

ANALISIS PESAN DAKWAH DALAM KONTEN *LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGEND* PADA AKUN TIKTOK @ABIAZAKIAA

Arif Ma'ruf¹, Santi Lisnawati², Rofi'ah³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun, Jl. Sholeh Iskandar, Kedung Badak, Tanah Sereal,
Kota Bogor, Jawa Barat 16162

¹Arifmaruf102@gmail.com

Abstract

Ustadz Abi Azkacia is a Ustadz figure who preaches in Game media. In his preaching, he often responds to comments when messages come from his followers, usually in the form of questions related to Islam. This study uses a content analysis method with a qualitative approach. The data analysis technique was carried out after the researcher conducted direct observation of Ustadz Abi Azkacia's Live Streaming. After observing the preaching content on live broadcasts or Live Streaming on Ustadz Abi Azkacia's TikTok account, the researcher grouped the preaching content into 3 categories of preaching content, namely faith, morals and sharia. The approach in this study uses a qualitative research approach. In obtaining the data needed, the author conducted observations and documentation. The subject of this study was Abi Azkacia's TikTok account. Then to dissect the preaching message contained in the Mobile Legends Game Live Streaming content, the author used Roland Bathner's Semiotic model content analysis theory. In the live broadcast he did, the message of faith was the most dominant message conveyed by Ustadz Abi Azkacia in his preaching related to the issue of faith in Allah SWT.

Keywords: *Ustadz Abi Azkacia, Preaching Content, Live Streaming, Mobile Legends Game, TikTok Application.*

Abstrak

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 isi dengan pendekatan kualitatif. Teknik analisis data dilakukan setelah peneliti melakukan pengamatan langsung *Live Streaming* Ustadz Abi Azkacia. Setelah melakukan pengamatan konten dakwah pada siaran langsung atau *Live Streaming* pada akun *TikTok* Ustadz Abi Azkacia, peneliti mengelompokkan konten dakwah tersebut dalam 3 kategori konten dakwah, yaitu akidah, akhlak dan

Article History

Received: February 2025
Reviewed: February 2025
Published: February 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Tashdiq.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Tashdiq



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

syariah. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan, maka penulis melakukan observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah akun *TikTok* Abi Azkakia. Kemudian untuk membedah pesan dakwah yang terdapat pada konten *Live Streaming Game Mobile Legends*, penulis menggunakan teori analisis isi model Semiotika Roland Bathner. Dalam siaran langsung yang beliau lakukan, pesan akidah adalah pesan yang paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkakia dalam dakwahnya berkaitan dengan masalah kepercayaan keimanan kepada Allah SWT.

Kata kunci: Ustadz Abi Azkakia, Konten Dakwah, *Live Streaming*, *Game Mobile Legends*, Aplikasi *TikTok*.

PENDAHULUAN

Aktivitas penyampaian dakwah di era modern ini tidak melulu dari mimbar ke mimbar, tidak melulu berceramah. Sebab, jika aktivitas dakwah tidak mampu menyesuaikan perkembangan teknologi, maka Islam akan jalan di tempat. Karena seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kebutuhan dan selera khalayak dakwah (*mad'u*) juga sudah berbeda. Oleh sebab itu, penggunaan media komunikasi modern sesuai dengan perkembangan daya pikir manusia harus dimanfaatkan sedemikian rupa, agar pesan dakwah tepat mengenai sasaran dan berjalan efektif (Abdul Rani Usman,2019).

Tontonan sebaiknya menjadi tuntunan bagi masyarakat luas, begitulah seharusnya yang disajikan oleh media. Masyarakat bukan hanya harus disajikan oleh hiburan semata namun akan berdampak buruk bagi karakter bangsa, media memiliki pengaruh besar terhadap bagaimana masyarakat mencontoh. Banyaknya fenomena yang muncul akhir-akhir ini menjadi bukti bahwa fungsi televisi lebih mengarah sebagai media hiburan (*entertainment*) bagi masyarakat saja, meskipun tetap menayangkan program yang mengandung unsur pendidikan dan informasi, namun jumlahnya sangat sedikit (Widuhung, 2019:179).

Fungsi media massa adalah untuk menyampaikan informasi (*to inform*), untuk mendidik (*to educate*), untuk memengaruhi (*to persuade*), dan untuk menghibur (*to entertain*). Sebagai media edukasi, peran film menjadi sangat penting untuk membangun karakter (*character building*). Film bukan tercipta dari khayalan semata, tetapi juga mengumpulkan berbagai data dan informasi, atau melihat realitas kehidupan saat ini. Film juga mengandung nilai-nilai spiritual, budaya, sosial, dan nilai-nilai kehidupan lainnya yang diharapkan mampu memengaruhi penonton (Qudratullah,2017).

Untuk melakukan peninjauan terhadap perspektif Islam di dalam sebuah tontonan, penulis menggunakan ayat-ayat Al-Qur'an serta literatur Islami yang memiliki pembahasan yang sama dengan topik-topik yang dibahas sehingga dengan menggunakan ayat Al-Qur'an penulis dapat mengetahui perspektif Islam terhadap tontonan yang akan diteliti.

Dalam Q.S Al-Hujurat ayat 6 dijelaskan bahwa pentingnya memilah dan memilih informasi yang baik dan benar agar tidak menimbulkan perilaku negatif dan menyimpang, ayat tersebut berbunyi:

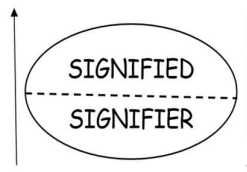
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Artinya: “Wahai orang-orang beriman jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu”

Berdasarkan sumber informasi dari Hybrid.id (media *online* yang khusus membahas tentang *game, gadget, technology*) menjelaskan bahwa *game streamer* merupakan seseorang yang merekam selama melakukan aktivitas permainan *game*, kemudian menayangkannya secara langsung lewat platform *live streaming* yang ada di internet untuk disaksikan oleh orang banyak. Sehingga unsur *live* tersebut menjadi pembeda yang sangat jelas antara *streamer* jika dibandingkan dengan *content creator* maupun *youtuber*. Saat ini banyak sekali cara dalam menyebar kebaikan atau berdakwah. Salah satu pusat perhatian peneliti tertuju pada @Abiazkakaiaa seorang *content creator* Tiktok yang selalu berdakwah dalam konten *live streaming*-nya diaplikasi Tiktok.

METODE

Menurut Sugyono (2013) dijelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode yang memiliki landasan filsafat pospositivisme yang digunakan untuk meneliti sebuah objek yang bersifat alamiah (lawan dari sebuah eksperimen). Dalam penelitian digunakan teori Ferdinand De Saussure yaitu model tanda dan simbol yang dikembangkan oleh Saussure terdapat di dalam tradisi diadik. Dalam model analisis sebelumnya yang terdiri dari dua bagian yaitu perangkat tanda dan artinya. Dalam ilmu semiotik yang diciptakan Saussure, ia mendefinisikan sebuah tanda terdiri dari petanda (*signified*) dan penanda (*Signifier*). Dalam kajian kontemporer, penanda diartikan sebagai tanda yang pengambil dan pertanda ditandakan dalam konsep yang dirujuknya (Dianiya. 2020:20).



Gambar 1. Bentuk Teori Semiotika Ferdinand De Saussure

Gambar di atas memiliki penjelasan bahwa *signified* merupakan objek/tanda yang akan ditafsirkan berdasarkan gambar yang terbentuk. Selain itu hal ini juga berfungsi pada suatu suara atau sesuatu yang dapat dirasakan dengan indera manusia. Sementara *signifier* merupakan penafsiran yang dilakukan terhadap tanda yang ada pada sesuatu dengan penjelasan yang telah didapatkan berdasarkan informasi yang didapatkan oleh panca indera manusia yaitu

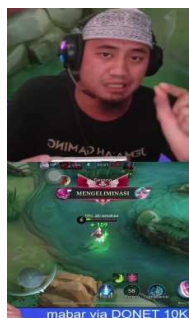
penglihatan, pendengaran, penciuman dan indera perasa. Kedua bentuk non materi yang mengutamakan sebuah substansi. Dalam gambar di atas dapat dijelaskan secara sederhana agar dapat membantu para pembaca untuk memahami aspek model yang digunakan oleh Saussure.

Data primer yang ada di dalam penelitian ini yaitu Konten *Live Streaming* di akun *TikTok* @Abiazkakiaa yang menjadi objek penelitian. Dan data sekunder berasal dari literatur pendukung seperti buku, artikel, internet, dan lain-lain yang memiliki kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan metode dokumentasi. Penggunaan teknik dokumen dipilih sebagai salah satu pendukung di dalam penelitian. Penulis memilih dokumentasi untuk mencari data yang relevan dengan judul yang dipilih. Sementara teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure tentang konsep petanda berupa visual (karakter, latar dan sinematografi) dan audio (dialog, *voice over* dan *background*). Dan konsep penanda yaitu tafsiran yang berkaitan dengan pesan moral tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisis dengan semiotika Roland Barthes, maka didapatkan 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. Lalu pesan aqidah yang banyak ditekankan oleh Ustadz Abi Azkacia yaitu materi tentang keimanan dan keyakinan kepada Allah SWT. Adapun penjabaran lebih lanjut tentang analisis semiotika ini dijabarkan sebagai berikut :

Scene ustadz @Abiazkakiaa saat menjawab pertanyaan penonton, "Game bukannya duniawi ustadz?"



Gambar 2. Dakwah Akidah

Inti dari jawaban Ustadz Abi Azkacia 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 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 berzikir. Pembahasan ini telah ditegaskan dalam QS. Muhammad Ayat 36.

إِنَّا لِلَّهِ أَلْيَوْمِ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَوْ ۖ وَإِنْ تَؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَنْ يَسْئَلَكُمْ أَمْوَالَكُمْ

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”.

Pembahasan ini masuk ke dalam kategori aqidah karena Ustadz Abi Azkacia menjelaskan betapa pentingnya Allah dalam setiap kondisi kita, jangan melupakan Allah hanya karena hal berkenaan dengan duniawi semata.

Scene Ustadz @abiaskakia menjawab pertanyaan penonton “Bi, cara tenangin pikiran takut dengan hal yang akan datang?”



Gambar 3. Dakwah Akidah

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?” Di dalam 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-Hujarat ayat 12.

إِٰيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اٰمَنُوْا اٰمَنُوْا كَثِيْرًا ۚ مِنْ الظُّلُمٰتِ اِنَّ بَعْضَ الظُّلُمٰتِ اِنَّ تَسْتَوِيْنَ ۗ وَالَّذِيْنَ يَتَّبِعْكُمْ بِغَضَبٍ مِّنْ اٰيٰتِيْ غَتَّبْكُمْ بِغَضَبٍ مِّنْ اٰيٰتِيْ ۗ لَمَّا فَكَّرْتُمْ هُمْۗ وَاتَّقُوا ۗ اِنَّ اللّٰهَ اِنَّ اللّٰهَ تَوَّابٌ رَّحِيْمٌ

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 menggunjing 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.”

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 gaib yang di langit dan bumi kecuali Allah SWT. Penjelasan ini masuk kepada kategori aqidah lebih tepatnya beriman kepada *Qada* dan *Qadar*.

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. Isi pesan pada video materi dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia terdapat 3 unsur pesan dakwah, yaitu pesan akidah, pesan akhlak dan pesan syariah. Pesan aqidah yaitu pesan dakwah yang berkaitan erat dengan masalah keimanan atau keyakinan dalam hati seseorang, yang tidak ada keraguan sedikit pun di dalamnya. Pada 15 video dakwah Ustadz Abi Azkacia yang telah diteliti, terdapat ada 6 video yang isi materi pesan dakwahnya termasuk dalam kategori pesan akidah. Sedangkan pesan akhlak yaitu pesan dakwah yang berkaitan dengan perilaku seseorang yang telah melekat di dalam diri seseorang itu. Pada video dakwah Ustadz Abi Azkacia, terdapat ada 4 juga video yang isi materi dakwahnya termasuk dalam pesan akhlak yang disampaikan di dalamnya. Lalu pesan syariah yaitu pesan dakwah yang berkaitan dengan hukum atau aturan-aturan di dalam agama Islam. Pada konten dakwah Ustadz Abi Azkacia, terdapat ada 5 video yang isi pesan dakwahnya termasuk dalam pesan syariah.
2. Pesan aqidah merupakan pesan dakwah yang paling banyak atau paling dominan yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkacia di mana dari 15 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 banyak ditekankan oleh Ustadz Abi Azkacia yang berkaitan dengan masalah kepercayaan atau keimanan kepada Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A. (2012). *Ulama*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.
- Abdullah. (2009). Retorika dan Dakwah Islam. *Jurnal Dakwah*, 107-117.
- Abidin. (2013). *Pengantar Retorika*. Bandung: CV Pustaka Setia. Alquran
- Amin, S. M. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Hamzah.
- Aziz, M. A. (2017). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Azwar, S. (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendi, O. U. (2003). *Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditia Bakti.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bobby H Trilaksono, d. (2021). Media Retorika Pada Era Milenial. *Kajian Komunikasi, Budaya, dan Islam*, 1-16.
- Ellya P. (2020) Penyesuaian Diri Terhadap Fenomena Gegar Budaya di Lingkungan Kerja. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 249-265.
- Fita F. (2021) Lanskap Dinamika Kekuasaan Industri Media di Indonesia: Perspektif Politik Dan Ekonomi, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 67-84.

- Faridah, F., Utami, A. I., & Sunatri. (2022). Solusi Dakwah di Era Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 57-68.
- Mayring. (2000). Qualitative Content Analysis. *Journal Social Research*, 16.
- Mistarija. (2018). Materi Dakwah Dalam Alquran dan Hadist. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 11-22.
- Pratama, F. F., & Mutia, D. (2020). Paradigma Kualitatif sebagai Landasan Berpikir Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 51-64.
- Raihan. (2019). Dakwah Menurut Perspektif Buya HAMKA. *Jurnal Al-Idarah*, 57 72.