

**INTERNALISASI KONTEN ISLAMI DI *YOUTUBE GAMER*  
RAY RESTU FAUZI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

**MUHAMMAD BAHRUL ULUM**  
**NIM. 3417099**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

**INTERNALISASI KONTEN ISLAMI DI *YOUTUBE GAMER*  
RAY RESTU FAUZI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

**MUHAMMAD BAHRUL ULUM**  
**NIM. 3417099**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Bahrul Ulum  
NIM : 3417099  
Program Studi : Komunikasi dan Peniaran Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul "INTERNALISASI KONTEN ISLAMI DI YOUTUBE GAMER RAY RESTU FAUZI" adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 12 Juli 2024

Yang Menyatakan,



**Muhammad Bahrul Ulum**  
**NIM. 3417099**

## NOTA PEMBIMBING

Mukoyimah, S. Sos, L, M.Sos.

Perum Graha Tirta Asri Jln. Bugenfile 1 Rt 01 Rw 0 Tanjung Tirta  
Pekalongan

Lamp : 4 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Muhammad Bahrul Ulum

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
c.q Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam  
di-

### **PEKALONGAN**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Muhammad Bahrul Ulum  
NIM : 3417099  
Judul : **INTERNALISASI KONTEN ISLAMI DI YOUTUBE GAMER  
RAY RESTU FAUZI**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 12 Juli 2024

Pembimbing,



Mukoyimah, S. Sos, L, M.Sos.  
NIP. 199206202019032016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
Website: [fuad.uinqsudur.ac.id](http://fuad.uinqsudur.ac.id) | Email : [fuad@uinqsudur.ac.id](mailto:fuad@uinqsudur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **MUHAMMAD BAHRUL ULUM**  
NIM : **3417099**  
Judul Skripsi : **INTERNALISASI KONTEN ISLAMI DI *YOUTUBE*  
*GAMER RAY RESTU FAUZI***

yang telah diujikan pada Hari Rabu, 24 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta  
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

**HJ. VYKI MAZAYA, M.S.I**  
NIP. 199001312018012002

Penguji II

**AHMAD HIDAYATULLAH, M.SOS**  
NIP. 199003102019031013

Pekalongan, 31 Juli 2024



Mengesahkan Oleh  
Dekan

**Prof. Dr. H. Sum'ani, M.Ag**  
NIP. 197305051999031002

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah*, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberi kekuatan, kesehatan, rezeki, dan kesabaran. Serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi *suri* tauladan sekaligus penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan untuk meraih cita-cita. Saya persembahkan cinta dan kasih ini kepada:

1. Diri sendiri, terima kasih sudah berjuang hingga sejauh ini melawan rasa malas, dan berbagai tekanan dari luar.
2. Kedua orang tua, Bapak Yusuf dan Ibu Nuroh yang telah memberikan dorongan do'a, moril, materil, motivasi, cinta, kasih sayang, aqidah akhlaq sehingga membuat saya optimis lulus dengan pencapaian sesuai target.
3. Terima kasih untuk Faikar yang telah membantu penulis dalam banyak urusan, terlebih untuk hal yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada Ibu Mukoyimah M. Sos. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan meluangkan waktunya untuk membimbing saya, dan tidak bosan-bosannya membantu saat konsultasi hingga semua proses dilewati dengan optimis oleh penulis.
5. Terima kasih kepada seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah serta Progam Studi Komunikasi dan Penyiaran yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan, bimbingan dan pengalaman berharga selama perkuliahan

6. Untuk teman-teman *WhatsApp Group* “Chilun Graduate” yang sudah menjadi tempat berkeluh kesah, memberi semangat, solusi dan tawa saat sedang dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Untuk teman-teman seperjuangan Progam Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan angkatan 2017. Semoga kita semua sukses di masa depan dan pertemanan kita erat hingga tua nanti.  
Aaamin
8. Terima kasih keluarga besar SMA Hasyim Asy’ari Kota Kota Pekalongan, yang telah memberikan banyak pengalaman, dan pengetahuan yang luar biasa.
9. Terima kasih untuk Ray Restu Fauzi, yang selalu sudah mengizinkan penulis untuk meneliti tentang *youtubanya*, dan selalu menghibur disaat live streaming di *youtube..*

Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan hingga skripsi saya terselesaikan.



## MOTTO

“Cobaan hidupmu bukanlah untuk menguji kekuatan dirimu, tapi menakar seberapa besar kesungguhan dalam memohon pertolongan kepada Allaha”

= Ibnu Qoyyim =





## ABSTRAK

Ulum, Muhammad Bahrul, 3417099, Internalisasi Konten Islami di *Youtuber Gamer* Ray Restu Fauzi, Skripsi Progam Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, Mukoyimah, I. M.Sos.

Kata Kunci: Internalisasi, Konten Islami, *Youtube*, *Live streaming Game*, Ray Restu Fauzi.

Perkembangan YouTube memungkinkan kreator melakukan siaran langsung (live streaming), yang populer sejak pandemi Covid-19. Banyak kreator, terutama gamer, beralih ke live streaming. Gamer sering dianggap toxic karena perkataan kasar saat bermain, meski ada juga yang tidak seperti MiawAug. Beberapa youtuber gamer bahkan menambahkan konten islami saat channel mereka berkembang Seperti Youtuber Ray Restu Fauzi.

Penelitian ini berfokus pada fenomena internalisasi konten Islami dalam konteks yang unik dan menarik, yaitu melalui live streaming gim di kanal *Youtube* Ray Restu Fauzi, yang lebih dikenal dengan nama Om Ray. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana proses internalisasi nilai-nilai Islam terjadi pada penonton live streaming Om Ray, serta implikasi dari internalisasi tersebut terhadap kegiatan dakwah di platform *Youtube*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis konten model Berelson. Data primer penelitian ini adalah konten video live streaming Om Ray yang bertema "*Reading Season*", serta interaksi antara Om Ray dan penontonnya melalui fitur live chat. Data sekunder meliputi artikel, buku, jurnal, dan sumber lain yang relevan dengan penelitian. Analisis konten dilakukan dengan mengidentifikasi dan menginterpretasi tema-tema, pesan-pesan, dan simbol-simbol Islami yang terdapat dalam konten video, serta mengamati bagaimana penonton merespons dan berinteraksi dengan konten tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten live streaming Om Ray efektif dalam memfasilitasi internalisasi nilai-nilai Islam pada penontonnya. Hal ini terlihat dari pemilihan konten yang strategis, gaya penyampaian yang santai dan relevan, interaksi yang intens antara Om Ray dan penonton, serta pembentukan komunitas online yang solid.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain keterbatasan sampel, keterbatasan waktu, dan penggunaan metode kualitatif. Oleh karena itu, disarankan untuk penelitian selanjutnya agar memperluas sampel penelitian, menggunakan metode kuantitatif, dan melakukan penelitian longitudinal.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, serta Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Internalisasi Konten Islami di *Youtube Gamer Ray Restu Fauzi*" ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.
2. Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN K.H ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan.
3. Vyki Mazaya, M. S. I selaku Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam UIN K.H ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, atas arahan dan nasihatnya selama penulis menjalani perkuliahan.
4. Dr. Imam Kanafi, M.Ag selaku Dosen wali studi penulis.
5. Mukoyimah, M.Sos. selaku dosen pembimbing dan sekretaris Program Studi, yang selalu mendukung dan menyemangati penulis saat mengerjakan skripsi ini.

6. Seluruh dosen dan staf pengajar Progam Studi Komunikasi Penyiaran Islam UIN K.H ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, atas ilmu dan pengalaman yang telah dibagikan selama penulis menempuh studi.
7. Ray Restu Fauzi (Om Ray), sebagai subjek penelitian, atas kesediaannya untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan semangat yang tak pernah putus.
9. Teman-teman seperjuangan KPI angkatan 2017, atas kebersamaan dan dukungan selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas bantuan dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang komunikasi dan dakwah.

Pekalongan, 15 Juli 2024

Penulis,



Muhammad Bahrul Ulum

3417099

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Landasan Teori.....	6
a. Analisis isi (Content Analysis).....	6
b. Internalisasi Konten Islam.....	7
c. <i>Youtube</i> .....	9
2. Penelitian Relevan.....	12
3. Kerangka Berfikir.....	14

F. Metodologi Penelitian.....	15
1. Paradigma Penelitian.....	15
2. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	16
3. Sumber Data.....	17
a. Data Primer.....	17
b. Data Sekunder.....	19
4. Teknik Pengumpulan Data.....	19
a. Observasi.....	19
b. Dokumentasi.....	21
5. Analisis Data.....	21
6. Sistematika Penulisan.....	22
BAB II KONTEN, <i>YOUTUBE</i> , INTERNALISASI KONTEN ISLAM, DAN ANALISIS KONTEN.....	23
A. Pengertian Konten.....	23
B. <i>Youtube</i> Sebagai Media Sosial.....	25
C. <i>Youtube</i> sebagai Komunikasi Massa.....	27
D. <i>Youtube</i> sebagai Media Informasi.....	29
E. <i>Youtube</i> sebagai Media Dakwah.....	30
F. Internalisasi Konten Islam.....	30
G. Nilai – Nilai Islam.....	32
H. Analisis Isi.....	34
BAB III HASIL PENELITIAN PROFIL RAY RESTU FAUZI DAN KONTEN VIDEO.....	36

A. Profil Youtube Ray Restu Fauzi.....	36
B. Pengumpulan Data.....	41
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....	65
A. Proses Internalisasi Konten Islam dalam Konten <i>Reading Season</i> .....	65
1. Awal Mula Kisah Manusia – Cp. 1 : Story of Prophet Adam #1.....	65
2. Tinggi, Umur & Tempat Diturunkannya Adam – Cp. 2 : Story of Prophet Adam #2.....	67
3. Kelahiran Nabi Muhammad–Cp.28 : Story of Prophet Muhammad #2.....	69
B. Analisis Interaksi Antara Ray Restu Fauzi dan Penonton.....	70
C. Implikasi Konten Islami Terhadap Penonton di <i>Youtube</i> Ray Restu Fauzi.....	72
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	80
LAMPIRAN.....	81
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	82





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 ( <i>Channel Youtube Ray Restu Fauzi</i> ).....	38
Gambar 3.2 ( <i>Gak Ada Bang Nopal =DEFEAT – WKWK 302</i> ).....	42
Gambar 3.3 Ray Menunjukkan Buku “Kisah Para Nabi karya Ibnu Katsir.....	42
Gambar 3.4 ( <i>Playlist Reading Season “THE STORY OF PROPHETS”</i> ).....	43
Gambar 3.5 ( <i>Awal Mula Kisah Manusia – Cp. 1 : Story of Prophet Adam #1</i> ).....	44
Gambar 3.5.1 ( <i>Rekaman Live Chat</i> ).....	45
Gambar 3.5.2 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ) .....	46
Gambar 3.5.3 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ).....	46
Gambar 3.5.4 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ).....	47
Gambar 3.6 ( <i>Tinggi, Umur &amp; Tempat Diturunkannya Adam – Cp. 2 : Story of Prophet Adam #2</i> ).....	48
Gambar 3.6.1 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ).....	49
Gambar 3.6.2 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ).....	50
Gambar 3.7 ( <i>Kelahiran Nabi Muhammad – Cp.28 : Story of Prophet Muhammad #2</i> ).....	51
Gambar 3.7.1 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ).....	52
Gambar 3.7.2 ( <i>Rekaman Iive Chat</i> ).....	53

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengakses dan berinteraksi dengan informasi.<sup>1</sup> Kemunculan internet dan perangkat digital telah membuka akses terhadap berbagai sumber informasi secara daring, mengubah pola konsumsi media tradisional, dan mendorong pertumbuhan platform media sosial.<sup>2</sup> Dengan kata lain, ketika berkomunikasi melalui internet, internet tidak hanya menjadi perantara dalam aktivitas komunikasi tersebut tetapi juga menyediakan lingkungan tertentu di mana jenis komunikasi yang terjadi bersifat unik.<sup>3</sup>

Salah satu perkembangan paling mencolok adalah peningkatan penggunaan media sosial sebagai sumber utama informasi. Platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan *Youtube* telah menjadi wadah bagi individu dan organisasi untuk berbagi berita, opini, dan konten lainnya.<sup>4</sup> Media sosial memainkan peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks komunikasi personal, pembentukan opini publik, periklanan, maupun pemasaran. Namun, media sosial juga memiliki implikasi

---

<sup>1</sup> Adi Wibowo, "Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam Diera Digital", *Jurnal Islam Nusantara*, Vol. 03, No.2 (26 Oktober 2020), H.341

<sup>2</sup> Eko Sumandi, "Dakwah Dan Media Sosial", *Jurnal At-Tabsyir*, Vol. 4, No. 1 (26 Oktober 2020), H. 184

<sup>3</sup> Fakhruroji, *Dakwah Di Era Media Baru, Teori dan Aktivisme Dakwah Di Internet*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017) h. 78

<sup>4</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). *Penetrasi & Profil Pengguna Internet Indonesia 2022*.

yang kompleks dan kontroversial, termasuk isu privasi, kecanduan, dan penyebaran berita palsu. Karena itu, pemahaman yang mendalam tentang media sosial menjadi penting dalam menghadapi tantangan dan peluang yang dihadapi oleh masyarakat modern. Salah satu situs web yang paling populer di Internet adalah *Youtube*.

*Youtube*, sebagai platform berbagi video terbesar di dunia, telah mengalami pertumbuhan eksponensial sejak diluncurkan pada tahun 2005. Dengan miliaran pengguna aktif bulanan,<sup>5</sup> *Youtube* telah menjadi platform penting untuk hiburan, pendidikan, dan berbagai bentuk ekspresi kreatif lainnya. Salah satu daya tarik utama *Youtube* adalah sifatnya yang terbuka dan demokratis, memungkinkan siapa pun untuk mengunggah video tanpa batasan konten atau genre. Hal ini telah membuka peluang bagi individu dan kelompok untuk berbagi ide, bakat, dan cerita mereka dengan dunia, termasuk menyebarkan pesan-pesan keagamaan seperti dakwah Islam.<sup>6</sup>

Perkembangan *Youtube* sendiri sudah berada ditahap para kreator *Youtube* dapat menyiarkan konten secara langsung atau bisa disebut dengan *Live Streaming*. Fitur *live streaming* sendiri ramai sejak terjadinya bencana wabah *covid-19*. Para konten kreator yang sebelumnya fokus membuat video konten yang diedit sedemikian rupa beralih ke *live streaming*. Terutama para *youtuber Gamer*. *Gamer* adalah seseorang yang gemar bermain *Game* konsol, *Game* gawai, ataupun *Game* PC. Namun di mata masyarakat, *Gamer* selalu dikatakan sebagai komunitas *Toxic* atau selalu berkata kasar. Perkataan kasar

---

<sup>5</sup> Tersedia di: <https://techno.okezone.com>, (di akses pada 25 Juni 2022).

<sup>6</sup> Aritas Puica Sianipar, "pemanfaatan *Youtube* di kalangan mahasiswa", Vol. 2, No. 3 (2015), h.2

tersebut muncul ketika para pemain kesulitan untuk menyelesaikan permainannya, ada juga yang menyebutkan kalau itu menjadi nilai jual *youtuber Gamer* di Indonesia. Namun ada juga *youtuber Gamer* yang didalam kontennya jarang bahkan tidak pernah berkata kasar seperti MiawAug, dan ada juga *youtuber Gamer* yang memanfaatkan momen, ketika *channel youtube*-nya naik dari segi *subscriber* ataupun *viewers* dia memasukan konten lain selain bermain *Game* yaitu konten islami.

Banyak para pendakwah era sekarang yang juga memanfaatkan *Youtube* sebagai media dakwahnya, efektifitas waktu dan daya jangkauan media menjadi sebagian alasan mengapa media *Youtube* menjadi media dakwah. Seperti akun Ray Restu Fauzi, atau biasa dipanggil Ray ini seorang konten kreator dan live streamer *Game*, dimana Ray bermain *Game* dan disiarkan langsung melalui kanal *youtubnya*. *Game* yang dimainkan termasuk *Game-Game* populer seperti Valorant, Minecraft, Resident Evil dan lain-lain. yang membedakan Ray dengan *Youtuber* gaming yang lain adalah Ray mau membuat konten lain selain bermain *Game* karena tau kebanyakan penonton *Youtube* adalah anak remaja yang mudah terbawa suasana saat menonton siaran langsung. Maka dari itu Ray Restu Fauzi membuat konten yang disebut dengan *Reading Season* atau *Reading with Ray* dimana konten siaran langsung itu berisi tentang membacakan buku sejarah para nabi. Namun dengan pembawaannya yang santai membuat penontonnya menikmati, selain itu juga Ray mengajak penonton untuk berdiskusi bersama

melalui fitur *Live Chat* yang memungkinkan Ray untuk menanggapi langsung pendapat maupun pertanyaan dari penontonnya.

Uraian di atas menjadi dasar penulis untuk mengangkat ini sebagai bahan penelitian untuk skripsi dengan judul "Internalisasi Konten Islami Di *Youtube Gamer Ray Restu Fauzi*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana bentuk konten Islam dalam *Youtube Ray Restu Fauzi*?
2. Bagaimana proses internalisasi konten Islam dalam *Youtube Ray Restu Fauzi*?
3. Bagaimana Implikasi konten Islam terhadap penonton di *Youtube Ray Restu Fauzi*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk memahami bentuk konten Islam yang ada di *Youtube Ray Restu Fauzi*.
2. Untuk memahami proses Internalisasi konten Islam yang terjadi dalam *Youtube Ray Restu Fauzi*.
3. Untuk menganalisis Implikasi Internalisasi konten Islam terhadap penonton didalam *Youtube Ray Restu Fauzi*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berupaya untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana nilai-nilai Islam dapat diinternalisasikan melalui konten digital, khususnya dalam konteks yang tidak lazim seperti *live streaming Game*. Dengan meneliti fenomena ini, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang komunikasi massa, dakwah, dan budaya siber, serta memberikan wawasan baru tentang bagaimana media digital dapat digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai agama secara efektif.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi akademisi dan mahasiswa, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya tentang dakwah dan komunikasi di era digital, khususnya yang berkaitan dengan *live streaming* dan *gaming*.
- b. Bagi Da'i atau pendakwah, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana memanfaatkan platform digital seperti *Youtube*, terutama dalam konteks *live streaming Game*, sebagai media dakwah yang efektif dan relevan dengan audiens yang lebih luas.
- c. Bagi Masyarakat umum, supaya penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi platform digital, khususnya *live streaming Game*, sebagai sarana untuk mendapatkan konten-konten Islami yang positif dan bermanfaat. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan contoh bagaimana nilai-nilai Islam dapat



diintegrasikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan yang tampaknya sekuler seperti bermain *Game*.

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Landasan Teori

#### a. Analisis isi (Content Analysis)

Analisis isi adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menginterpretasi pesan-pesan dalam suatu komunikasi. Metode ini dapat diterapkan pada berbagai jenis komunikasi, termasuk teks, gambar, audio, dan video. Bernard Berelson, seorang tokoh penting dalam pengembangan analisis isi, menekankan pentingnya pendekatan kualitatif dalam menganalisis konten. Menurutnya, analisis isi tidak hanya berfokus pada penghitungan frekuensi kemunculan kata atau frasa tertentu, tetapi juga pada pemaknaan mendalam terhadap pesan, tema, dan simbol yang terkandung dalam konten tersebut.

Berelson berpendapat bahwa analisis isi harus dilakukan secara sistematis, objektif, dan kualitatif terhadap pesan yang tampak<sup>7</sup>. Prinsip sistematis berarti setiap konten dianalisis dengan prosedur yang sama, tanpa membedakan berdasarkan preferensi atau minat peneliti. Objektivitas dicapai melalui penggunaan kategori yang jelas dan terukur, sehingga penelitian dapat direplikasi oleh orang lain. Kualitatif berarti data dianalisis dengan menggali makna, tema, dan interpretasi yang mendalam dari konten tersebut.

---

<sup>7</sup> Eriyanto, Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media (Yogyakarta: LkiS, 2002).

Analisis isi model Berelson memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) **Objektivitas:** Metode ini berusaha untuk menganalisis konten secara objektif, mengurangi bias peneliti.
- 2) **Sistematis:** Analisis dilakukan secara terstruktur dan terorganisir, sehingga memudahkan replikasi penelitian.
- 3) **Komprensif:** Analisis isi model Berelson tidak hanya melihat frekuensi kemunculan kata atau frasa, tetapi juga menggali makna yang lebih dalam.
- 4) **Kontekstual:** Analisis isi kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami konten dalam konteksnya, termasuk faktor sosial, budaya, dan historis yang mempengaruhinya.

Dalam penelitian ini, analisis isi model Berelson akan digunakan untuk menganalisis konten video live streaming Ray Restu Fauzi yang bertema "*Reading Season*". Analisis ini akan membantu memahami bagaimana nilai-nilai Islam disajikan dalam konten video, bagaimana penonton merespons konten tersebut, dan bagaimana interaksi antara Ray Restu Fauzi dan penonton mempengaruhi pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Islam.

#### **b. Internalisasi Konten Islam**

Internalisasi nilai Islam merupakan proses yang kompleks dan multidimensional, di mana individu mengintegrasikan ajaran-ajaran Islam ke dalam keyakinan, sikap, dan perilaku mereka. Proses ini tidak hanya



melibatkan pemahaman intelektual terhadap ajaran Islam, tetapi juga melibatkan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Quraish Shihab, internalisasi nilai Islam adalah proses panjang yang melibatkan tiga tahap utama: tahap pengetahuan (ta'allum), tahap pemahaman (tafahhum), dan tahap pengamalan (tatabbu').<sup>8</sup> Tahap pengetahuan melibatkan pembelajaran tentang ajaran-ajaran Islam, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Tahap pemahaman melibatkan refleksi mendalam terhadap ajaran-ajaran tersebut, sehingga individu dapat memahami makna dan relevansinya dalam kehidupan mereka. Tahap pengamalan melibatkan penerapan nilai-nilai Islam dalam tindakan nyata, sehingga menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas dan perilaku individu.

Proses internalisasi nilai Islam dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi individu, tingkat pemahaman agama, dan lingkungan keluarga.<sup>9</sup> Sementara faktor eksternal meliputi pengaruh teman sebaya, media massa, dan lingkungan sosial.<sup>10</sup>

Internalisasi nilai Islam memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan individu dan masyarakat. Individu yang telah menginternalisasi

---

<sup>8</sup> Shihab, Quraish. *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*.

<sup>9</sup> Muzakir, Ali. (2017). *Internalisasi Nilai-Nilai Agama dalam Keluarga: Studi Kasus di Kota Makassar*. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(1), 1-18.

<sup>10</sup> Thohir, Ajid. (2016). *Media Sosial dan Dakwah Islam: Studi tentang Penggunaan Media Sosial oleh Dai Muda di Indonesia*. *Jurnal Dakwah*, 17(2), 221-242.

nilai-nilai Islam cenderung memiliki moralitas yang tinggi, kepedulian sosial yang kuat, dan komitmen terhadap nilai-nilai keadilan dan kebenaran.<sup>11</sup> Sementara itu, internalisasi nilai Islam dalam masyarakat dapat menciptakan iklim sosial yang harmonis, toleran, dan berlandaskan nilai-nilai agama.

### c. *Youtube*

*Youtube* adalah platform berbagi video daring yang sangat populer di seluruh dunia. Didirikan pada tahun 2005, *Youtube* telah mengubah cara orang mengakses, mengonsumsi, dan berbagi konten video. Dengan miliaran pengguna aktif bulanan, *Youtube* telah menjadi platform penting untuk hiburan, pendidikan, dan berbagai bentuk ekspresi kreatif lainnya.<sup>12</sup>

Salah satu keunggulan *Youtube* adalah sifatnya yang terbuka dan demokratis. Siapa pun dapat mengunggah video, tanpa batasan konten atau genre. Hal ini telah membuka peluang bagi individu dan kelompok untuk berbagi ide, bakat, dan cerita mereka dengan dunia.<sup>13</sup>

*Youtube* juga telah menjadi sumber pendapatan bagi banyak orang. Program mitra *Youtube* memungkinkan kreator konten mendapatkan uang melalui iklan yang ditampilkan di video mereka. Hal ini telah mendorong

---

<sup>11</sup> Abidin, Zainal. (2018). Psikologi Agama: Teori dan Aplikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

<sup>12</sup> Little, W. (2016). Introduction to Sociology - 2nd Canadian Edition. BCcampus Open Education.

<sup>13</sup> ibid

munculnya "ekonomi kreator" yang baru, di mana individu dapat membangun karier dan bisnis yang sukses melalui konten video mereka.<sup>14</sup>

Fenomena *Youtuber Gamer* di Indonesia telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Banyak anak muda yang tertarik untuk menjadi *Youtuber Gamer* karena potensi penghasilan yang menjanjikan dan popularitas yang dapat diraih.<sup>15</sup> Namun, sebagian besar konten yang dihasilkan oleh *Youtuber Gamer* di Indonesia masih berfokus pada hiburan semata, seperti bermain *Game*, reaction video, dan vlog. Konten-konten yang bersifat edukatif atau informatif masih relatif sedikit.<sup>16</sup>

Meskipun demikian, ada beberapa *Youtuber Gamer* yang mulai memanfaatkan platform mereka untuk tujuan yang lebih positif, seperti Ray Restu Fauzi. Mereka tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi penonton, seperti pendidikan, motivasi, atau dakwah. Fenomena ini menunjukkan bahwa *Youtuber Gamer* memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan sosial. Dengan jumlah penonton yang besar dan pengaruh yang signifikan, mereka dapat menggunakan platform mereka untuk menyebarkan pesan-pesan positif dan menginspirasi generasi muda.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Siberkreasi. (2023). Literasi Digital: Memahami, Mengakses, Membuat, dan Berbagi Konten Digital.

<sup>15</sup> Wicaksono, A. (2021). Fenomena *Youtuber Gaming* di Indonesia: Studi Kasus pada Atta Halilintar dan Jess No Limit. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(2), 121-135.

<sup>16</sup> Pratama, R. A. (2022). Analisis Konten *Youtube Gamer* Indonesia: Studi Kasus pada Channel Windah Basudara. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(1), 45-60.

<sup>17</sup> Wicaksono, A. (2021). Fenomena *Youtuber Gaming* di Indonesia: Studi Kasus pada Atta Halilintar dan Jess No Limit. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(2), 121-135.

Ray Restu Fauzi seorang *Youtuber* Indonesia yang berasal dari bogor dan sudah ada di *Youtube* sejak tahun 2013 dengan kanal *Youtubanya* bernama Ray Buat Trailer. Dimana isi konten dari Ray Buat Trailer adalah Trailer kocak yaitu sebuah konten kompilasi video yang diedit menjadi satu bahasan tertentu untuk membuat opini dan kritikan namun diselipkan meme lucu supaya penonton mendapatkan informasi dan hiburan.

Pada tahun 2018 Ray membuat akun kedua dengan nama lengkapnya yaitu Ray Restu Fauzi. Di *Youtubanya*, Ray Restu Fauzi atau yang akrab disapa Ray membuat konten *live streaming* untuk bermain *Game*. *Game* yang dimainkan termasuk *Game-Game* populer, seperti Valorant, Apex Legend, Minecraft, dan lain-lain. Namun selain membuat konten *livestream Game*, Ray juga menyertakan konten lain seperti mereaksi meme yang dikirim penontonya, membahas isu yang terjadi di Indonesia dan membaca buku atau nama lainnya "*Reading Season*" yaitu *live streaming* untuk berdakwah dengan membaca buku tentang kisah para nabi. Salah satu buku yang dibaca adalah "Kisah Para Nabi" yang ditulis oleh Imam Ibnu Katsir.

Dengan konten *live streaming* ini, penonton bisa mempelajari sejarah para nabi dan rasul serta mukjizatnya. Selain itu, berkat *live streaming* atau siaran langsung di platform *Youtube*, Ray bisa berdiskusi langsung dengan penontonya. Itulah yang membedakan *Youtuber Gamer* Ray Restu Fauzi dengan *Youtuber Gamer* lainnya.

## 2. Penelitian Relevan

Sebagai langkah untuk mengetahui apakah sudah ada peneliti terdahulu yang melakukan penelitian serupa dan untuk menghindari tindakan plagiat, maka tinjauan pustaka perlu dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti. Setelah tinjauan pustaka selesai dilakukan peneliti, peneliti mengidentifikasi kesamaan dalam segi fokus serta hasil penelitian maka peneliti akan mencoba memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis, seperti:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Anwar Sidiq (2017), mahasiswa Progam Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung dengan judul "Pemanfaatan Instagram sebagai Media Dakwah (Studi pada Akun @fuadbakh)" menganalisis penggunaan Instagram sebagai platform dakwah. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dibahas, yaitu sama-sama menggunakan media sosial sebagai alat untuk menyebarkan dakwah Islam. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus penelitian, di mana Anwar Sidiq berfokus pada penggunaan Instagram, khususnya akun @fuadbakh, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan *Youtube*, khususnya konten video dari Ray Restu Fauzi.

*Kedua*, Joserizal Mahatmanto (2018), Mahasiswa yang mengambil Progam Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang dalam penelitiannya yang berjudul "Pesan Dakwah Dalam Vlog Ria Ricis" menganalisis pesan dakwah dalam

konten vlog Ria Ricis di *Youtube*. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan *Youtube* sebagai media analisis. Namun, perbedaannya terletak pada fokus konten, di mana Joserizal Mahatmanto berfokus pada vlog Ria Ricis, sedangkan penelitian ini berfokus pada konten Islami dalam *live streaming Game* Ray Restu Fauzi.

*Ketiga*, Ryan Alamsyah (2018), Mahasiswa yang mengambil Progam Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Syarif L Hidayatullah Jakarta dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Etnografi Virtual Meme Islami di Instagram memecomis.lam" membahas tentang konten Islami dalam bentuk meme di Instagram. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dibahas, yaitu sama-sama membahas tentang konten Islami. Perbedaannya terletak pada jenis konten dan platform yang digunakan, di mana Ryan Alamsyah fokus pada meme di Instagram, sedangkan penelitian ini fokus pada konten Islami dalam *live streaming Game* di *Youtube*.

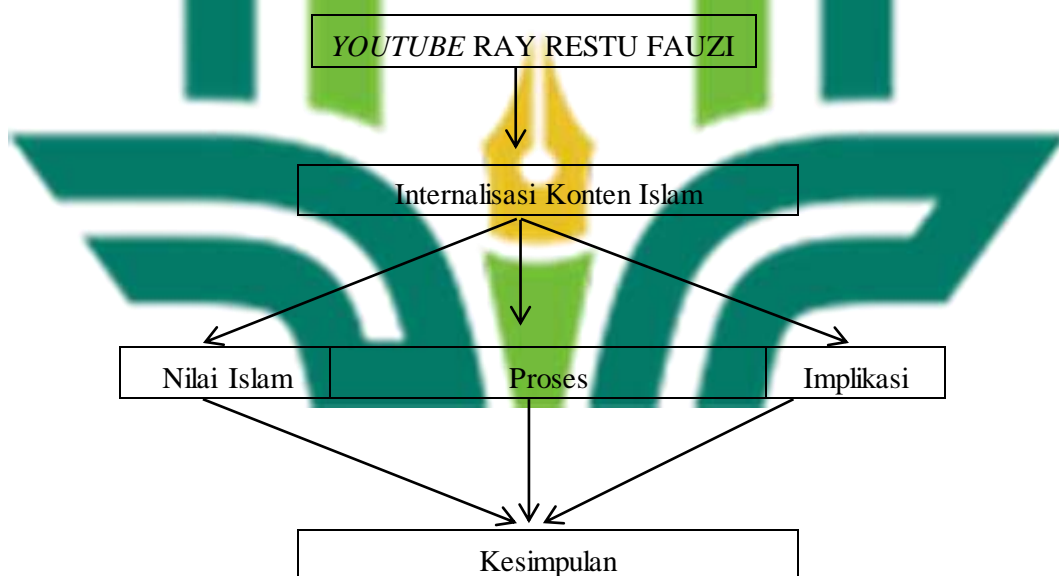
Ketiga penelitian tersebut memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami bagaimana media sosial dapat digunakan sebagai alat dakwah. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu menganalisis internalisasi konten Islami dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu *live streaming Game* di *Youtube*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian tentang dakwah dan komunikasi di era digital.



### 3. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini akan fokus pada konten siaran langsung (*live streaming*) Ray Restu Fauzi yang mengangkat tema "*Reading Seasons*", di mana ia membacakan buku-buku tentang kisah para nabi dan rasul. Melalui konten ini, Ray Restu Fauzi mengajak penonton untuk berdiskusi secara langsung melalui fitur live chat, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bentuk konten Islami yang dihadirkan, proses internalisasi nilai-nilai Islam yang terjadi pada penonton, serta implikasi dari internalisasi tersebut terhadap kegiatan dakwah di kanal *Youtube* Ray Restu Fauzi. Dengan demikian, kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



## F. Metodologi Penelitian

### 1. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah kerangka berpikir yang mendasari keseluruhan proses penelitian, mencakup pandangan tentang realitas, pengetahuan, dan metode penelitian. Dalam penelitian kualitatif, paradigma yang sering digunakan adalah konstruktivisme.<sup>18</sup> Konstruktivisme menekankan bahwa realitas bersifat subjektif dan dibangun melalui interaksi sosial antara individu.<sup>19</sup> Pengetahuan tidak dipandang sebagai sesuatu yang objektif dan tunggal, melainkan sebagai hasil interpretasi dan konstruksi individu berdasarkan pengalaman dan konteks sosial mereka.<sup>20</sup>

Penelitian ini akan menggunakan paradigma konstruktivisme karena dianggap sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami secara mendalam bagaimana proses internalisasi konten Islami terjadi dalam konteks *live streaming Game* di *Youtube*. Dengan paradigma ini, peneliti akan menggali makna dan interpretasi subjektif dari para penonton terhadap konten-konten Islami yang disampaikan oleh Ray Restu Fauzi. Selain itu, peneliti juga akan melihat bagaimana interaksi sosial antara penonton, baik melalui komentar maupun obrolan langsung, dapat mempengaruhi proses internalisasi nilai-nilai Islam.

---

<sup>18</sup> Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hlm 11.

<sup>19</sup> Creswell, John W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. Hlm 86.

<sup>20</sup> Guba, Egon G., & Lincoln, Yvonna S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 105-117). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. Hlm 105 - 117



Pendekatan konstruktivisme memungkinkan peneliti untuk memahami secara lebih holistik dan kontekstual fenomena internalisasi konten Islami di *Youtube*. Dengan memahami berbagai perspektif dan interpretasi dari para penonton, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih kaya dan mendalam tentang bagaimana nilai-nilai Islam dapat disebarkan dan diinternalisasikan melalui media digital.

## 2. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang berfokus pada studi pustaka atau literatur yang relevan dengan topik penelitian.<sup>21</sup> Sumber data dalam penelitian *library* dapat berupa buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dokumen resmi, dan sumber tertulis lainnya.<sup>22</sup>

Menurut beberapa ahli, penelitian *library* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. **Sumber Data Tertulis:** Penelitian *library* menggunakan sumber data yang bersifat tertulis, baik yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan. Sumber data ini dapat berupa buku teks, jurnal ilmiah, laporan penelitian, tesis, disertasi, artikel koran, majalah, dokumen resmi pemerintah, dan lain sebagainya.<sup>23</sup>
- b. **Fokus pada Analisis Dokumen:** Penelitian *library* menekankan pada analisis isi dokumen untuk menjawab pertanyaan penelitian.

---

<sup>21</sup> Eriyanto. (2011). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.

<sup>22</sup> Yin, Robert K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

<sup>23</sup> S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 171.

Analisis ini dapat berupa analisis isi kualitatif, analisis wacana, atau analisis historis, tergantung pada tujuan penelitian.<sup>24</sup>

- c. **Tidak Melibatkan Pengumpulan Data Lapangan:** Berbeda dengan penelitian lapangan yang melibatkan pengumpulan data langsung dari subjek penelitian, penelitian library tidak melibatkan pengumpulan data lapangan. Peneliti hanya mengumpulkan data dari sumber-sumber tertulis yang relevan.<sup>25</sup>

Peneliti memilih pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena internalisasi konten Islami dalam konteks *live streaming Game*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali makna, interpretasi, dan pengalaman subjektif dari para penonton terhadap konten-konten Islami yang disampaikan oleh Ray Restu Fauzi. Dengan menggunakan pendekatan analisis kualitatif, para peneliti dapat mengenali pola, tema, dan interaksi yang timbul dari data, serta memperluas pemahaman mereka yang komprehensif dan kontekstual tentang fenomena yang sedang diteliti.

### 3. Sumber Data

#### a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah konten video dari kanal *Youtube* Ray Restu Fauzi<sup>26</sup> yang relevan dengan tema penelitian, yaitu

<sup>24</sup> Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. (Yogyakarta: LKiS, 2001), hlm. 9.

<sup>25</sup> S. Nasution. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 6.

<sup>26</sup> Akun youtube Ray Restu Fauzi <http://www.Youtube.com/@rayrestufauzi>

internalisasi konten Islami dalam *live streaming Game*. Konten video yang akan dianalisis meliputi:

- 1) Video *Live streaming* bertema "*Reading Seasons*": Video-video ini dipilih karena secara khusus membahas konten Islami, yaitu pembacaan buku-buku tentang kisah para nabi dan rasul.
- 2) Video dengan jumlah penonton (views) lebih dari 5000 - 7000: Video-video ini dipilih untuk memastikan bahwa konten yang dianalisis memiliki dampak dan relevansi yang cukup besar bagi audiens.

Pemilihan video-video tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, adalah teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang berfokus pada pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.<sup>27</sup> Dalam *purposive sampling*, peneliti secara sengaja memilih individu atau unit sampel yang dianggap paling representatif dan informatif untuk menjawab pertanyaan penelitian..

Peneliti menggunakan pertimbangan dan pengetahuan mereka tentang populasi dan fenomena yang diteliti untuk menentukan kriteria pemilihan sampel. Kriteria ini dapat berupa karakteristik demografis, pengalaman tertentu, pengetahuan khusus, atau faktor lain yang relevan dengan tujuan penelitian.

---

<sup>27</sup> Etikaningtjas, dkk. "Purposive Sampling dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Aplikasinya." *Jurnal Ilmiah VISI PTK*, Vol. 10, No. 1, 2018, hlm. 40.

## b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini meliputi artikel, buku, jurnal, dan sumber lainnya yang relevan dengan penelitian. Data sekunder ini akan digunakan untuk memperkuat analisis dan interpretasi data primer, serta memberikan landasan teoritis yang lebih kuat bagi penelitian.<sup>28</sup>

Dengan menggunakan kombinasi data primer dan data sekunder yang relevan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pemahaman tentang internalisasi konten Islami dalam konteks *live streaming Game*.<sup>29</sup>

## 4. Teknik Pengumpulan Data

### a. Observasi

Observasi akan dilakukan pada konten video live streaming kanal *Youtube* Ray Restu Fauzi, terutama pada konten yang bertema "*Reading Season*". Video-video ini dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- 1) **Bertema "*Reading Season*"**: Video-video ini secara khusus membahas konten Islami, yaitu pembacaan buku-buku tentang kisah para nabi dan rasul.
- 2) **Jumlah Penonton (views) lebih dari 2000**: Video-video ini dipilih untuk memastikan bahwa konten yang dianalisis memiliki dampak dan relevansi yang cukup besar bagi audiens.

Fokus observasi akan mencakup hal-hal berikut:

- 2) Penyampaian Konten Islami:

<sup>28</sup> Sugiyono. (2017). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta. Hlm 221

<sup>29</sup> Ibid hlm 221

- a. **Metode Penyampaian:** Bagaimana Om Ray menyampaikan konten Islami, apakah melalui pembacaan buku, diskusi, tanya jawab, atau metode lainnya.
  - b. **Gaya Bahasa:** Bahasa yang digunakan Om Ray, apakah formal, informal, atau campuran. Bagaimana penggunaan humor dan candaan dalam menyampaikan pesan.
  - c. **Referensi Keagamaan:** Apakah Om Ray menggunakan referensi dari Al-Quran, hadis, atau sumber-sumber keagamaan lainnya.
  - d. **Keterkaitan dengan *Game*:** Bagaimana Om Ray mengaitkan konten Islami dengan *Game* yang sedang dimainkan, jika ada.
- 3) Interaksi dengan Penonton:
- a) **Frekuensi dan Intensitas Interaksi:** Seberapa sering Om Ray berinteraksi dengan penonton melalui live chat.
  - b) **Jenis Interaksi:** Bentuk interaksi yang terjadi, seperti tanya jawab, diskusi, atau komentar.
  - c) **Respon Om Ray:** Bagaimana Om Ray merespons pertanyaan, komentar, atau kritik dari penonton.

Observasi ini akan dilakukan secara berulang pada beberapa video yang memenuhi kriteria untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana konten Islami diinternalisasikan oleh penonton. Hasil observasi akan dicatat secara sistematis dan dianalisis secara kualitatif untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

## b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menyimpan salinan digital dari konten video yang dianalisis. Selain itu, dokumentasi juga mencakup transkrip percakapan atau komentar yang terjadi antara Ray Restu Fauzi dan penontonnya selama *live streaming*. Dokumentasi ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian dapat diverifikasi dan diakses kembali jika diperlukan.

## 5. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten. Langkah pertama adalah reduksi data, di mana data mentah yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi akan dipilih, disederhanakan, dan ditransformasikan menjadi data yang lebih terfokus dan relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk teks naratif, kutipan langsung, atau tabel untuk memudahkan pemahaman dan analisis.<sup>30</sup>

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, data yang telah disajikan akan diinterpretasikan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antar data. Temuan-temuan ini akan dibandingkan dengan teori-teori yang relevan, seperti teori internalisasi nilai dari Quraish Shihab, serta penelitian sebelumnya tentang

---

<sup>30</sup> Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.



dakwah di media digital.<sup>31</sup> Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana konten Islami dalam *live streaming Game* diinternalisasikan oleh penonton, faktor-faktor yang memengaruhi proses internalisasi, serta dampaknya terhadap pemahaman dan praktik keagamaan mereka.

## 6. Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan pembahasan yang sistematis, antara lain :

- a. BAB I : Bab ini berisi perihal latar belakang masalah, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, serta metodologi penelitian dan sistematika kepenulisan.
- b. BAB II : Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian.
- c. BAB III : Bab ini berisi tentang resensi isi dan pengumpulan data *Youtube Ray Restu Fauzi*.
- d. BAB IV : Bab ini berisi tentang analisis implikasi internalisasi konten islam di *Youtube Ray Restu Fauzi*.
- e. BAB V : Bab ini merupakan bagian terakhir yang berisi kesimpulan, saran-saran dan penutup.

---

<sup>31</sup> Shihab, Quraish. *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa konten *live streaming "Reading Season"* yang dibuat oleh Ray Restu Fauzi (Ray) efektif dalam memfasilitasi internalisasi nilai-nilai Islam pada penontonnya. Keefektifan ini terlihat dari beberapa temuan kunci yang saling terkait.

Pertama, pemilihan konten yang strategis oleh Ray terbukti efektif. Dengan fokus pada kisah-kisah para nabi dan rasul, Ray tidak hanya menyampaikan sejarah Islam, tetapi juga nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, seperti kesabaran, keteguhan, kejujuran, dan ketaqwaan. Pendekatan ini sejalan dengan konsep dakwah bil hikmah, yang menekankan pentingnya menyampaikan pesan dakwah dengan cara yang bijaksana dan mudah diterima.

Kedua, gaya penyampaian Ray yang santai, humoris, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari terbukti efektif dalam menarik perhatian dan menjaga keterlibatan penonton. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, dipadukan dengan humor yang segar, membuat konten religi menjadi lebih mudah dicerna dan tidak membosankan. Hal ini sangat penting, terutama dalam menjangkau generasi muda yang cenderung kurang tertarik dengan ceramah agama yang terlalu formal.



Ketiga, interaksi yang intens antara Ray dan penonton melalui fitur *live chat* juga berperan penting dalam proses internalisasi nilai-nilai Islam. Interaksi ini memungkinkan terjadinya dialog dan diskusi yang terbuka, di mana penonton dapat bertanya, memberikan pendapat, dan mendapatkan klarifikasi langsung dari Ray. Interaksi yang intens ini tidak hanya meningkatkan pemahaman penonton terhadap nilai-nilai Islam, tetapi juga menciptakan ikatan emosional antara Ray dan penontonnya, yang pada gilirannya memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut.

Keempat, pembentukan komunitas online yang solid di platform Discord juga berkontribusi terhadap internalisasi nilai-nilai Islam. Komunitas ini menjadi wadah bagi penonton untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, dan belajar bersama. Diskusi dan pertukaran ide yang terjadi dalam komunitas ini dapat memperdalam pemahaman dan memperkuat keyakinan penonton terhadap nilai-nilai Islam.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menunjukkan bahwa konten *live streaming "Reading Season"* Ray tidak hanya berhasil menyampaikan pesan-pesan Islam, tetapi juga mampu menginspirasi dan memotivasi penonton untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori internalisasi nilai yang menekankan pentingnya pemahaman, penerimaan, dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media sosial, termasuk

*Youtube*, dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah dan mempengaruhi perilaku keagamaan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa konten *live streaming* yang dikemas dengan menarik dan interaktif, serta didukung oleh interaksi yang intens dan komunitas yang solid, dapat menjadi sarana yang efektif untuk internalisasi nilai-nilai Islam di kalangan generasi muda.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan:

### **1. Bagi Pendakwah:**

- a. Gunakan pendekatan yang santai, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah di media sosial.
- b. Manfaatkan fitur *live chat* untuk berinteraksi secara langsung dengan penonton dan membangun hubungan yang lebih dekat.
- c. Bangun komunitas online yang solid untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam.

### **2. Bagi Pengguna Media Sosial:**

- a. Pilih dan konsumsi konten-konten yang bermanfaat, termasuk konten dakwah yang disampaikan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.
- b. Aktif berpartisipasi dalam diskusi dan interaksi yang terjadi di media sosial untuk memperdalam pemahaman tentang nilai-nilai Islam.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- a. Lakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan beragam untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif.
- b. Gunakan metode penelitian kuantitatif untuk mengukur secara lebih objektif dampak konten dakwah terhadap internalisasi nilai-nilai Islam.
- c. Lakukan penelitian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang dari konten dakwah di media sosial.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halik. (2013). *Komunikasi Massa*. Makasar: Alauddin University Press.
- Abidin, Zainal. (2018). *Psikologi Agama: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Adi Wibowo. (2020). "Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam Diera Digital". *Jurnal Islam Nusantara*, Vol. 03, No.2, 341.
- Afdol Tharik Wastono. (1997). "Kongruensi dan Reksi dalam Bahasa Arab". Tesis Magister Humaniora Univeritas Indonesia.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, & Siti Karlinah. (2009). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Aritas Puica Sianipar. (2015). "pemanfaatan *Youtube* di kalangan mahasiswa". *Jurnal Ilmiah Students Library*, Vol. 2, No. 3, 2.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). *Penetrasi & Profil Pengguna Internet Indonesia 2022*. Diakses pada 25 Juni 2022, dari <https://techno.okezone.com>
- Berelson, Bernard. (1952). *Content Analysis in Communication Research*. Free Press.
- Cahyono, Bambang Yudi. (2018). *Komunikasi Dakwah di Era Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Discord Inc. (2023). *What is Discord?*. [https://\[URL yang tidak valid dihapus\]](https://[URL yang tidak valid dihapus])

(Diakses pada 25 Juni 2024)

Eko Sumandi. (2020). "Dakwah Dan Media Sosial". *Jurnal At-Tabsyir*, Vol. 4, No. 1, 184.

Fakhruroji. (2017). *Dakwah Di Era Media Baru, Teori dan Aktivisme Dakwah Di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Fauziah, N. (2018). Efektivitas Dakwah Melalui Media Sosial *Youtube* (Studi Kasus Pada Channel Tafaqquh Video). *Jurnal Komunikasi Islam*, 9(2), 189-208.

Gerbner, George. (2002). *Cultivation Theory*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates

Gulāyīni, Syaikh Mustafā. (2000). *Jāmi'u ad-Durūsi al-'Arabiyyah: Juzu al-Awwal wa as-Ṣāni wa as-Ṣālīs*. Edisi Revisi. Bairut: al-Maktabatul Asriyyah.

Hafidah. (2007). "Dinamika Pendidikan Pesantren di Indonesia". *Forum Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam STAIN Pekalongan*, No. 2, Desember, V.

Harahap, P., & Lubis, A. H. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Internalisasi Nilai-Nilai Agama Pada Remaja. *Jurnal Komunikasi dan Dakwah*, 5(2), 101-118.

Ibnu Hajar. (2019). "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Dakwah Di Kota Makasar". *Jurnal Al-Khitabah*, Vol. V, No. 2, (05 Juli 2019), 96.

Katz, Elihu, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. (1974). "Utilization of Mass Communication by the Individual," dalam *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*, ed. Jay G. Blumler dan Elihu Katz (Beverly Hills: Sage), 19-32.

Kurnia, Septiawan Santana. (2020). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Discord Terhadap Intensitas Komunikasi Interpersonal Pada Komunitas Gamers Mobile Legend Bang Bang di Kota Bandung". Skripsi. Universitas Komputer Indonesia.

Kurniawan, R., & Astuti, P. (2020). Pengaruh Tayangan Dakwah Islami di Media Sosial Terhadap Perilaku Religius Remaja (Studi Kasus Pada Santri Pondok Pesantren Modern Al-Muttaqin Tasikmalaya). *Jurnal Komunikasi Islam*, 11(1), 1-16.

Kusmin. (2006). "Gaji Guru antara Das Sollen dan Das Sein". *Derap Guru Jawa Tengah*, No. 73, Februari, VII, 27–28.

Little, W. (2016). *Introduction to Sociology - 2nd Canadian Edition*. BCcampus Open Education.

Lubis, Mawardi dan Zubaidi. (2008). *Evaluasi Pendidikan Nilai: Perkembangan Moral Mahasiswa PTAIN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Marshall McLuhan. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press.

Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.



Muhandis, Kāmil. (Tanpa Tahun). *Mu'jāmu al-Muṣṭalahāti al-'Arabiyyah fī al-Lugati wa al-Adāb*. Bairut: Dar al-Ma'ārif.

Muzakir, Ali. (2017). Internalisasi Nilai-Nilai Agama dalam Keluarga: Studi Kasus di Kota Makassar. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(1), 1-18.

Neuendorf, Kimberly A. (2016). *The Content Analysis Guidebook*. Sage Publications.

Nisa, K., & Fitriani, A. (2021). Dakwah Islam di Media Sosial *Youtube*: Studi Kasus pada Konten Ustadz Abdul Somad. *Jurnal Komunikasi Islam*, 7(1), 37-54.

Nurudin. (2007). *Komunikasi Massa* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Nurudin. (2016). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.

Pratama, R. A. (2022). Analisis Konten *Youtube Gamer* Indonesia: Studi Kasus pada Channel Windah Basudara. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(1), 45-60.

Quraish. (Tanpa Tahun). *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat*.

Sahertian, Piet A. dan Ida Aleida Sahertian. (1995). *Supervisi Pendidikan dalam Rangka Program Inservice Education*. Jakarta: Rineka Cipta.

Severin, Werner J. dan James W. Tankard, Jr. (2005). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.

Siberkreasi. (2023). *Literasi Digital: Memahami, Mengakses, Membuat, dan Berbagi Konten Digital*.

Sulaiman, A. (2018). Dakwah Islam Melalui Media Sosial *Youtube* (Studi Kasus Channel Tafaqquh Video). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 12(1), 1-16.

Thohir, Ajid. (2016). Media Sosial dan Dakwah Islam: Studi tentang Penggunaan Media Sosial oleh Dai Muda di Indonesia. *Jurnal Dakwah*, 17(2), 221-242.

Wardani, S. K., & Rahmat, A. (2019). Dakwah Islam di Media Sosial: Studi Kasus Pada Akun Instagram @act\_elgharantaly. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 10(1),





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### IDENTITAS DIRI

Nama : Muhammad Bahrul Ulum  
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 05 November 1999  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat : Pesindon Gg. 3A  
Kec. Bendan Kergon  
Kota Pekalongan  
No. Hp : 0896 6680 9080

### IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Muhammad Yusuf  
Agama : Islam  
Alamat : Pesindon Gg. 3A  
Kec. Bendan  
Kergon Kota  
Pekalongan  
Nama Ibu : Nuroh Ningsih  
Agama : Islam  
Alamat : Pesindon Gg. 3A  
Kec. Bendan Kergon  
Kota Pekalongan

### Riwayat Pendidikan

1. MSI 05 Sampangan : Lulus Tahun 2011
2. SMP Salafiyah Pekalongan : Lulus Tahun 2014
3. SMA Hasyim Asy'ari Pekalongan : Lulus Tahun 2017

UIN K.H.Abdurrahman Wahid Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Program  
Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.