ini tidak hanya melihat tujuannya semata sebagai hiburan, akan tetapi bagaimana cara olah dan prakteknya lebih diperhatikan, karena pekerjaan atau perbuatan harus berlandaskan dengan syariat Islam dan tidak melewati batas syariat.

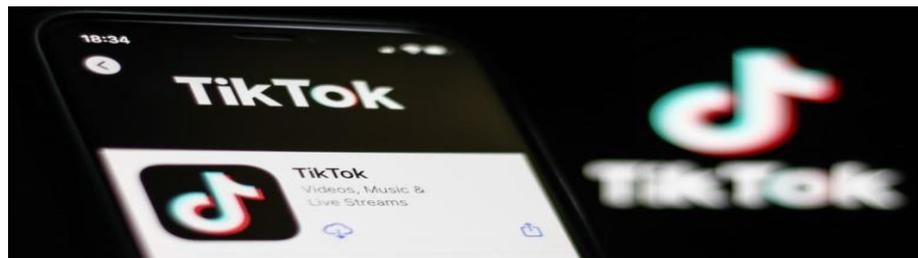
Dalam industri konten, teks dan gambar telah berkembang menjadi video, dan konten kini banyak berasal dari pengguna. Perubahan dilakukan untuk menjawab kebutuhan pengguna tiktok itu sendiri. ByteDance kemudian berkembang menjadi aplikasi pembuat video pendek yang awalnya dikenal dengan sebutan Douyin dan

¹⁹ Niswatul Malihah. *Tiktok Dalam perspektif Al-Qur'an*, *Jurnal At – Tahfidz : Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, (Indrayala : STTI Al – Qur'an Al-Ittifaqiah, 2019), 45.

secara resmi diluncurkan pada September 2016. Sepanjang tahun 2018, aplikasi tersebut merambah ke App Store dengan 500 juta kali unduhan lebih. Sebagian besar pengguna tiktok diketahui merupakan anak muda dan bahkan yang masih belia.²⁰

Aplikasi tiktok memberikan special *effect* yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini memudahkan untuk membuat video pendek yang bagus dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya.

Gambar 2.2 Aplikasi Tiktok



Sumber:<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.rsukardinah.net%2Fapk-tiktok>.

Penggunaan aplikasi tiktok dimanfaatkan bukan saja sebagai hiburan semata. Namun, banyak juga konten-konten video yang disajikan dengan tujuan seperti individual marking, pemasaran suatu usaha, memberikan informasi dan ilmu salah satu contohnya seperti konten - konten dakwah

b. Fitur- fitur dalam Aplikasi Tiktok

1) Fitur Musik

²⁰ holihatul Atik Hikmawati, Luluk Farida, *Pemanfaatan Media TikTok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen IAIN Sunan Kalijogo Malang, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam (Al - Ittishol)*, 2721-9631.

Fitur ini menyediakan berbagai jenis genre lagu ataupun instrument yang dapat digunakan oleh pengguna dengan menyesuaikan konten video yang akan dibuat.

2) Fitur Filter

Fitur filter dapat digunakan untuk mengubah tone warna pada video, tone warna pada gambar, serta kemampuan untuk mempercantik wajah.

3) Fitur Stiker Video

Fitur ini dapat digunakan untuk menambah gambar berupa stiker pada video dan menyediakan kemampuan untuk mengedit video yang akan diunggah menjadi video *slowmotion*.

4) *Reaction* Video

Fitur ini berguna untuk mengajak pengguna mengekspresikan dan mereaction atau menanggapi konten pengguna lain. *Reaction* video ini bukan berupa teks seperti komentar, namun direkam dalam bentuk video. *Reaction* video pada fitur aplikasi tiktok ini bernama *Stitch* dan *Duet*.

5) *Voice Effect*

Fitur *voice effect* akan mengubah suara tone video yang dibuat seperti efek suara tupai, getaran, suara elektrik hingga suara yang ngebass ataupun keras.

6) Fitur *Live Straming*

Pengguna tiktok dapat melakukan *live streaming* seperti youtube dan instagram, namun pemilik akun bisa mendapatkan suport berupa *gift*.

Penonton atau *viewrs* bisa memberikan *Gift* dengan nominal koin tertentu yang bisa ditukar ke e-wallet. Tetapi ada persyaratan *live* di tiktok yang harus dipenuhi terlebih dahulu bagi pengguna yang ingin mempunyai fitur *live streaming* yaitu :

- a. Pengguna memiliki minimum 1.000 *followers*.
- b. Pengguna wajib berusia 16 tahun ke atas.
- c. Aplikasi tiktok harus update versi terbaru.

Apabila syarat tersebut sudah terpenuhi, fitur *live streaming* akan muncul dengan sendirinya. Cara *live streaming* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi tiktok.
- 2) Log in dengan akun google atau facebook.
- 3) Klik tanda plus.
- 4) Opsi *live* akan tampil saat syarat sudah terpenuhi.
- 5) Klik *live*.
- 6) Buat *caption* dan judul yang menarik.
- 7) Klik *Go Live* untuk siaran langsung.
- 8) Buat konten *live* semenarik mungkin.

Setiap *live streaming* ada *feedback* dari penonton atau *viewers*. Hal ini tentu akan menguntungkan saat konten *live* digemari dan dikenal banyak *followers*. Bahkan dalam fitur *live streaming* banyak konten kreator menawarkan sesuatu ke penontonnya dalam hal positif banyak influencer menawarkan produk endors, pedagang menawarkan dagangan, edukasi, *share* pengalaman pribadi dan banyak lagi

yang ditawarkan saat *live streaming* dan mendapatkan *feedback* berupa *gift* stiker yang diberikan penonton sebagai apresiasi atas konten yang diberikan, selain itu banyak sekali penawaran menarik lainnya dari kreator seperti memakai pakaian minim hal itu membuat penonton semakin tertarik dan banyak penonton membuat request yang ditulis di kolom komenta dan di barengi dengan embel-embel pemberian *gift* kepada kreator.

c. Cara Top Up Koin pada Aplikasi Tiktok

Akun Tiktok yang melakukan konten menarik bagi penontonya, hal ini diperlukan koin untuk memberi apresiasi, sehingga perlu top up koin tiktok. Caranya seperti top up pada umumnya bisa melalui pulsa, OVO, Go Pay. Setelah top up nanti akan muncul di e-wallet dan langsung bisa ditukarkan dengan koin.

d. Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok

a. Positif

1) Penyambung Tali Persaudaraan

Seperti media sosial lainnya, aplikasi tiktok juga dapat digunakan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna dapat saling membangun hubungan pertemanan. Dengan begitu sesama pengguna tiktok dapat berinteraksi dengan pengguna yang lain melalui kolom komentar maupun pesan pribadi.

2) Media edukasi dan sosialisasi

Tiktok sebagai media edukasi contohnya beberapa dokter kepada masyarakat terkait Covid-19 seperti cara mencuci tangan yang benar dan etika batuk. Era modern ini media sosial berperan penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi,

tetapi dalam menerima informasi hendaklah terlebih dahulu memeriksa kebenaran informasi tersebut dan menghindari penyebaran informasi *hoax*.

Konten edukasi menjadi salah satu konten populer dari banyak kalangan seperti dokter yang memberikan banyak tips- tips tentang kesehatan dan berbagi cara tentang *public speaking*, sosialisasi bahaya *seks* bebas, pornografi dan narkoba, bahkan banyak edukasi dalam kehidupan sehari. Hal ini dapat bermanfaat bagi penontonnya.

3) Media dakwah

Melalui media sosial, menurutnya, dakwah bisa tersampaikan dengan baik dibandingkan dengan dakwah melalui acara-acara ke Islaman. Hal ini dimungkinkan karena masyarakat, dalam hal ini para pemilik akun media sosial, berada dalam situasi 'tidak dipaksa'. Maksudnya, mereka membaca kultweet atau dakwah tersebut ketika mereka memang ingin membacanya, begitu juga sebaliknya.

Dakwah jadi mudah sebab, dakwah yang disampaikan bisa langsung dibaca dan diketahui oleh jutaan orang dalam waktu yang bersamaan. Seperti akun @basyasman00 video dakwah yang disebarakan melalui akun tersebut bersifat lebih mudah dipahami, dan lebih mudah diterima jika melihat pada situasi seperti sekarang ini dimana masyarakat sudah memasuki yang namanya masyarakat digital. Pada level ini objek media level ini data penelitian bisa berasal dari teks yang ada di media siber maupun konteks yang berada di sekitar teks tersebut. Dari beberapa gambar kolom komentar *Followers* akun akun tiktok @basyasman00 dapat dilihat bahwa banyak yang terpengaruh dan merasa sependapat dengan postingan akun tiktok

@basyasman00 tersebut. Level pengalaman level ini peneliti bisa menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual (*online*) dengan realitas yang ada di dunia nyata.

4) Media hiburan

Hiburan adalah kebutuhan naluri manusia, keperluan naluri tersebut dapat diwujudkan dalam aplikasi tiktok, banyak sekali *content* yang bertema *stand up comedy* dan video menarik lainnya dapat digunakan untuk menghibur diri apabila sedang bosan atau stres.

b. Negatif

1) Penurunan psikis

Tiktok dapat mengganggu perkembangan psikologi remaja dan anak-anak, juga dapat membuang-buang waktu sehingga meninggalkan kewajiban nyata. Hal demikian menjadikan anak dan remaja tidak memberikan kesempatan pada dirinya untuk mempelajari pengalaman baru di sekitarnya, sebagaimana seorang ahli mengatakan bahwa pengalaman yang didapatkan seorang anak pada saat usia dini akan berpengaruh pada arsitektur otak dan kapasitas otak dewasa, kemampuan dalam belajar juga kemampuan dalam mengendalikan emosi.

2) Penurunan moral

Moral merupakan suatu penentu baik buruk suatu kebiasaan atau tingkah laku seseorang dengan berpedoman pada adat kebiasaan suatu masyarakat.²¹ Apabila kita lihat dari pengguna tiktok saat ini tidak sedikit dari mereka mengejar popularitas

²¹<https://staffnew.uny.ac.id/upload/130515047/pendidikan/DASAR-DASAR+PENGERTIAN+MORAL.pdf>

sehingga mereka tidak mempertimbangkan perilaku dan penampilan mereka, contohnya wanita dengan pakaian terbuka yang memperlihatkan beberapa bagian tubuhnya lalu berjoget dengan gerakan yang erotis. Kemudian berdampak pada moral dan perilaku pengguna yang dekat dengan *seks* dan pornografi sehingga menyimpang dari norma- norma dalam ajaran agama Islam.

3) Pemborosan waktu

Aplikasi tiktok cenderung menjadikan bisa digunakan 24 jam kapanpun dan dimanapun oleh karena itu banyak orang yang menghasbiskan waktunya untuk melihat tiktok dari pada melakukan kegiatan yang bermanfaat lainnya. karena banyak pembelajaran yang dapat diambil oleh manusia apabila memanfaatkan waktunya dengan baik. Contohnya kewajiban sebagai pelajar apabila pengguna tiktok tidak membatasi waktu dalam menggunakan tiktok maka akan mempengaruhi perkembangan fisiknya. Hal tersebut dapat mempengaruhi pengalaman yang didapatkan seseorang sehingga berdampak pada kerja otaknya, dalam Islam juga membuang buang waktu merupakan perilaku yang tidak baik. Maka, bagi pengguna tiktok sendiri akan mendapat banyak kerugian apabila tidak memanfaatkan waktunya dengan baik.

4) Memicu perbandingan sosial di masyarakat

Adanya konten yang memperlihatkan perbedaaan kehidupan sosial dan ekonomi menjadikan tiktok sebagai media untuk eksis dan memperlihatkan pebedaan status di masyarakat, yang dapat menimbulkan kecemburuan sosial di masyarakat.

5) Aplikasi yang belum ramah kepada kalangan anak di bawah umur.

Konten yang beraneka ragam dan pengguna aplikasi tiktok dari berbagai kalangan, tidak terkecuali anak kecil, menimbulkan potensi kepada anak kecil untuk melihat konten romantic dan berbau hedonisme di tiktok secara bebas yang belum sesuai dengan umur.

6) Berita *hoax*

Cara dalam menyampaikan informasi yang dibagikan setiap individu dalam aplikasi ini dapat dengan mudah menimbulkan hoaks atau berita bohong karena belum jelas sumber dan keabsahannya, berakibat banyaknya informasi belum diketahui kebenarannya.

3. Pengertian *Game Mobile Legends*

Mobile legends merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle arena* ini mengharuskan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. Para pemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan fitur *voice chat* yang ada di dalam *game*. Saat ini muncul sebuah fenomena yang dilansir oleh liputan6.com, bahwa *game Mobile Legend* dapat menyebabkan penggunanya kecanduan, seperti yang terjadi pada bulan ramadhan penggunanya lebih memilih bermain *game* dibandingkan sholat tarawih, selain itu karena kecanduan bermain *game Mobile Legend* salah satu siswa mendapatkan nilai jelek dalam kelulusannya, tidak hanya itu dampak *Mobile Legend* dapat mempengaruhi penglihatan jika dimainkan secara terus-menerus.²²

²² <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3566698/ngakak-tapi-kasihani-ini-9-curhatan-gara-gara-mobile-legend> (diunduh pada 06 Juli 2018)

Gambar 2.3 Aplikasi Mobile Legends



Sumber:<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legend&hl=id&pli=1>

Mobile Legends sudah ada di lebih dari 100 negara dan sudah tersedia dalam 22 bahasa," kata Watson, CEO Moonton. Pada tahun 2017 ada 70 juta pemain 2018 awal sebanyak 130 juta pemain dan Sekarang: 200 juta pemain Itu data dari skala global. Sekarang HAI kasih lihat nih perkembangannya di Indonesia. Mr Caya selaku *Country Manager Mobile Legends* untuk Indonesia yang mengungkapnya.

- Ada 70 juta pemain di Indonesia
- Ada 30 juta pemain baru tiap bulannya

- ada 62.4 juta match yang dimainkan dalam sehari

Dalam setahun terakhir, *Mobile Legends* menjadi mobile esport paling populer di Indonesia. Kepraktisannya yang hanya membutuhkan handphone untuk memainkannya. *Mobile Legends* sangat laku dan digandrungi masyarakat Indonesia. Ini membuat *Mobile Legends* mengadakan kompetisi MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) bergengsi di Asia Tenggara bertajuk *Mobile Legends Southeast Asia Cup* (MSC). Tahun ini, *Mobile Legends Southeast Asia Cup 2018* akan mencetak sejarah pertelevisian Indonesia di mana untuk pertama kalinya kompetisi MOBA disiarkan langsung di layar televisi Indonesia. Kompas TV dipercaya menjadi *official tv broadcaster Grand Final Mobile Legends Southeast Asia Cup 2018* oleh perusahaan esport dan *gaming*, eGG Network.

Mobile Legends Southeast Asia Cup adalah kompetisi MOBA bergengsi di Asia Tenggara yang pertama kali diselenggarakan pada tahun 2017, diikuti 5 negara di Asia Tenggara. Tahun ini negara peserta MSC bertambah menjadi 7 negara di Asia Tenggara dan Indonesia berkesempatan menjadi tuan rumah.²³ Dari data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa *Mobile Legend* sudah mengadakan kompetisis MOBA bergengsi di asia tenggara NI hal ini dikarenakan *mobile legend* memiliki pemain di 22 negara di asia tenggara.

4. Profil Akun @Abiazkakiaa

²³<https://bola.kompas.com/read/2018/07/24/21310018/mobile-legend-cetak-sejarah-pertelevisian-indonesia-lewat-kompas-tv>

Latar Belakang Ustadz Abi Azkazia Pria yang Bernama Lengkap Muhammad Tedy Purba yang lebih dikenal dengan Ustadz Abi Azkazia merupakan seorang da'i gaming yang berdakwah sembari bermain *Game Mobile Legends*. Ustadz Abi Azkazia yang lebih sering disapa Ustadz Abi ini Lahir di Jakarta, 31 Maret 1996. Tumbuh Besar di Kota Jakarta menjadikan Ustadz Abi sejak remaja sudah gemar bermain *game* dan aktif di media Sosial terutama facebook, membuat pandangan terhadap media sosial lebih kontekstual.

Semasa di bangku sekolah Ustadz Abi Azkazia Menempuh Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (2002-2008) dan Madrasah Tsanawiyah di Jakarta (2009-2012), kemudian Ustadz Abi Melanjutkan di SMK PGRI 35 Jakarta Jurusan Akutansi (2013-2016) tak sampai situ saja Ustadz Abi Azkazia Kembali Melanjutkan Pendidikan tingkat Strata 1 (S1) Jurusan Manajemen di Universitas Pamulang Tangerang Selatan (2017). Pengalaman Kerja Ustadz Abi Azkazia, sebelum terjun ke dunia Hiburan yaitu dakwah melalui tiktok ialah semasa muda beliau merupakan seorang yang aktif dalam dunia Pendidikan, melayani pengajaran kepada Masyarakat secara Private khususnya anak-anak yang memang ingin belajar agama ataupun mata pelajaran lainnya.

Abi Azkazia merupakan seorang guru disalah satu Bimbingan Belajar (Bimbel) yang ada di Jakarta, Selain fokus dalam mata pelajaran Agama beliau juga mengajarkan mengaji, Matematika, Bahasa Inggris, dan CALISTUNG (Membaca, Menulis, dan Berhitung untuk anak Usia Dini di daerahnya. Tentunya tak hanya

Mengeluti bidang Pendidikan, Ustadz Abi Azkacia juga pernah Bekerja di bidang pekerjaan lain yaitu Kelautan tepatnya di Perusahaan Pelayaran pada tahun 2017.²⁴

Berawal dari Profesi Abi Azkacia sebagai seorang guru, saat itu ia memergoki muridnya kelas 5 SD sedang bermain *game online*, kemudian murid tersebut mengucapkan kata-kata kotor dan kasar. Lalu Ustadz Abi Azkacia menghampiri muridnya kemudian menegur murid tersebut. Momen inilah yang menjadi alasan akhirnya ia memutuskan untuk download *Game Mobile Legend* dan kemudian mencoba memainkannya walaupun beliau tidak Ahli dengan game online tersebut. Ustadz Abi pun mengaku prihatin terhadap santrinya, tidak hanya santrinya tetapi juga generasi muda masa depan yang menganggap bahwa berkata Kasar itu wajar. Ia menayangkan *Live Streaming* yang kemudian dibagikan melalui akun tiktok miliknya. Ustadz Abi Azkacia mengatakan, generasi muda saat ini lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada belajar agama. Maka dari itu beliau berpikir untuk dapat berdakwah melalui *game online*. Bahkan ia mencoba banyak permainan yang dimainkan oleh para gamers, namun sangat sedikit *Followers* yang ikut menonton permainan tersebut, hanya sekitar 2000 orang. Merasa tidak puas Ia pun akhirnya memutuskan untuk berdakwah sambil bermain game terutama *Game Mobile Legends* saja. Ia berharap *Live Streaming Mobile Legends* ini dapat mengubah cara seseorang dalam mengungkapkan kata, seperti tidak menggunakan kata-kata

²⁴<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74992/1/TAUFIK%20NUR%20ROHMAN-FDK.pdf>

kasar dan akan lebih baik jika diganti dengan dzikir kepada Allah karena orang yang melakukan dzikir lebih mulia daripada mengucapkan kata-kata kotor dan kasar.

Dakwah Ustadz Abi memang unik dan menarik karena beliau adalah orang pertama yang berdakwah melalui *Game Mobile Legends* dan pendekatan dakwahnya juga tepat yaitu anak muda yang bermain *Game Mobile Legends*. Muhammad Abi Azkakia atau biasa disebut Ustadz Abi yang merupakan seorang da'i yang berdakwah sembari bermain *Mobile Legends*, beliau melakukan *live streaming* yang kemudian dibagikan melalui akun tiktoknya. Ustadz Abi mengatakan bahwa saat ini generasi muda cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game* daripada belajar agama. Maka dari itu, beliau berpikir untuk berdakwah melalui *game online*. Sebenarnya beliau sudah banyak mencoba berbagai *games* yang dimainkan oleh para remaja seperti *game Stumble Guys*, namun *games* tersebut sangat sedikit yang ditonton, hanya sekitar 2 ribu orang saja. Beliau pun merasa tidak puas, akhirnya ia memutuskan untuk berdakwah sambil bermain *game Mobile Legends*.

Berawal dari profesinya sebagai guru yang saat itu sedang memergoki muridnya kelas 5 SD tengah asik bermain *game*, kemudian murid tersebut memikirkan kata-kata kotor atau *toxic* dan dia pun menghampiri dan menegur anak didiknya. Momen itulah yang menjadi alasan, akhirnya beliau memutuskan untuk mengunduh *game Mobile Legend* kemudian berusaha memainkannya, walaupun tidak mahir dalam *game online* tersebut. Ustadz Abi juga mengaku bahwa ia merasa khawatir akan anak didiknya, bukan hanya anak didiknya tetapi juga untuk generasi muda kedepannya akan menganggap ucapan bahasa kotor merupakan hal yang wajar.

Ia berharap dengan *live streaming Mobile Legends* ini dapat merubah kebiasaan seseorang yang mengucapkan kata-kata kotor dan alangkah baiknya diganti dengan dzikir kepada Allah, karena orang yang berdzikir lebih mulai dibandingkan dengan orang yang mengucapkan kata-kata kotor maupun *toxic*.²⁵

Gambar 2.3 Profil Akun Ustad Abiazkacia



Sumber:<https://game.indozone.id/e-sport/961049253/viral-ustadz-dakwah-sambil-main-mobile-legend>

Dakwah yang dilakukan ustadz Abi memang sangat unik dan menarik karena beliau merupakan orang yang pertama kali berdakwah melalui *games Mobile Legends* dan pendekatan dakwahnya juga tepat sarasannya yaitu anak-anak muda yang bermain *game Mobile Legends*. Saya pernah menonton *live streamingnya* di tiktok, ada audiens yang mengatakan bahwa semenjak dia menonton Majelis Nurul *Legends* (yaitu nama tempat kajian ustadz Abi saat *live streaming Mobile Legends*), dia sudah

²⁵ <https://www.kompasiana.com/nadanadhifah99/642e7e27eb51ce445a76a972/mengenal-lebih-dekat-ustaz-abi-azkacia-pendakwah-kreatif-melalui-games-mobile-legends>.

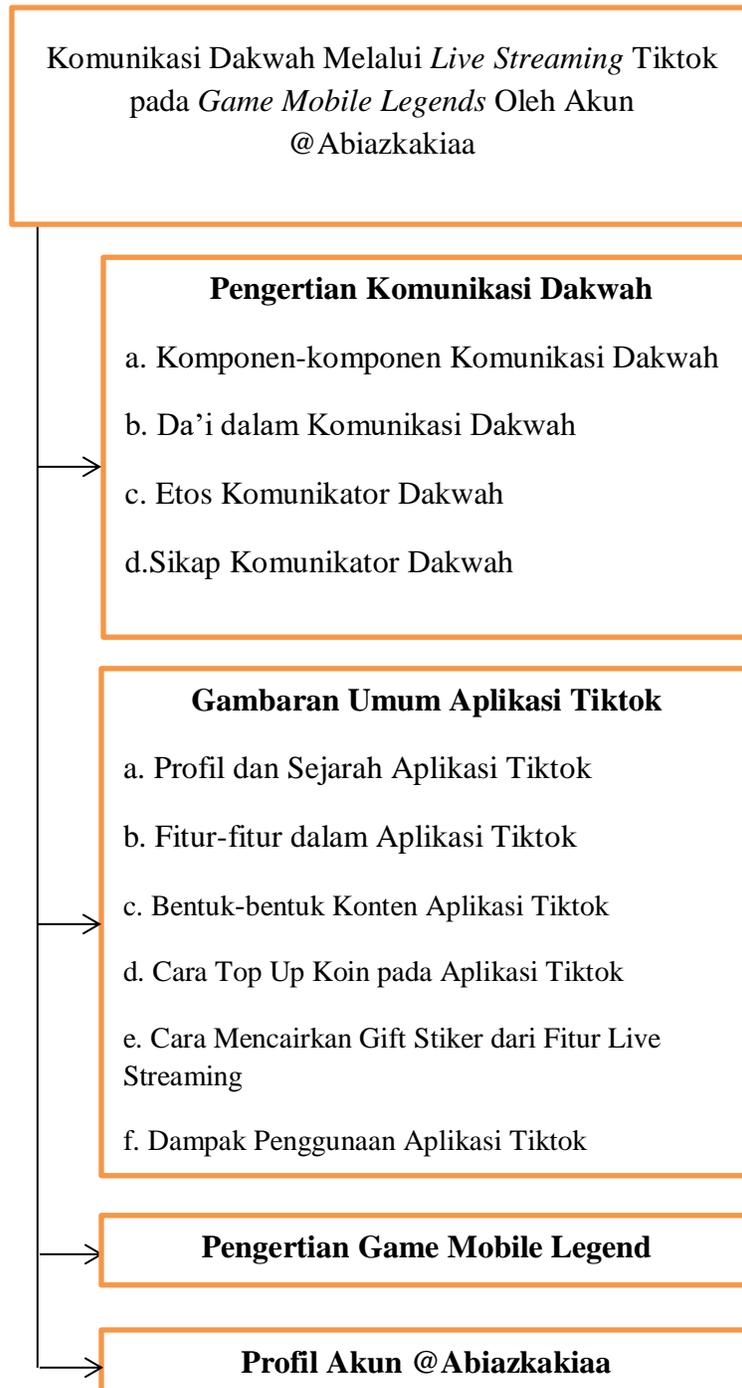
mengurangi bahkan tidak mengartikan kalimat kotor lagi dan diganti dengan dzikir, ia ingin mencuri tetapi niatnya diurungkan setelah melihat kajian di Majelis Nurul *Legends*.

Kini beliau lebih kreatif, beliau memasukkan nuansa islami pada *game Mobile Legends*, istilah-istilah dan nama-nama yang ada pada unsur *game* tersebut diubah menjadi nama-nama yang islami. Beliau juga mengajak para penonton untuk membaca istighfar sebelum mulai bermain *game*, mengetik lafadz masyaallah ketika menghancurkan tureth dan membunuh lawan dsb. Dengan demikian beliau berhasil mengubah kebiasaan-kebiasaan berkata kotor, mengumpat yang dilakukan oleh para pemain *game* menjadi ucapan-ucapan yang baik. Lebih jauh lagi, beliau juga menjadikan *game* ML sebagai gambaran peperangan/jihad melawan kaum kafir. Beliau menggambarkan bahwa timnya merupakan pasukan muslim dan lawannya adalah kaum kafir. Base dan tureth timnya adalah masjid sedangkan base dan tureth dari tim lawan adalah berhala.

Saya kagum dengan ustadz yang satu ini karena berani berdakwah melalui pendekatan *game online*. Dan diterima dengan sangat baik oleh para audiensnya bahkan beliau pun diajarkan oleh mereka cara bermain *game Mobile Legends* yang benar, bagaimana caranya mengalahkan musuh, bagaimana menggunakan item ini dan sebagainya. Namun fokus beliau bukanlah untuk bermain *game* tetapi fokus dalam menyebarkan ajaran-ajaran agama Islam.

3. Kerangka Pemikiran

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



Sumber: Diolah Penulis (2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure yang di mana penulis menganalisis komunikasi dakwah melalui *live streaming* tiktok pada akun @abiazkakiaa. Penulisan yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas serta dilakukan dengan karakteristik yang mendiskripsikan suatu keadaan yang sebenarnya atau fakta.

Penulis menggunakan analisis semiotika. Menurut Ferdinand De Saussure, mengemukakan bahwa semiotika pada umumnya digunakan sebagai sarana untuk mendefinisikan kategori-kategori tanda yang hanya dapat merepresentasikan sesuatu jika pembaca tanda tersebut memiliki pengalaman akan representasinya. Menurut Saussure sebuah tanda dapat dianggap demikian jika mengandung penanda dan petanda. Model Semiotik Saussure adalah semiotika tentang segala sesuatu yang dapat diamati jika ada penanda dan petanda.

Spesifikasi dalam penelitian ini adalah deskriptif yang cirinya bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi untuk disusun, dijelaskan, dan dianalisis, yang bertujuan untuk memecahkan masalah berdasarkan data-data yang ada, yakni dengan menyajikan, menganalisis, dan mengimpresasikan data.

2. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis memilih beberapa jenis dan sumber data sebagai pendukung penelitian ini. jenis dan sumber data tersebut terbagi menjadi dua, yaitu :

Data Primer adalah data yang di peroleh dalam bentuk verbal, kata atau caption dalam *live streaming* tiktok dan postingan akun tiktok @Abiazkakiaa yang dapat memengaruhi para *followers*. Maka dalam memperoleh data primer peneliti dapat mengumpulkan data hasil dari *live streaming Mobile Legend* pada akun tiktok @Abiazkakiaa.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur-literatur yang mendukung data primer, seperti internet, televisi, artikel yang berhubungan dengan penelitian, buku-buku, catatan-catatan kuliah dan sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik Pengumpulan data sebagai berikut :

1. *Library Research* (penelitian kepustakaan), yaitu penulis membahas skripsi ini berdasarkan tinjauan kepustakaan dengan meneliti buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.
2. Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung dan bebas terhadap objek penelitian dan unit analisis dengan cara menonton dan mengamati dengan teliti pada akun tiktok @Abiazkakiaa ketika melakukan *live streaming mobile legend*. Interaksi antara pengguna dengan pengguna, isi komentar dari para pemain dan penonton. Kemudian mencatat, memilih, dan menganalisisnya sesuai dengan model penelitian yang digunakan.

3. Dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dakwah melalui *live streaming* tiktok pada akun @abiazkakiaa melalui internet dan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Selain itu penulis juga menggunakan studi pustaka dari buku-buku tentang tiktok, dan berita-berita yang telah publish di kanal berita dikarenakan viral karena gaya dakwahnya yang berbeda dari yang lain.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah, memisahkan, mengelompokkan dan memadukan sejumlah data yang dikumpulkan baik di lapangan maupun dari dokumen. Kegiatan analisis data ini merupakan suatu proses penyederhanaan data kepada bentuk yang mudah dibaca dan selanjutnya diinterpretasikan. Data-data yang telah terkumpul dan sudah diinterpretasikan itu, selanjutnya akan dianalisis berdasarkan teori-teori yang ada.

Penelitian menggunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure yang mencari konsep teoretis yaitu tanda dan petanda. Setelah itu menarik kesimpulan untuk memperoleh arti dan makna dari tanda yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

Setelah data primer dan data sekunder terkumpul, kemudian diklarifikasikan sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah ditentukan. Setelah data terklarifikasi, dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis semiotika Ferdinand De Saussure.

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Kategori Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming TikTok pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa

Setelah melakukan pengamatan secara mendalam, penulis merangkum data temuan berupa beberapa Komunikasi Dakwah Melalui *Live Streaming* tiktok Ustadz Abi Azkacia. Penulis Juga mendapatkan data-data yang berhubungan dengan judul dan rumusan masalah pada penelitian ini.

Pada Podcast Tema Indonesia yang dinarasumberi oleh Ustadz Abi Azkacia beliau pernah mengatakan bahwa beberapa fokusnya ialah pada Akidah dan Akhlak, maka dari itu beliau mengucapkan dan mengajak para *Followers* untuk mengucapkan kalimat Tayyibah saat bermain game yang salah satu rujukannya yaitu:

مَنْ كَانَ آخِرُ كَلَامِهِ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ دَخَلَ الْجَنَّةَ

Artinya: "Barangsiapa yang akhir perkataannya adalah laa ilaha illallah', maka dia akan masuk surga" (HR. Abu Daud. Dikatakan shohih oleh Syaikh Al Albani dalam Misykatul Mashobih no. 1621).

Data-data tersebut diperoleh dari hasil observasi terhadap Konten *Live Streaming* tiktok Abi Azkacia, yang menjadi objek pada penelitian ini. Kemudian akan dibagi ke dalam kategori dua pesan dakwah, yaitu Akidah dan Akhlak.

1. Akidah

Akidah pada Islam disebut juga tauhid yang merupakan inti dari keyakinan atau kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Aqidah adalah i'tiqad bathiniyyah, yang mencakup segala hal yang berkaitan dengan rukun iman. Iman yang disampaikan kepada mad'u tidak hanya terkait dengan wujud dan wujud Allah, tetapi di atas segalanya mengedepankan kesadaran yang mendalam untuk mewujudkan nilai-nilai. dari tauhid hingga perasaan, bahasa, pikiran dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4.1 Kategori Dakwah Akidah

Kategori Dakwah	Akidah “Game adalah Duniawi”
Waktu	14.42 WIB, 2 Oktober 2023.
Jumlah Penonton	70 Viewers
Keterangan 	Pertanyaan : Game bukannya Duniawi Ustadz? Jawaban : kalau saya pribadi, game itu adalah game, saya tidak akan memasukkan ke dalam hati bahaya sih, kalau sampai memasukkan kedalam hati, Emang kenapa pak kalau misalkan game sampai masuk ke dalam hati? Seharusnya apa yang kita masukkan ke dalam hati adalah Allah SWT udah itu aja sebenarnya, masalah dunia akhirat dan lain lain nanti menyusul. Tapi andaikata, kita sudah memasukkan Allah SWT ke dalam hati kita Insya Allah, aman. Tapi, didalam hati kita semisal nggak ada Allah SWT, misalnya kita main game nih, kita main game mulu lama lama masuk ke dalam hati, sudah main dan kalah, akhirnya emosi, ketika sudah emosi, sudah mulai ngomongnya kotor, toxic, perlahan tapi pasti. Yang tadinya kebesaran Allah SWT ada di dalam hati kita, jadinya sudah tidak ada hanya karena game menguasai pikiran kita.

	<p>Kebesaran Allah SWT perlahan lahan akan keluar, jadi sedikit demi sedikit keluar akhirnya hilang. Ketika ada Allah dihati kita, pasti dikit dikit istighfar, berzikir dan lain lain. Makannya kalau saya bilang, saya selalu bilang ini gamenya ini Cuman game, jangan jadikan game ini sebagai tujuan hidup kita. Ini game ya, jangan sampai game ini merasuk di dalam hati kita sampai fokus sehingga lupa ibadah, lupa shalat, lupa segalanya. Makannya ya udah, kalau saya main kalah ya kalah, menang ya menang gitu, saya nggak mau masukin ke dalam hati, karena nanti jika saya masukin ke dalam hati yang ada saya marah marah dan emosi, akhirnya apa, kecanduan. Begitu sudah masuk, wah fokus dimain game, azan pun lewat dan nggak shalat. Banyak kok orang yang nggak shalat gara gara game.</p>
<p>Kategori Dakwah</p>	<p>Akidah “Orang Bisu menjawab pertanyaan malaikat di Alam kubur”</p>
<p>Waktu</p>	<p>22.04 WIB, 4 Oktober 2023</p>
<p>Jumlah Penonton</p>	<p>90 Viewers</p>
<p>Keterangan</p> 	<p>Pertanyaan: Assalamualaikum Abi, bagaimana orang bisu menjawab pertanyaan malaikat di alam kubur? Jawaban : Saya suka nih pertanyaan seperti ini. masa harus bertanya seperti ini apakah tidak dijelaskan waktu kecil, yang menjawab pertanyaan dalam kubur ketika ditanya nih man robbuka, iyakan siapa tuhanmu, siapa nabimu, apa kitabmu, itu yang menjawab bukan mulut kita, tapi iman kita. yang jawab itu bukan mulut bagaimana semasa hidup didunia. Emang kalo kita dalam kubur bawa temen, bawa sholat kita nnti jadi teman kita. Bacaan Qur'an kita itu yang jadi teman kita</p>

Kategori Dakwah	Akidah “Dosa dan Pahala Jariyah”
Waktu	21:30 WIB, 8 Oktober 2023
Jumlah Penonton	100 Viewers
<p data-bbox="298 533 448 562">Keterangan</p> 	<p data-bbox="708 533 1396 600">Pertanyaan: Pak, Kabil itu kan membunuh 25% waktu itu gimana dosanya?</p> <p data-bbox="708 642 1396 1293">Jawaban: Oh iya itu namanya Dosa Jariyah ya. ini boleh ini pertanyaannya bagus, jadi dalam Islam yang Jariyah itu bukan cuma pahala, kita kan tahunya pahala itu Jariyah betul memang betul pahala Jariyah ada, tapi ada juga namanya dosa Jariyah, jadi ketika kita sudah tidak melakukannya karena kita melakukan pertama kali sama seperti kita menginfluencer ya kan, kita juga akan mendapatkan balasannya juga. Jadi kita kita bakal dapat pahalanya, ini kita akan terus dapat dosanya atau mungkin pahalanya itu namanya Jariyah walaupun kita sudah tidak melakukan kita akan tetap dapat balasannya jadi semisal melakukan keburukan walaupun kita enggak melakukan dosa. Keburukannya akan mengalir kepada kita, sama seperti misal kita melakukan kebaikan pahala Jariyah, semisal, jadi kebaikan walaupun kita sudah tidak melakukan, jariyah itu tetap ke kita.</p> <p data-bbox="708 1297 1396 1837">Oke contoh nih Kabil manusia pertama kali yang membunuh itu kan Kabil, maka setiap, ada satu manusia yang membunuh berarti dosanya Qabil juga menerima dosa itu. Dosa membunuh itu. Nah sama kayak kita nih kita mengajak orang kepada kebaikan misal, bagaimana pak kita untuk mengajak orang shalat, kita mengajak orang beribadah, kita mengajak orang untuk dzikir, contohnya nih, semisal ada Yusuf nih si Yusuf mengetik MasyaAllah berarti Yusuf mendapatkan dua pahala kenapa tanda tanya pertama Yusuf mengetik Masya Allah secara tidak langsung dalam hatinya dia berzikir, satu pahala dzikirnya dapat lalu kedua, karena saya membaca zikir yang ditulis oleh Yusuf secara tidak langsung Yusuf mengajak saya untuk berzikir dan karena</p>

	Yusuf mengajak saya berzikir maka Yusuf mendapatkan satu pahala Jariyah dari saya gitu, tanpa mengurangi pahala yang saya dapat. Jadi Yusuf dapat dua, satu pahala karena dia berzikir, kedua karena dia mengajak saya berzikir sesimpel itu kurang lebih seperti itu.
Kategori Dakwah	Akidah “Doa Ketika berkendara”
Waktu	20:36 WIB, 11 Oktober 2023
Jumlah Penonton	1.1K Viewers
Keterangan	<p>"Inilah keutamaan dari Majelis Nurul Legend, Masya Allah Oke kita akan naik Johnson:</p> <p>سُبْحَانَ الَّذِي سَخَّرْنَا هَذَا وَمَا كُنَّا لَهُ مُقْرِنِينَ وَإِنَّا إِلَى رَبِّنَا الْمُنتَقِلُونَ</p> <p>Artinya: "Maha suci Allah yang memudahkan ini (kendaraan) bagi kami dan tiada kami mempersekutukan bagi-Nya, dan sesungguhnya kami akan kembali kepada Tuhan kami. Itu adalah doa naik Johnson, sabar-sabar ya salam". Perkataan Ustadz Abi Azkacia sambil Bermain Game Mobile Legends.</p>
	
Kategori Dakwah	Akidah “Tenangkan Pikiran takut dengan hal yang akan datang”
Waktu	21:00 WIB 11 Oktober 2023
Jumlah Penonton	104 Viewers
Keterangan	<p>Pertanyaan: “Bi Cara tenangin pikiran takut dengan hal yang akan datang?”.</p> <p>Jawaban: “Tidak Boleh, kalo kita terlalu was-was dengan apa yang belum terjadi, sesungguhnya tidak ada satupun yang tau perkara ghaib yang di langit dan bumi kecuali Allah SWT. Dukun itu ga ada, peramal itu ga tau, jadi dan kita ngga boleh menerka-nerka dengan apa yang terjadi, kita husnuudzan dengan Allah rencanakan kepada kita, paham? Contoh</p>

	<p>Kalian percaya atau ngga tahun 2013 rumah saya digusur, tahun 2015 atau 2014 rumah saya kebakaran, tapi Allah berkehendak. Jadi yang membolak-balikan semuanya Allah, jadi misal kita ga punya apa-apa, besar kemungkinan Insyaallah di waktu yang akan datang Allah akan kirimkan rezeki untuk kita.</p>
<p>Kategori Dakwah</p>	<p>Akidah “Doa Kemudahan Dunia dan Akhirat”</p>
<p>Waktu</p>	<p>20:46 WIB 16 Oktober 2023</p>
<p>Jumlah Penonton</p>	<p>124 Viewers</p>
<p>Keterangan</p> 	<p>Pertanyaan : Abi minta doa keselamatan dunia dan akhirat</p> <p>Jawaban: Wah ini mah lagunya Wali gimana ya lagunya Wali</p> <p>رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ</p> <p>Artinya: "Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah kami dari siksa neraka."</p> <p>Itu sebenarnya doa loh cuman Wali itu keren kadang dibikin jadi karena ada iringannya, orang itu menghafal, jadi karena ada iring-iringannya lagunya, orang pada hafal lagunya. Jadi sebetulnya itu doa loh.</p>

2. Akhlak

Akhlak lebih kepada sikap manusia dalam berhubungan dengan sekitar, baik Akhlak yang baik, maupun Akhlak tercela. Maka dari itu Akhlak yang baik semestinya, Membiasakan Sifat Bertanggung jawab, adil dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari, sebagai manusia mempertanggung jawabkan segala perbuatan, di hadapan diri sendiri, keluarga dan Allah SWT.

Tabel 4.2 Kategori Dakwah Akhlak

Kategori Dakwah	Akhlak “Mengajak Kebaikan”
Waktu	20:38 WIB, 20 Oktober 2023
Jumlah Penonton	87 Viewers
<p>Keterangan</p> 	<p>Pertanyaan: "Abi Mengajak Teman untuk kebaikan gimana?"</p> <p>Jawaban: Ketika kita mengajak kebaikan kepada seseorang maka apa yang terjadi? orang tersebut maka akan mendapat pahala ya, Masya Allah, jadi ketika orang tersebut Melakukan kebaikan yang kita ajak tadi, maka kita pun akan mendapat pahala sebagaimana Dia mendapat pahala, Kok bisa? Itulah Betapa murahnya Allah SWT, betapa baiknya betapa sayangnya Allah SWT kepada kita, bahkan ketika kita ngajak seseorang kepada kebaikan maka orang itu mendapat pahala, kita pun dapat pahala Masya Allah. ya jadi memang itulah kasih sayang Allah SWT kepada kita, kita mengajak orang kepada kebaikan itu dihitung pahala Masya Allah”.</p>

Kategori Dakwah	Akhlak “Hukum Melarikan Diri”
Waktu	21:00 WIB, 21 Oktober 2023
Jumlah Penonton	93 Viewers
Keterangan	<p>Pertanyaan: "Abi apa hukumnya AFK pas kita lagi main".</p> <p>Jawaban: "Nah Perbuatan tersebut adalah suatu perbuatan yang tidak baik, kenapa karena dia AFK, sehingga ketika orang yang afk itu apa yang terjadi? kalau orang AFK itu akan menyakiti saudara semuslim, Jadi kalau orang AFK maka, akan menyakiti perasaan temannya yang lain, karena temannya yang lain sudah berusaha malah dia AFK ya, akhirnya merusak pertemanannya sia-sia, Bagaimana kita bisa dilihat sebagai orang yang baik kalau kita menyakiti seorang saudara Muslim? Masya Allah Harus sabar, tapi Insha Allah yang namanya kita usaha tidak akan mengkhianati hasil, walaupun kita kalah juga nggak apa-apa, setidaknya kita kalah dengan keadaan terhormat tanpa meninggalkan atau AFK di arena pertempuran Ya, Masya Allah”.</p>
Kategori Dakwah	Akhlak “Mudah Belajar dan Manajemen Waktu”
Waktu	22:13 WIB 24 Oktober 2023
Jumlah Penonton	131 Viewers
Keterangan	<p>Pertanyaan: "Abi Bagi tips Belajar agar cepat masuk/paham dong?"</p> <p>Jawaban: "Kalau semisal kita mau cepat ya belajarnya, masuknya fokus. Jadi kalau kita fokus itu usahakan, sebenarnya musik nge-game dan lain-lain itu, ngeganggu tapi tergantung manajemen masing-masing mau sambil nge-game atau gimana itu pola belajar masing-masing cuman dikurangi jangan full,</p>

 <p>The screenshot shows a live stream by user 'abiazkakiaa' (1.8K likes). The stream features a game interface with various icons and a chat window. The chat contains the following messages:</p> <ul style="list-style-type: none"> ade_hsnii: hukum nyaaaaa top up dosa gakkk :(nay: bi aku udh donate abiazkakiaa (Host): mabar via donate di profil langsung tulis id nya ejdjdjdjdjd: Abi Bagi tips Belajar agar cepat masuk/paham dong? 	<p>rata-rata orang kan kalau main game itu full, maksudnya gimana pak, full itu maksudnya mereka lupa waktu, jangan lupa waktu buat ibadah ya, kalau ibadah sudah terjaga insyaallah Allah memudahkan semuanya, salah satunya yaitu surga."</p>
<p>Kategori Dakwah</p>	<p>Akhlak “Penyelasaan Masalah”</p>
<p>Waktu</p>	<p>22:30 WIB 26 Oktober 2023</p>
<p>Jumlah Penonton</p>	<p>119 Viewers</p>
<p>Keterangan</p>  <p>The screenshot shows a live stream by user 'abiazkakiaa' (10.8K likes). The stream features a game interface with various icons and a chat window. The chat contains the following messages:</p> <ul style="list-style-type: none"> udh habis kesabaran nya lookingforb0ys: next make Ling fristyle abiazkakiaa (Host): mabar via donate di profil langsung tulis id nya Lenwixx: Kasih sarannya tad. disuruh minta maaf sama orang yg benci sama kita karena iri itu gimana yak? Asepp: pake khaled lah bii 	<p>Pertanyaan: "Kasih sarannya tad. disuruh minta maaf sama orang yg benci sama kita karena iri itu gimana yak?"</p> <p>Jawaban: "Tergantung masalahnya gimana dulu, masalahnya seperti apa? Tapi alangkah lebih baiknya penyelesaian secara langsung agar lebih damai".</p>

B. Analisis Komunikasi Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa

Komunikasi dakwah pada konten dakwah (maddah) adalah isi pesan yang disampaikan oleh da'i (pencipta dakwah) kepada mad'u (penerima pesan dakwah). Pesan dakwah tidak cukup jika hanya memperhatikan waktu dan tempat saja, anda juga harus bisa menentukan isi pesan dakwah yang akan menentukan isi pesan. Apa itu pesan dakwah dan pesan akan disampaikan kepada audience. Dalam penelitian ini 10 Materi Pembahasan pada konten dakwah melalui *live streaming* yang dianalisis dan dikelompokkan ke dalam berbagai jenis pesan dakwah. Pesan dakwah yang terdapat pada penelitian ini adalah pesan akidah dan pesan akhlak.

1) Akidah

Pesan akidah adalah pesan dakwah yang erat kaitannya dengan persoalan keyakinan atau keimanan di dalam hati manusia tanpa ragu, dan ruang lingkup pembahasannya berkaitan pada rukun iman seperti: iman kepada Allah, iman kepada Malaikat-Nya, iman kepada kitab-Nya, iman kepada rasul-Nya, iman kepada hari akhir, dan iman kepada qada dan qadar.

Tabel 4.3 Analisis Pesan Akidah

Pesan	Analisis Isi Pesan
Akidah “Game adalah Duniawi	Kali ini datang pertanyaan dari Followers, yaitu: "Game bukannya Duniawi Ustadz?", kemudian inti dari jawaban Ustadz Abi Azkakia ialah "Game adalah Game, jangan sampai game masuk ke dalam hati kita, karena yang harus ada di dalam hati kita hanyalah Allah SWT". Ia menegaskan bahwasanya Game adalah duniawi, harus mempunyai batasan untuk kita

	<p>semua, berbahaya jika dunia Game bisa masuk ke dalam hati, maka akan emosi, emosi melahirkan kata-kata yang kurang berkenan. Maka meskipun bermain Game, libatkan dan tetap masukan Allah di dalam hati kita. dengan Istighfar. dan Berdzikir. Pembahasan ini telah ditegaskan dalam QS. Muhammad Ayat 36 :</p> <p>إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ</p> <p>Artinya: "Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan dia tidak akan meminta hartamu.</p>
<p>Akidah “Orang Bisu Menjawab Pertanyaan Malaikat di Alam Kubur”</p>	<p>Pembahasan kali ini berkenaan dengan salah satu proses pasca kehidupan, lebih tepatnya yaitu di alam kubur, pertanyaan diajukan oleh salah satu Followers yaitu: "Assalamualaikum Abi bagaimana orang bisu menjawab pertanyaan malaikat di alam kubur?". Isi dakwah yang disampaikan Ustadz Abi Azkacia cukup ringkas, karena sejatinya semuanya akan sama, dan yang akan menjawab hanyalah amal ibadah kita, bukan cuma mulut kita. Mereka hanya dapat berlaku sesuai amalan mereka selama hidup di dunia. Sebaliknya, orang Islam. meskipun ia bisu dan tuli, tetap dapat dengan demikian, orang kafir meskipun ia pandai bicara dan mempunyai pengetahuan tentang Islam, tetap tidak dapat menjawab pertanyaan Malaikat tersebut menjawab pertanyaan Malaikat dengan baik. Semua keadaan di alam kubur itu tergantung aktivitas si mati ketika ia masih hidup di dunia. Pembahasan ini terdapat dalam QS Al Anbiya ayat 47 :</p> <p>وَنَضَعُ الْمَوَازِينَ الْقِسْطَ لِيَوْمِ الْقِيَامَةِ فَلَا تُظْلَمُ نَفْسٌ شَيْئًا ۚ وَإِنْ كَانَ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِّنْ خَرْدَلٍ أَتَيْنَا بِهَا ۚ وَكَفَىٰ بِنَا حَسِيبِينَ</p> <p>Artinya: Kami akan meletakkan timbangan (amal) yang tepat pada hari Kiamat, sehingga tidak seorang pun dirugikan walaupun sedikit. Sekalipun (amal itu) hanya seberat biji sawi, pasti Kami mendatangkannya. Cukuplah Kami sebagai pembuat perhitungan.</p>
<p>Akidah ”Doa Ketika Naik Kendaraan”</p>	<p>Pada Live Streaming kali ini, Ustadz Abi Azkacia memberikan salah satu tips kepada para Followers yaitu ketika menggunakan Johnson. Johnson adalah Hero pada Mobile Legends yang berbentuk Kendaraan Mobil. Ini merupakan bentuk edukasi kepada para Followers agar bisa menghafal dan</p>

	<p>mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari ketika berkendara di darat, seperti motor, mobil, sepeda dsb. Doa berkendara darat yaitu:</p> <p style="text-align: center;">مُنْقَلِبُونَ رَبَّنَا إِلَهَ الْوَالِدِ إِنَّا مُقَرَّبُونَ نِينَا هُكُنَّا وَمَا هَذَا نَسَخَرْنَا الَّذِي سُبْحَانَ</p> <p>Artinya: "Maha suci Allah yang memudahkan ini (kendaraan) bagi kami dan tiada kami mempersekutukan bagi-Nya, dan sesungguhnya kami akan kembali kepada Tuhan kami." Dakwah ini merupakan kategori Akidah karena termasuk bagian Iman kepada Allah, karena Ustadz Abi Azkacia memberikan tips, melalui Doa mengharap keselamatan Ketika berkendara kepada Allah SWT.</p>
--	--

<p>Akidah “Dosa dan Pahala Jariyah”</p>	<p>Pada unggahan ini, Pertanyaan yang bagus dari pengikut akun TikTok Ustadz Abi Azkacia bernama Yusuf, ia menanyakan di kolom komentar yaitu berkaitan dengan kejadian pembunuhan Habil yang dilakukan oleh saudaranya yaitu Qabil, atas bisikan iblis karena iri hati, yang disambung perhitungan atas dosa dari Qabil sendiri, lebih lengkapnya yaitu "Pak, Qabil itu kan pembunuh pertama, itu gimana dosanya?."</p> <p>Ustadz Abi Azkacia menyambungkan dengan Materi Pahala dan Dosa Jariyah, karena dalam islam hal yang berkesinambungan atau jariyah tidak hanya pahala tetapi juga dosa. Dan menurutnya, setiap ada satu manusia yang membunuh berarti Qabil juga menerima dosa itu atas pembunuhan itu. Dan Ustadz Abi Azkacia menyambungkan kembali dengan materi Pahala dan Dosa Jariyah yaitu tentang Prilaku baik dalam game, Sementara kata jariyah memiliki arti mengalir. Dalam konteks ini adalah pahala yang mengalir dan tidak akan terputus. Dalam QS.Al-Hadid Ayat 18 telah dijelaskan:</p> <p style="text-align: center;">إِنَّ الْمُسَدِّقِينَ وَالْمُصَدِّقَاتِ وَأَقْرَضُوا اللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا يُضَعَّفُ لَهُمْ وَلَهُمْ أَجْرٌ كَرِيمٌ</p> <p>Artinya: "Sesungguhnya orang-orang yang bersedekah baik laki-laki maupun perempuan dan meminjamkan kepada Allah dengan pinjaman yang baik, akan dilipatgandakan (balasannya) bagi mereka; dan mereka akan mendapat pahala yang mulia."</p> <p>Penjelasan ini masuk kedalam kategori Aqidah, karena</p>
--	---

	selain penjelasan cerita pembunuhan Habil, Ustadz Abi Azkacia juga menjelaskan arti Pahala dan Dosa jariyah, pun dilanjut dengan ajakan untuk menggunakan kalimat-kalimat tayyibah, seperti "Masyaallah".
<p>Akidah”Tenangkan Pikiran Takut Dengan Hal Yang Akan Datang”</p>	<p>Kali ini salah satu dari Followers Ustadz Abi Azkacia menanyakan terkait pemikiran yang berlebihan atau overthinking dengan masa depannya. Lebih jelasnya yaitu "Bi Cara tenangin pikiran takut dengan hal yang akan datang? atau Overthinking gimana bi?"</p> <p>Didalam agama Islam, pemikiran yang berlebihan atau overthinking dengan masa depannya dianggap sebagai ujian atau cobaan yang Allah SWT berikan. kepada hamba-Nya, obat utama untuk menghilangkan overthinking adalah dengan bertawakal kepada Allah SWT. Seperti yang tertera dalam Q.S. Al- Hujurat ayat 12 :</p> <p>يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بَعْضُكُم بَعْضًا ۚ أَيُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَنْ يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْنَاهُ ۗ وَإِنَّ اللَّهَ لَذُو تَوَّابٍ رَّحِيمٌ</p> <p>Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Jauhilah banyak dari prasangka, sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa dan janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain dan janganlah ada di antara kamu yang menggonggong sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Penerima tobat, Maha Penyayang."</p> <p>Dari pembahasan ini, Inti dari jawaban Ustadz Abi Azkacia ialah Tidak boleh seseorang terlalu was-was dengan apa yang belum terjadi, sesungguhnya tidak ada satupun yang tau perkara ghaib yang di langit dan bumi kecuali Allah SWT. Penjelasan ini masuk kepada kategori Aqidah lebih tepatnya beriman kepada Qada dan Qadar.</p>
<p>Akidah “Doa Keselamatan Dunia dan Akhirat”</p>	<p>Pada konten kali ini seorang Followers meminta saran doa kepada Ustadz Abi Azkacia tentang doa keselamatan dunia dan akhirat. Doa ini merupakan permohonan seseorang yang dipanjatkan untuk meminta keselamatan dan perlindungan kepada Allah SWT dari situasi sulit dan kondisi yang buruk. Dan Ustadz Abi</p>

	<p>Azkakia memberikan tips tersebut dengan mengawali dengan lagu Wali Band yang diadaptasi dari doa tersebut.</p> <p style="text-align: center;">رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ</p> <p>Artinya: "Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat dan peliharalah kami dari siksa neraka."</p> <p>Penjelasan tersebut masuk ke dalam kategori Akidah yang lebih tepatnya Iman kepada Allah SWT. karena melihat dari isi dan makna dari doa tersebut.</p>
--	---

2) Akhlak

Pesan akhlak yaitu pesan keislaman yang berkaitan dengan perilaku atau karakter beririsan dengan nilai-nilai sifat seseorang dengan sekitar yang telah melekat dalam diri seseorang itu, yang ruang lingkup pembahasannya meliputi akhlak makhluk, akhlak terhadap lingkungan, dan lain-lain.

Tabel 4.4 Analisis Akhlak

Pesan	Analisis Isi Pesan
<p>Akhlak “Mengajak Kebaikan”</p>	<p>Pada unggahan ini pertanyaan kembali datang dari Followers yang menanyakan bagaimana mengajak teman untuk kebaikan. Dalam islam mengajak kebaikan kepada manusia adalah niat baik dan hal positif, upaya bentuk kepedulian sesama manusia, karena ini merupakan salah satu ukuran kecil besarnya iman seseorang. Dalam Q.S Ali Imran ayat 104 telah dijelaskan</p> <p style="text-align: center;">وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ</p> <p>Artinya: "Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung." "Ayat ini</p>

	<p>mempertegas bahwasanya pembahasan ini masuk kedalam kategori Akhlak yang merujuk dua kategori, kategori akhlak kepada sesama dan akhlak kepada Allah SWT karena penjabaran terkait hubungan baik antar manusia dan hubungan baik dengan Allah SWT melalui doa tersebut.</p>
<p>Akhlak “Hukum Melarikan Diri”</p>	<p>Pertanyaan datang tentang hukum melarikan diri, pada unggahan tersebut Followers menanyakan tentang hukum AFK (away from keyboard). Dalam dunia game AFK yaitu Ketika sudah berada di tengah pertempuran salah satu dari anggota tim keluar atau menghilang dari permainan, biasanya AFK ini disebabkan sinyal/koneksi yang buruk, baterai lemah, dan keluar dari aplikasi game yang ada di Handphone, hal ini lah yang dapat menjadi beban, merugikan tim tersebut serta menguntungkan tim lawan karena permainan dianggap tidak seimbang.</p> <p>Dari kejadian tersebut inti dari jawaban. Ustadz Abi Azkaria ialah jangan sampai kita sesama saudara, terutama saudara semuslim, saling menyakiti. Hal ini bersambungan dengan Hadist yaitu dari Abi Shirmah radhiallahu anhu beliau berkata, Rasulullah bersabda:</p> <p style="text-align: center;">عليه الله صلى الله رسول قال: قال عنه الله رضي صرمة أبي وعن عليه الله شق مسلما شاق ومن الله صارة مثلما صار من وسلم وحسنه والترمذي داود أبو أخرجه</p> <p>Artinya: "Barang siapa yang memberi kemudahan kepada seorang muslim, maka Allah akan memberi kemudahan kepadanya, barang siapa yang merepotkan (menyusahkan) seorang muslim maka Allah akan menyusahkan dia."</p> <p>Bahasan dari kasus ini termasuk kategori Akhlak karena hubungan antar manusia ke manusia lainnya, atau lebih tepatnya akhlak kepada sesama manusia.</p>
<p>Akhlak “Mudah Belajar dan Manajemen Waktu”</p>	<p>Mudah Kali ini Pertanyaan datang dari Followers dan yaitu tentang tips belajar, disini Ustadz Abi Azkaria menyarankan untuk Fokus Ketika belajar, jangan sampai ada hal yang dapat mengganggu, seperti Game dan Musik. Tetapi hal tersebut bukan tidak diperbolehkan, justru diperbolehkan tetapi asalkan bisa mengatur waktunya</p>

	<p>masing- masing dan terutam tidak meninggalkan ibadah kita, karena Allah SWT akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Hal ini sesuai dengan (HR Muslim, no. 2699).</p> <p style="text-align: center;">الجنة إلى طريقا به له الله سهل علما فيه يلتمس طريقا سلك ومن</p> <p>Artinya: "Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga." Dengan demikian hal tersebut masuk dalam kategori Akhlak yang baik dalam proses belajar, karena berkenaan dengan hubungan manusia dengan manajemen waktu, dan merupakan salah satu langkah perbuatan Akhlakul Karimah.</p>
<p>Akhlak “Penyelesaian Masalah”</p>	<p>Pertanyaan kali ini merupakan pembahasan tentang penyelesaian masalah, disini Ustadz Abi Azkacia. menjawab tidak terlalu panjang, karena Followers tersebut tidak mendeksripsikan dengan detail terkait masalahnya. Tetapi disini Ustadz Abi Azkacia memberikan. saran agar sebaiknya maslah tersebut. dilakukan secara langsung atau lebih tepatnya yaitu musyawarah.</p> <p>Dalam islam hal tersebut sangat disarankan, agar masalah tersebut segera usai dan mendapatkan titik temu atau solusinya. Kasus penyelesaian masalah tersebut ada di dalam Q.S. Asy-Syura ayat 38 yaitu:</p> <p style="text-align: center;">وَمِمَّا بَيْنَهُمْ شُورَى وَأَمْرُهُمْ الصَّلَاةُ وَأَقَامُوا لِرَبِّهِمْ اسْتَجَابُوا وَالَّذِينَ يُنْفِقُونَ رِزْقَهُمْ</p> <p>Artinya:"dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan dan melaksanakan salat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menginfakkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka"</p> <p>Surah diatas memperkuat bahwa maslah tersebut masuk kedalam kategori Akhlak karena upaya penyelesaian masalah dari manusia satu ke manusia yang lain.</p>

C. Analisis Isi Pesan Dakwah yang Paling Dominan Melalui Konten Live Streaming Tiktok pada Game Mobile Legends Oleh Akun @Abiazkakiaa

Setelah melakukan analisis pesan dakwah pada 10 pembahasan konten Ustadz Abi Azkacia dalam *Live Streaming* tiktoknya, langkah selanjutnya penulis menganalisis isi pesan dakwah yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia. Pada 10 Pembahasan dakwah Ustadz Abi Azkacia yang telah diteliti seluruhnya, pesan dakwah dalam kategori pesan aqidah adalah pesan dakwah yang paling dominan atau yang paling banyak disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia dalam Dakwahnya di akun tiktok miliknya. Pesan aqidah yaitu pesan dakwah yang membahas mengenai tauhid, keyakinan atau keimanan dalam diri seseorang, dan ruang lingkupnya pembahasannya seputar tentang rukun iman. Pada 10 video dakwah Ustadz Abi Azkacia yang telah dianalisis sebelumnya, terdapat ada 6 judul pembahasan dakwah Ustadz Abi Azkacia yang di dalamnya membahas yang berkaitan dengan pesan akidah. Berikut adalah 6 judul pembahasan dakwah Ustadz Abi Azkacia yang termasuk dalam kategori pesan akidah:

- a. Game adalah Duniawi
- b. Orang Bisu menjawab pertanyaan malaikat di Alam Kubur
- c. Dosa dan Pahala Jariyah
- d. Doa ketika naik kendaraan
- e. Tenangkan pikiran takut dengan hal yang akan datang

f. Doa kemudahan dunia dan akhirat

Lalu pesan akidah yang banyak ditekankan oleh Ustadz Abi Azkacia yaitu materi tentang keimanan dan keyakinan kepada Allah SWT.

Sedangkan pada pembahasan dakwah yang dibawakan oleh Ustadz Abi Azkacia yang termasuk dalam kategori pesan akhlak, yaitu terdapat 4 judul sebagai berikut :

- a. Mengajak Kebaikan
- b. Hukum Melarikan Diri
- c. Mudah Belajar dan Manajemen Waktu
- d. Penyelesaian Masalah

Berdasarkan pesan akhlak di atas membuktikan bahwa Ustadz Abi Azkacia lebih banyak membahas terkait isi pesan akidah pada materi dakwahnya. Adapun alasan yang penulis ketahui, mengapa Ustadz Abi Azkacia paling banyak menyampaikan pesan akidah yang berkaitan dengan keimanan kepada Allah SWT, diantaranya yaitu Ustadz Abi Azkacia ingin para jama'ah (mad'u) yang mendengarkan tausyiahnya mengetahui bahwa iman kepada Allah SWT merupakan hal yang paling pokok dan mendasar dalam agama Islam dan seluruh ajarannya. Akidah sendiri juga merupakan hal yang paling utama yang harus dimiliki oleh seorang Muslim sebelum mempelajari ruang lingkup yang lainnya di dalam Islam.

Jika seseorang ingin beribadah, maka kita hendaklah mengenali Sang Pencipta terlebih dahulu, yaitu Allah SWT. Jika seseorang melaksanakan ibadah tetapi dia tidak mengenal Allah melalui sifat-sifatnya, maka ibadah yang dilakukannya itu menjadi sia-sia dan tidak sah di sisi Allah. Bahkan Imam Al- Ghazali pernah berkata: "Tidak sah ibadah (seorang hamba) kecuali setelah mengenal (Allah) yang wajib disembah." Hal itulah yang menjadikan Ustadz Abi Azkaria banyak menyampaikan pesan akidah pada kontennya, terutama yang berkaitan dengan tauhid atau keimanan, salah satunya yaitu iman. Kepada Allah SWT. Maka hendaklah kita mengetahui bahwa kita diciptakan oleh Allah salah satu tujuannya yaitu untuk beriman kepadanya, karena beriman kepada Allah itu merupakan awal dari beragama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data-data yang peneliti temukan mengenai konten dakwah Ustadz Abi Azkacia. dalam berdakwah melalui akun *Live Streaming Game Mobile Legends* pada Aplikasi tiktok, maka dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut:

1. Terdapat pesan pada materi dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia, terdapat 2 unsur pesan dakwah, yaitu pesan akidah dan pesan akhlak. Pesan aqidah yaitu pesan dakwah yang berkaitan erat dengan masalah keimanan atau keyakinan dalam hati seseorang, yang tidak ada keraguan sedikit pun di dalamnya. Sedangkan pesan akhlak adalah pesan dakwah yang berkaitan dengan sikap atau perilaku manusia semasa hidupnya. Pada 10 video dakwah Ustadz Abi Azkacia yang telah diteliti. terdapat ada 6 video yang isi materi pesan dakwahnya termasuk dalam kategori pesan akidah. Yaitu *game* adalah duniawi, orang bisu menjawab pertanyaan malaikat di alam kubur, dosa dan pahala jariyah, doa ketika berkendara, tenangkan pikiran takut dengan hal yang akan datang, doa kemudahan dunia dan akhirat. Sedangkan pesan akhlak, terdapat ada 4 juga video yang isi materi dakwahnya termasuk dalam pesan akhlak yang disampaikan yaitu mengajak kebaikan, hukum melarikan diri, mudah belajar dan manajemen waktu dan penyelesaian masalah.

2. Berdasarkan hasil analisis komunikasi dakwah melalui *live streaming* tiktok pada *game mobile legends* oleh akun @Abiazkakiaa terdapat pesan dakwah yang paling banyak atau paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia di mana dari 10 judul video yang telah diteliti terdapat ada 6 judul video yang isi pesan pada materi dakwah yang disampaikan berkaitan dengan pesan aqidah. Pesan aqidah yang paling banyak ditekankan oleh Ustadz Abi Azkacia karena berkaitan dengan masalah kepercayaan atau keimanan kepada Allah SWT.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, Peneliti ingin memberikan saran yang berkaitan dengan konten pesan dakwah Ustadz Abi Azkacia dalam akun tiktok miliknya.

1. Peneliti ingin nantinya tidak hanya Aplikasi tiktok yang bisa dijadikan sarana dakwah tapi platform lainnya juga kedepannya bisa dimanfaatkan agar konten dakwah bisa lebih mudah ditonton oleh masyarakat terutama para anak muda jaman sekarang.
2. Beberapa kali peneliti melihat Ustadz Abi Azkacia cukup kesulitan mengimbangi hal tersebut, alangkah lebih baik diimbangkan kembali antara berdakwah dengan bermain *game*.
3. Ustadz Abi Azkacia bisa memfilter pertanyaan dan pernyataan dari *Follower*nya, memilih mana yang harus direspon dan tidak. Karena masyarakat secara luas cenderung berkomentar hal-hal diluar dugaan, terlebih ini di media sosial.

4. Kepada masyarakat yang berperan sebagai mad'u untuk lebih bisa memilah dalam berkomentar baik mengajukan pertanyaan atau sekedar berkomentar, karena kerap masih ada pihak yang berkomentar tidak baik, rasisme, kata kasar. Sebaiknya para Followers bisa lebih bijak dalam menggunakan media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Clara Sinta Pratiwi. 2022. “*Platform TikTok Sebagai Representasi Media Dakwah Di Era Digital Oleh.*” *JISAB The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*.
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, and Hetty Krisnani. 2021. “*Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme.*” *Share : Social Work Journal*.
- Hikmawati, Sholihatul atik, and Luluk Farida. 2021. “*Pemanfaatan Media Tik Tok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen Iai Sunan Kalijogo Malang.*” *Al-Ittishol : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*.
- Holihatul Atik Hikmawati, Luluk Farida, *Pemanfaatan Media TikTok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen IAIN Sunan Kalijogo Malang, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam (Al -Ittishol)*
- Indahningrum, Rizka putri, Jose Naranjo, Hernández, Jose Naranjo, L. Ombra D. E. L. Peccato, and Hernández. 2020b. “*Studi Etnografi Virtual Ativitas#memedakwah diMedia Sosial Instagram.*” *Applied Microbiology and Biotechnology*.
- Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, PT Remaja Rosdakarya : Bandung, 2000.
- Muhamad Parhan (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Muslim UPI. Hikmah*.
- Muhammad Munir, Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta, 2006.

Niswatul Malihah. *Tiktok Dalam perspektif Al-Qur'an*, *Jurnal At – Tahfidz : Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, (Indrayala : STTI Al – Qur'an Al-Ittifaqiah, 2019).

Nurfadilah Ramdani, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar, Diakses Pada Tanggal 23 juni 2023.

Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komuniasi Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya :Bandung, 2005.

Prasetyo, Anton. 2019. “*Dakwah Persuasif K.H. Asyhari Marzuqi Dan Implikasinya Dalam Kehidupan Moder*”.

Pratiwi Clara Sinta. 2022. “*Platform TikTok Sebagai Representasi Media Dakwah Di Era Digital Oleh.*” *JISAB The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*.

Rismaka Palupi, et al. "*Analisis Pengguna Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah dI Era Modern*" *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies* 5.1 (2021).

Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah*, Paragonatama Jaya : Jakarta, 2013.

Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, Remaja Rosdakarya : Bandung, 2013.

C:\Program Files (x86)\PDF Tools AG\3-Heights(TM) Document Converter
Service\Temp\DAFTAR RIWAYAT HIDUP RAHMAN (1).docx