

**METODE KOMUNIKASI DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA
MELALUI KONTEN *LIVE STREAMING*
VIDEO GAME *ONLINE***

SKRIPSI

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



Oleh :

MUHAMMAD BADRUZZAMAN AULIA
NIM. 3419113

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

**METODE KOMUNIKASI DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA
MELALUI KONTEN *LIVE STREAMING*
VIDEO GAME *ONLINE***

SKRIPSI

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



Oleh :

MUHAMMAD BADRUZZAMAN AULIA
NIM. 3419113

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

SURAT PENRYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Badruzzaman Aulia

NIM : 3419113

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul “**METODE KOMUNIKASI DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI KONTEN LIVE STREAMING VIDEO GAME ONLINE**” adalah 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, 23 Januari 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Badruzzaman Aulia
NIM. 3419113

NOTA PEMBIMBING

Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom

Bligo RT 08 / RW 03 Kecamatan Buaran, Kabupaten Pekalongan

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr, Muhammad Badruzzaman Aulia

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Program Studi 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 Badruzzaman Aulia

NIM : 3419113

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Metode Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkacia Melalui
Konten *Live Streaming Video Game Online*

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, 23 Januari 2024

Pembimbing,



Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom

NIP. 1988012312019031011



**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.uingusdur.ac.id | Email : fuad@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **MUHAMMAD BADRUZZAMAN AULIA**

NIM : **3419113**

Judul Skripsi : **METODE KOMUNIKASI DAKWAH USTADZ ABI
AZKAKIA MELALUI KONTEN *LIVE STREAMING*
VIDEO GAME ONLINE**

yang telah diujikan pada Hari Selasa, 27 Febrsuari 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

Penguji II


Dr. Agus Fakhрина, M.S.I
NIP. 197701232003121001


Kholid Novianto, M.A, Hum
NIP. 198810012019031008

Pekalongan, 13 Maret 2024

Disahkan Oleh

Dekan




Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag
NIP. 197305051999031002

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أى = ai	إي = ī
أ = u	أو = au	أو = ū

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fātimah*

4. Syaddad (*tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا ditulis *rabbānā*

البر ditulis *al-barr*

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rojulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البيدع	ditulis	<i>al-badi'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (/').

Contoh:

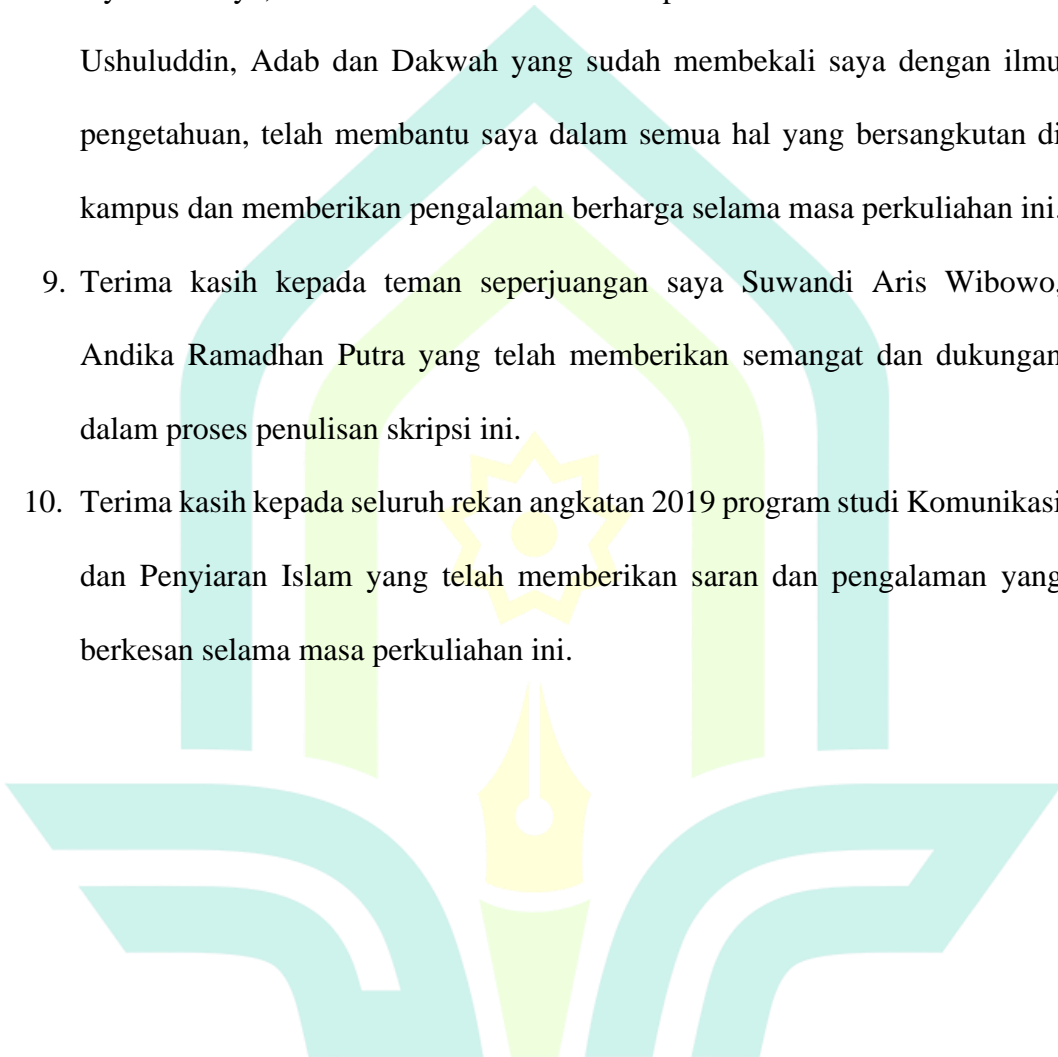
أمرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un</i>

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan serta do'a dari orang-orang tersayang, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas rahmat dan karunia-Nya lah skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Rasulullah SAW, dengan bersholawat kepada-Nya hati dan pikiran ini menjadi tenang dan nyaman.
3. Diri saya sendiri yang telah berusaha sehingga bias menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Keluarga yang tersayang, Alm. Simbah kakung Solichin, Simbah wadok Sakdiyah, Bapak Riyanto, dan Ibu Nok Ahmada yang senantiasa selalu memberikan dukungan Nasihat maupun material serta tak lupa juga do'a yang selalu dipanjatkan kepada Allah untuk kesuksesan saya.
5. Adik-adik saya Muhammad Najib Nur Hakim dan Muhammad Amar Kholis serta keluarga besar yang selama ini sudah memberikan dukungan kepada saya dengan rasa semangat.
6. Terima Kasih kepada dosen pembimbing skripsi saya Muhammad Rikzam Kamal, M. Kom yang sudah sabar dalam memberikan bimbingan, mengarahkan, meluangkan waktunya untuk bertemu dan menyemangati penulis dalam proses penyusunan skripsi.

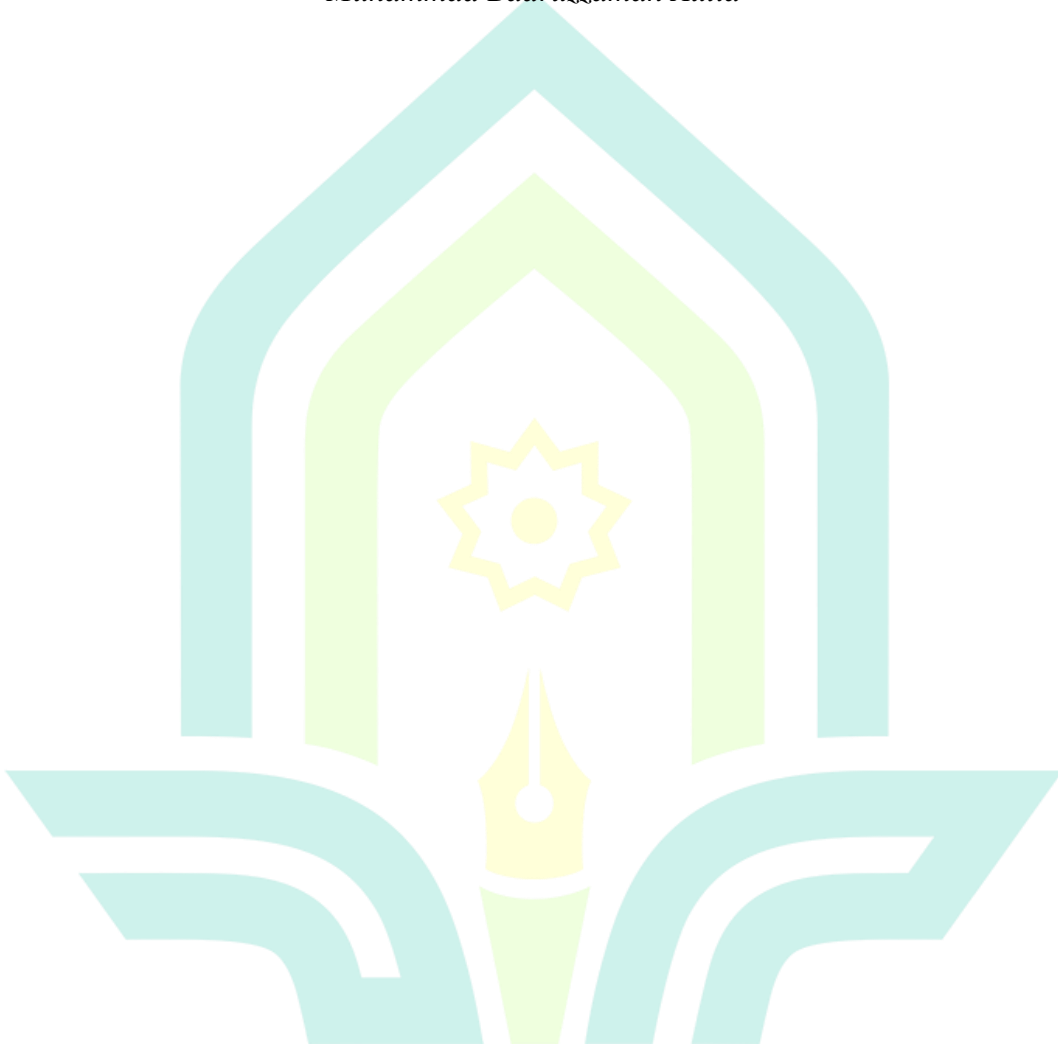
7. Terima kasih kepada dosen pembimbing akademik saya Dr. Arif Chasanul Muna, Lc., M.A. yang sudah bersedia memberikan bimbingan dan motivasi selama penulis menempuh pendidikan strata satu ini.
8. Terima kasih kepada ketua program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Vyki Mazaya, M.S.I dan terima kasih kepada seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang sudah membekali saya dengan ilmu pengetahuan, telah membantu saya dalam semua hal yang bersangkutan di kampus dan memberikan pengalaman berharga selama masa perkuliahan ini.
9. Terima kasih kepada teman seperjuangan saya Suwandi Aris Wibowo, Andika Ramadhan Putra yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada seluruh rekan angkatan 2019 program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memberikan saran dan pengalaman yang berkesan selama masa perkuliahan ini.



MOTTO

“Berharaplah kepada Allah dengan sadar dan ikhlas. Maka kegelapan didalam
hidupmu akan pudar tidak berbekas.”

~ Muhammad Badruzzaman Aulia ~



ABSTRAK

Aulia, Muhammad Badruzzaman. 2024. Metode Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui Konten Live Streaming Video Game Online. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pembimbing: Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom

Kata Kunci: Metode Komunikasi Dakwah, Ustadz Abi Azkakia, Live Streaming Video Game Online

Game adalah suatu aktivitas yang dapat di mainkan dengan menggunakan aturan tertentu dengan bertujuan menghibur. *Game online* adalah permainan berbaris visual dan elektronik. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan game online sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri. Dalam konteks media dakwah, seorang penyampai pesan dakwah perlu memperhatikan pemilihan saluran pesan dakwah yang relevan. Tujuan Ustadz Abi Azkakia melakukan dakwah melalui *esport* dan *live streaming* karena tawaran paling ramai ada disitu.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, timbul permasalahan yang penulis akan coba teliti mengenai bagaimana model komunikasi Ustadz Abi Azkakia melalui konten *live streaming* video game online dan bagaimana metode komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui konten *live streaming* video game online.

Jenis penelitian yang penulis gunakan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif yang dimana sumber data dari penelitian ini didapatkan melalui proses observasi dan dokumentasi beberapa konten video *live streaming* Ustadz Abi Azkakia. Lalu dianalisis menggunakan teori metode komunikasi dakwah yaitu dengan cara analisi data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti menemukan beberapa bahasan yang terdapat pada rumusan masalah model komunikasi Ustadz Abi Azkakia melalui konten *live streaming* video game online yaitu terdapat satu model komunikasi yang akan diteliti yaitu model komunikasi Interaksional yang memuat isi komponen dasar komunikasi dakwah, antara lain: Sumber (*Source*) *encoder* dan *decoder*. Pesan yang disampaikan keseluruhan oleh komunikator (*Message*), Saluran yang digunakan yaitu YouTube. Pada rumusan metode komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui konten *live streaming* game online terdapat beberapa bahasan, antara lain: Proses Metode Komunikasi Dakwah *As Ilah wa Ajwibah* dan Hasil Analisis Indikator *As Ilah wa Ajwibah* dalam dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui Konten *Live Streaming* game online.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Metode Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkaria Melalui Konten Live Streaming Video Game Online”**. Tidak lupa shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya dihari yaumul akhir. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dukungan dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan proses pembelajaran dan penulisan skripsi ini selama menuntut ilmu di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses dalam penyelesaian tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. 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 dan Penyiaran Islam.
4. Dr. Arif Chasanul Muna, Lc, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.

6. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah meluangkan waktu untuk membagikan Ilmu dan Pengalamannya.
7. Seluruh staf, karyawan, dan bagian administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yan telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.

Pekalongan, 23 Januari 2024

Penulis



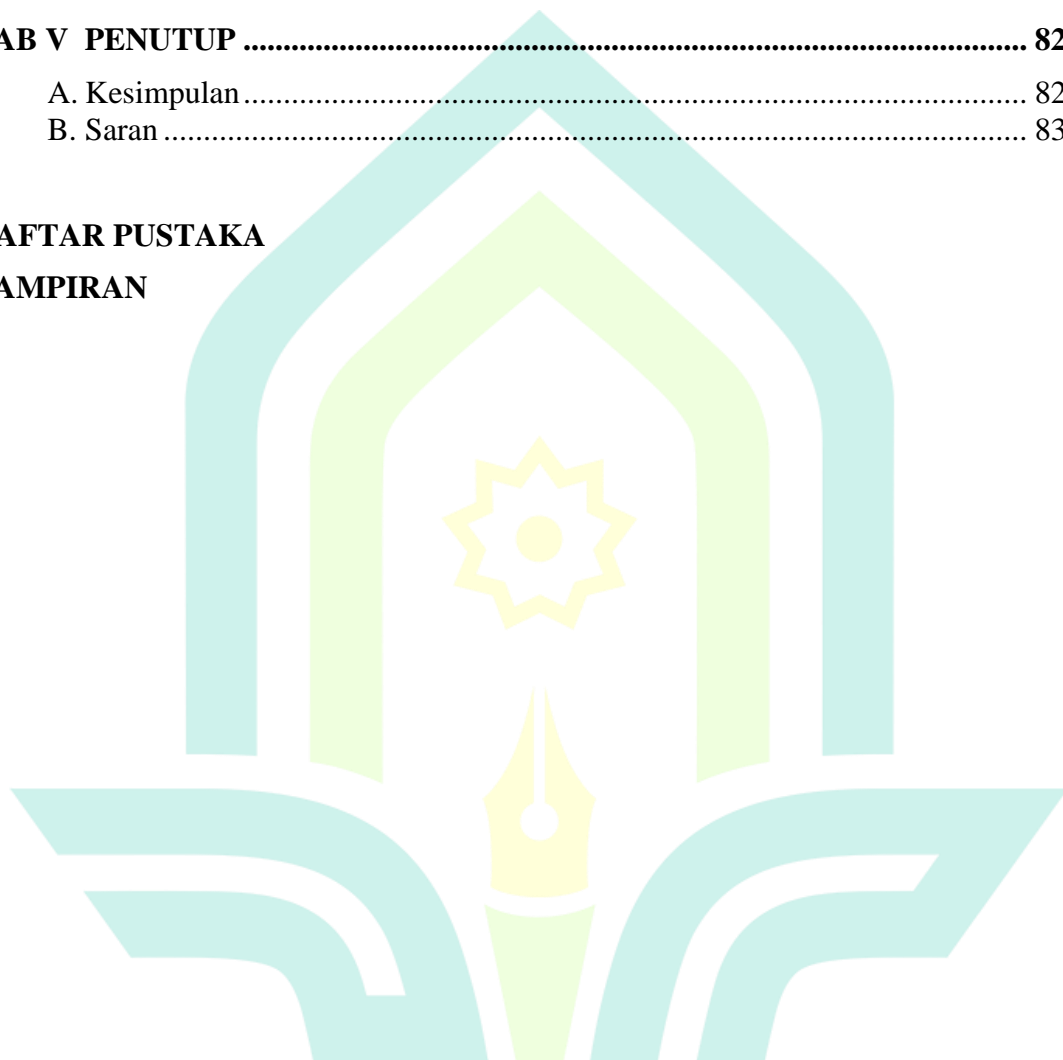
Muhammad Badruzzaman Aulia
NIM. 3419113



DAFTAR ISI

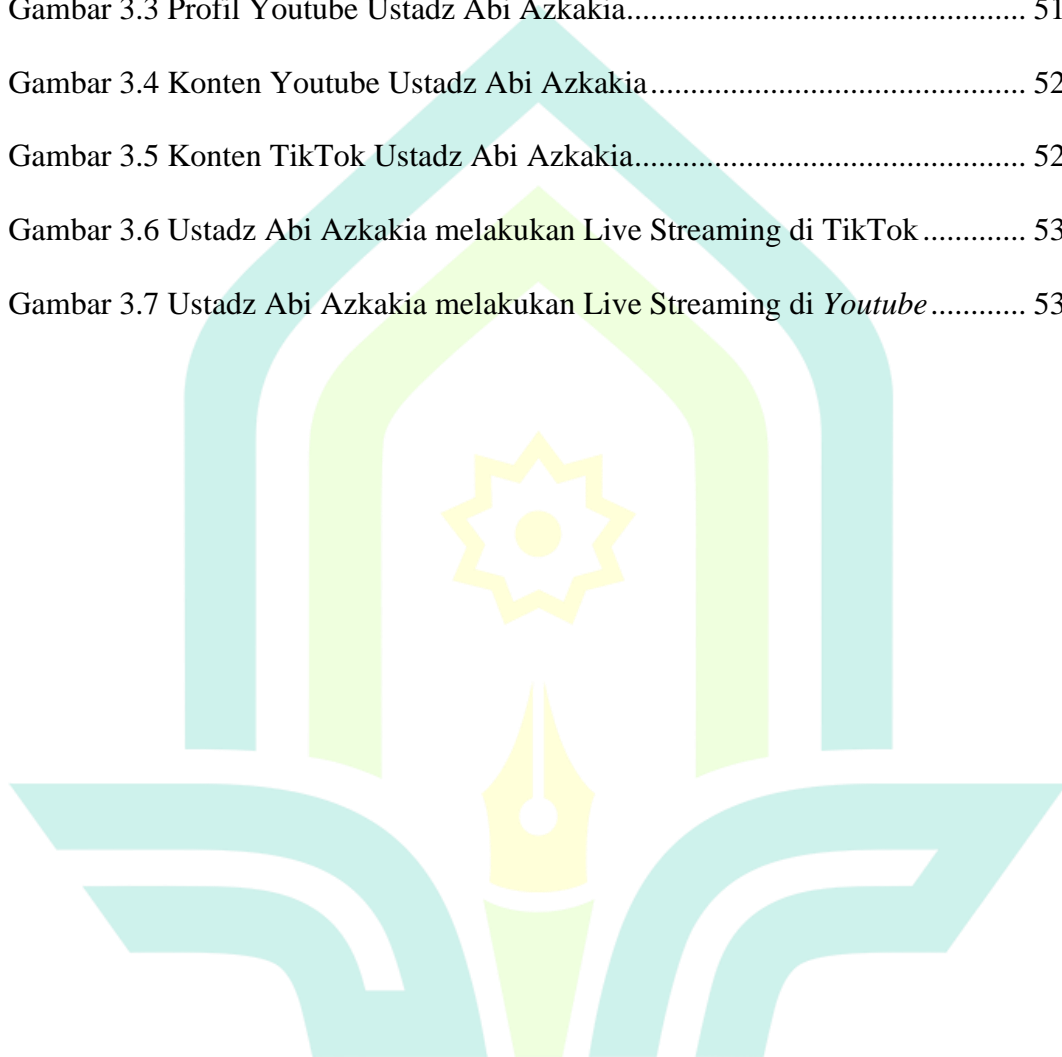
HALAMAN COVER	i
SURAT PENRYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Tinjauan Pustaka.....	6
F. Kerangka Berfikir.....	11
H. Metodologi dan Pendekatan Penelitian.....	12
G. Sistematika Penelitian.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Definisi Komunikasi.....	19
B. Model-Model Komunikasi.....	21
C. Model Komunikasi Wilbur Schramm.....	22
D. Model Komunikasi Dakwah.....	27
E. Dakwah.....	31
F. Metode Komunikasi Dakwah.....	38
G. Metode Dakwah Mujadalah.....	40
H. Macam-Macam Metode Mujadalah.....	43
BAB III GAMBARAN UMUM TENTANG USTADZ ABI AZKAKIA, DAN AKUN MEDIA TIKTOK DAN YOUTUBE	46
A. Profil Ustadz Abi Azkacia.....	46
B. Profil akun TikTok dan Youtube Ustadz Abi Azkacia.....	51

BAB IV MODEL KOMUNIKASI DAKWAH DAN METODE KOMUNIKASI DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI KONTEN <i>LIVE STREAMING VIDEO GAME ONLINE</i>.....	54
A. Model Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkacia Melalui Konten <i>Live Streaming Video Game Online</i>	54
B. Metode Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkacia melalui Konten <i>Live Streaming Video Game Online</i>	68
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	11
Gambar 3.1 Podcast Empetalk Ustadz Abi Azkacia.....	47
Gambar 3.2 Profil TikTok Ustadz Abi Azkacia	51
Gambar 3.3 Profil Youtube Ustadz Abi Azkacia.....	51
Gambar 3.4 Konten Youtube Ustadz Abi Azkacia.....	52
Gambar 3.5 Konten TikTok Ustadz Abi Azkacia.....	52
Gambar 3.6 Ustadz Abi Azkacia melakukan Live Streaming di TikTok	53
Gambar 3.7 Ustadz Abi Azkacia melakukan Live Streaming di <i>Youtube</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pemeriksaan Skripsi

Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game adalah suatu aktivitas yang dapat di mainkan dengan menggunakan aturan tertentu dengan bertujuan menghibur. *Game online* adalah permainan berbaris visual dan elektronik. Dewasa ini, perkembangan *game online* memasuki periode baru yang begitu pesat. Game tidak lagi dipandang sebagai bagian dari individu namun telah menjelma menjadi kegiatan komunitas bersama yang terangkum dalam pusat game (*Game Center*). Berbagai keunggulan dan penawaran seperti biaya yang lebih rendah, komunitas dukungan dan tawaran permainan yang selalui diperbaharui membuat game center semakin populer.

Pemain *game online* biasanya dimainkan dari berbagai kalangan. Namun, yang lebih mendominasi memainkannya adalah dari golongan pelajar, mulai dari Mahasiswa, SMA, SMP, Bahkan anak SD juga memainkan *game online*. Berdasarkan data yang dirilis oleh Sukirno pada tahun 2020 melalui *Aline.id*, jumlah pemain *game online* tahun 2020 diprediksi naik dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Sementara data yang ditulis oleh Vika Azkiya Dihni pada Januari 2022 melalui *We Are Social*, Filipina berada pada urutan di dunia dengan persentase pengguna internet bermain video *game* sebesar 96,4% atau 964.000.000 orang. Indonesia menjadi urutan ke-tiga didunia dengan persentase pengguna internet bermain video *game* sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun

yang mengalami kecanduan game online sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri. Sementara data yang diungkapkan oleh Michael pada tahun 2021 melalui *merdeka.com*, dilihat dari *esport* (sebuah kompetisi *game*), sekitar 58% atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun.¹

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, cara berkomunikasi umat manusia makin banyak terjadi perubahan, sehingga pola interaksi sesama manusia bisa dilakukan dengan secara digital. Dalam bertukar informasi dan pesan, manusia dapat menggunakan sosial media seperti Instagram, Facebook dan WhatsApp. Bahkan dari golongan anak muda dapat bertukar informasi melalui aplikasi game *online*, didalam game *online* terdapat fitur Live Chat untuk memudahkan mereka berkomunikasi. Tapi tidak jarang fitur Live Chat itu disalah gunakan oleh sebagian orang untuk sarana melontarkan perkataan yang tidak baik, seperti menghina ras, suku, dan agama.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggoro Adi tentang sikap agresivitas berbicara pada mereka yang bermain game *online* sejalan dengan pernyataan di atas. Penelitian tersebut menemukan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara tingkat religiusitas dan tingkat agresivitas berbicara. Religiusitas adalah hubungan antara manusia dengan Tuhannya. Agresivitas verbal dapat

¹Pembronina Nona Fembi, et al., “Kecanduan Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa—*iswi* di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka”, (Sikka: Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan No. 8, XV, 2022), hlm. 680.

mengalami *trend* naik, jika remaja tidak menerapkan nilai-nilai pada agama remaja.²

Dalam konteks media dakwah, seorang penyampai pesan dakwah perlu memperhatikan pemilihan saluran pesan dakwah yang relevan. Keberadaan media dapat dilihat setidaknya dalam sisi persepektif yang positif sebagai saluran pesan dakwah. Media sosial yang baru kini berkembang tentu memunculkan tantangan-tantangan dakwah yaitu pesan-pesan dakwah yang tidak dapat dipertanggungjawabkan asal muasal keilmuannya. Dari sinilah urgensi seorang da'i masuk dalam media sosial untuk mendekati diri kepada mad'u terutama muda seperti TikTok dan Youtube.³

Seorang da'i memiliki posisi yang utama dalam mendukung jalanya dakwah. Kontribusi besar seorang da'i terletak pada bagaimana rangkaian materinya mampu menyentuh pada pengetahuan bahkan merubah sikap dan perilaku dari penerima pesan. Dengan memperhatikan dakwah yang efektif, maka da'i tentu perlu menggunakan strategi-strategi tertentu dalam pendekatan kepada mad'u. Kesesuaian topik dan gaya komunikasi menjadi dua dari sekian faktor yang ikut mempengaruhi metode komunikasi dakwah dapat berjalan secara efektif.⁴

²Rochansyah, et al., "*Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi*", (Surabaya: *Journal of Psychological Research* No. 3, I, 2023), hlm. 67.

³Rochansyah, et al., "*Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi.....*", hlm. 67.

⁴Khoirul Nasikhin, et al, "*Gaya Komunikasi Dakwah dengan Game Pada Ustadz Abi Azkalia Melalui Live Tiktok*", (Sidoarjo : *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, No 3, XIV, 2023), hlm. 7.

Salah seorang pendakwah yang bernama Ustadz Abi Azkacia adalah seorang da'i yang memiliki ide menarik. Ia terkenal sebagai ustadz milenial yang aktif di akun pribadi Tiktoknya dengan nama pengguna @AbiAzkaciaa, Ustadz Abi Azkacia melakukan dakwah melalui *live streaming game online*. Dakwah yang dilakukan ustadz Abi Azkacia dengan memberikan materi dakwah yang menjadikan visual game sebagai bahan penunjang kata-kata dalam seruan kebaikan. Pada saat *live streaming* menyampaikan dakwah secara *random* kepada mad'u atau penonton *live streaming*. Dampak nyata adanya dakwah Ustadz Abi Azkacia begitu terasa kepada mad'unya, hal itu tercermin pada respon balik yang positif dari *viewers*. Tidak hanya mendapat komentar positif, para penonton juga memberikan dukungan terhadap dakwah Ustadz Abi Azkacia pada saat konten *live Streaming game online*.

Tujuan Ustadz Abi Azkacia melakukan dakwah melalui *esport* dan *live streaming* karena tawaran paling ramai ada disitu, banyak juga yang meminta Ustadz Abi Azkacia untuk mengembalikan sopan santun dan tutur kata yang baik di *game Mobile Legends*. Ustadz Abi Azkacia juga banyak kontrak yang diperpanjang untuk *live streaming* supaya bisa mempromosikan dari pada dakwah-dakwah lewat *esport*, karena anak muda zaman sekarang ketika ada Ustadz berdakwah di masjid dan mushola yang mendengarkan sangat sedikit. Oleh karena itu Ustadz Abi Azkacia mengambil tawaran kontrak live streaming sambil berdakwah, karena dengan cara ini akan lebih mempermudah dakwahnya nyangkut dihati para pemuda. Anak-anak jaman sekarang sering main media

sosial dan kebanyakan mereka melihat yang tidak-tidak, maka dari itu munculah Ustadz Abi Azkaria menjadikan mereka melihat yang ada-ada.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, peningkatan pemahaman agama melalui upaya dakwah menjadi hal yang sangat penting bagi pengguna game *online*. Dakwah adalah kegiatan yang mengajak, memanggil, dan menyampaikan ajaran-ajaran kebajikan sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits. Oleh karena itu, dakwah adalah kewajiban yang ditetapkan oleh Allah SWT bagi para penganutnya untuk melaksanakannya. Tujuannya adalah agar para da'i bisa mengikuti perkembangan media yang memerlukan mereka untuk beradaptasi dengan zaman.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari tahu lebih dalam mengenai temuan dari penelitian ini supaya dapat menjadi acuan atau referensi yang bermanfaat bagi penelitian-penelitian sejenis dalam ranah dakwah digital. Harapan penulis ketika penelitian ini telah selesai, agar bisa menjadi motivasi untuk seluruh pelaku dakwah supaya dapat berdakwah untuk menjadikan insan-insan yang berkualitas.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkaria?
2. Bagaimana metode komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkaria melalui konten *live streaming video game online*?

⁵Dakwah Pertama di Mlbb!? Majelis Nurul Legend Wajib Nonton!! – Empetalk. Youtube Jonathan Liandi. https://youtu.be/voxjmEUKNBY?si=Wqbv8kI9_gpn3lBd pada menit 1:46.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui model komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkacia.
2. Untuk mengetahui isi dari metode komunikasi dakwah ustadz Abi Azkacia melalui konten *live streaming video game online*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai referensi dukungan untuk para peneliti dalam melakukan penelitian terkait metode komunikasi dakwah terhadap realitas suatu media sosial dengan menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, serta dapat digunakan sebagai bahan referensi oleh mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan referensi dan informasi untuk khalayak atau *da'i* dalam mengusulkan metode dakwah pendekatan *live streaming game online* tentang bagaimana untuk menyikapi perkembangan teknologi untuk berdakwah.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan harus didasarkan pada temuan penelitian sebelumnya yang relevan.. Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan mencakup:

- a. Sebuah hasil penelitian yang berasal dari Neng Ayu Saadah dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jurnal tersebut memuat judul “*Dakwah Melalui Live streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakiaa*”. Teknik pengumpulan data yaitu dengan metode etnografi virtual dimana peneliti melakukan observasi akun media tiktok @abiazkakiaa. Hasilnya adalah Tiktok dapat menjadi saluran informasi sebagaimana yang diimplementasikan oleh ustadz Abi Azkakia. Hal yang menjadi keunggulan dari Tiktok visual yang multifungsi untuk menampilkan game mobile legend profesional melalui fitur *live Streaming*.⁶

Kesamaan antara penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya dengan penelitian ini adalah topik bahasan tentang Ustadz Abi Azkakia yang menggunakan *game online* sebagai media dakwah. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang dimana jurnal di atas membahas dakwah *game online* secara umum. Sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada kajian mendalam dengan konten *live streaming* untuk membahas metode komunikasi dakwah.

- b. Jurnal ini disusun oleh Nadhief Muhammad Fauzan dan Bambang Saiful Ma'arif dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game *Online* terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Perata Kopo Kabupaten Bandung”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini

⁶Sa'adah, “*Dakwah Melalui Live streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa*”, (Yogyakarta: *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, No 2, XIII 2022), hlm. 144.

adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Data yang terkumpul adalah data kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game *online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap praktik beribadah shalat remaja di wilayah Permata Kopo, Kabupaten Bandung. Pengaruhnya sebesar 80,2%. berupa pengaruh negatif.⁷

Persamaan jurnal di atas dengan yang penelitian ini adalah tentang game *online* untuk sarana berdakwah. Sedangkan perbedaannya adalah pada fokus penelitian yang dimana jurnal di atas mengaitkan game *online* dan pengaruhnya terhadap shalat. Sedangkan penelitian ini membahas tentang metode dakwah ustadz Abi Azkaria melalui konten *live streaming*.

c. Jurnal ini ditulis Nanda Khairiyah dari STAI Al Aqidah Al-Hasyimiyyah dengan judul “Analisis Penggunaan Video Game *Online* Sebagai Media Dakwah”. Metode riset dalam penelitian di atas adalah metode kualitatif. Analisis data yang dipakai adalah tinjauan pustaka Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa dakwah melalui game *online* dapat dilakukan dan menggunakan opsi sejumlah game *online* Islami yang populer.⁸

Kesamaan antara jurnal yang telah disebutkan di atas dengan penelitian ini adalah sama berfokus pada bahasa game *online* sebagai saran dakwah. Perbedaan jurnal di atas dengan penelitian ini adalah game *online*

⁷Nadhief Muhammad Fauzan, et al., "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung", (Bandung: Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam, No. 2, I 2021), hlm. 86.

⁸Nanda Khairiyah, "Analisis Penggunaan Video Game Online Sebagai Media Dakwah", (Jakarta : Jurnal Kajian Islam, Tasawuf dan Psikoterapi No 2, I 2020), hlm.14.

dapat berpengaruh terhadap kualitas perilaku/akhlaq pada remaja ketika melaksanakan ibadah shalat. Sedangkan penelitian ini berfokus pada kajian metode komunikasi dakwah ustadz Abi Azkaria melalui konten *live streaming game online*.

- d. Jurnal ini ditulis oleh Aditya Prayogi dari IAIN Pekalongan dengan Judul: “Analisis penggunaan *video game* sebagai media dakwah”. Peneliti dalam konteks ini memilih metode kualitatif dengan kajian literatur yaitu memanfaatkan segala jenis sumber literasi berupa jurnal, buku dan sumber lainnya yang relevan. Hasil penelitian menjelaskan pemakaian *video game* dalam konteks media dakwah populer secara dapat dijabarkan dalam tiga cara pandang yaitu *video games* sebagai saluran proses belajar, *video game* model bagi *user interface* yang baru, dan *video game* sebagai wadah praktik berguna bagi peningkatan kesadaran pengetahuan dan sikap.⁹

Kesamaan antara jurnal yang telah disebutkan di atas dengan penelitian ini adalah kajian *game online* sebagai sarana dakwah. Namun jurnal di atas juga memiliki perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada cara penggunaannya berpusat dengan mengubah perilaku proses belajar. Sedangkan yang peneliti fokuskan yaitu metode komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkaria untuk berdakwah.

- e. Jurnal ini di tulis oleh Fauzi Almutazam dan Irman, yang merupakan bagian dari Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas

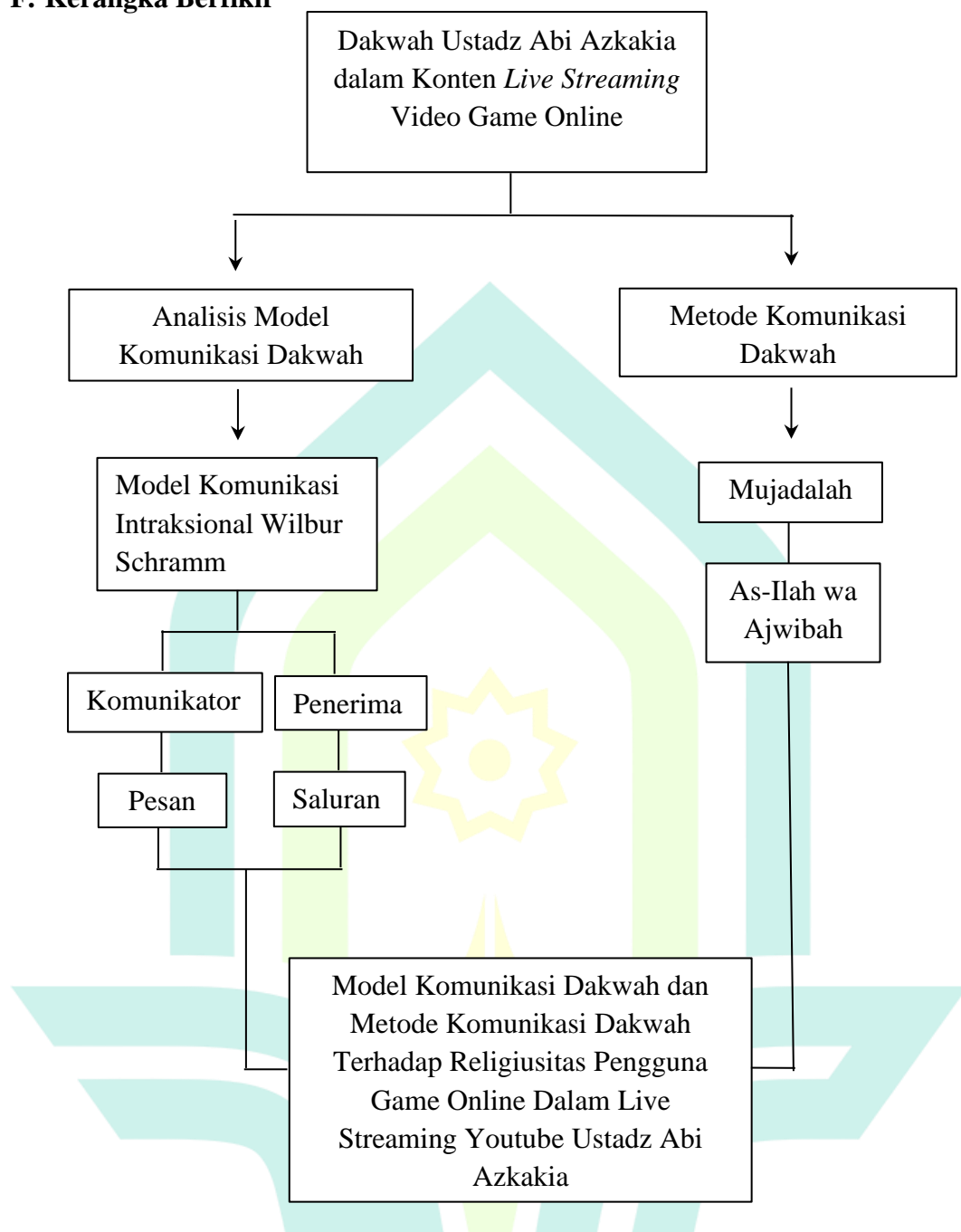
⁹Prayogi, Arditya. "Analisa Penggunaan Video Game sebagai Media Dakwah". (Pekalongan, No. 2, XV 2021): hlm, 180.

Ushulluddin, Adab, dan Dakwah di IAIN Batusangkar, telah melakukan penelitian dengan judul "Pola Komunikasi Pemain Game dalam Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah." . Dengan penelitian kualitatif, penelitian menyatakan hasilnya bahwa fenomena penggunaan video game sebagai media dakwah populer secara teoritik adalah sebagai bagian dari lingkungan yang mampu memberikan berbagai aktivitas (langsung) yang bermakna dan bermanfaat dari aspek pembelajaran.¹⁰

Kesamaan antara jurnal yang telah disebutkan di atas dengan penelitian ini adalah meneliti tentang komunikasi dalam game Mobile Legend dengan menggunakan penelitian kualitatif. Perbedaannya adalah dalam jurnal di atas berfokus pada pola komunikasi. Sedangkan jurnal ini berfokus pada metode komunikasi dakwah.

¹⁰Irman et al., "*Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah*", (Batusangkar: *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*, No 2, I 2022), hlm. 106.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pada gambar 1.1 Kerangka Berfikir. Berikut adalah deskripsi dari kerangka berfikir :

Secara sederhana langkah awal dalam menganalisa Live Streaming Video Game *Online* dalam akun YouTube dan TikTok nya Ustadz Abi Azkacia. Peneliti mengumpulkan segala data yang berkaitan dengan Kurangnya Religiusitas Remaja dalam bentuk deskripsi. Data tersebut nanti akan digunakan untuk membahas mengenai Metode Komunikasi Dakwah yang digunakan Ustadz Abi Azkacia

Model komunikasi dakwah dan metode komunikasi dakwah dilakukan dengan memperhatikan indikator teori. Selanjutnya model komunikasi dakwah akan dianalisis dengan analisis metode komunikasi dakwah dari tingkatan artinya dengan melihat seberapa jauh game *online* mempengaruhi religiusitas pada remaja. Pada tingkatan selanjutnya metode komunikasi dakwah merujuk pada metode dakwah, Yaitu : Mujadalah

Hasil dari model dan metode diatas nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam memfokuskan pada metode komunikasi dakwah Ustadz Abi Azkacia terhadap mad'u yang berlangsung saat melakukan Live Streaming pada akun TikTok dan YouTube.

H. Metodologi dan Pendekatan Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan memakai paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme pada dasarnya dipengaruhi oleh

perspektif fenomenologis adalah paradigma konstruktivisme.¹¹ Paradigma tersebut juga mencoba memahami makna dan penafsiran manusia dengan keadaan sealamiah mungkin dengan melalui tindakan-tindakan keseharian mereka dalam kehidupan nyata.¹² Peneliti menggunakan paradigma ini karena untuk menginterpretasikan atau penafsiran makna, juga perlu menjelaskan proses-proses terbentuknya makna dan bagaimana makna yang terkandung dalam bahasa dan aktivitas sosial. Proses interpretasi sendiri merupakan upaya melakukan penjelasan tentang makna-makna dari bahasa ataupun tindakan para orang yang melakukan aktivitas sosial untuk mengemukakan konstruksi peneliti tentang konstruksi-konstruksi makna dari orang yang diteliti.¹³

2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menerapkan pendekatan ilmiahnya dengan menggunakan metode deskriptif. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif berusaha memberikan gambaran secara mendalam mengenai permasalahan yang diangkat.¹⁴

Peneliti memilih pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena perilaku subjek penelitian, termasuk persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek-aspek lain

¹¹Zikri Facrul Nurhadi, “*Teori Komunikasi Kontemporer*”, (Depok: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 27.

¹²Rulli Nasrullah, “*Metode Penelitian Jurnalisme Pendekatan Kualitatif*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 35.

¹³Cosmas Gatot Haryono, “*Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*”, (CV Jejak (Jejak Publisher, 2020), hlm. 20.

¹⁴Burhan Bungin, “*Penelitian Kualitatif: Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Politik dan Ilmu Sosial Lainnya*”, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm 68.

yang terkait. secara komprehensif.¹⁵ Penelitian kualitatif memiliki perbedaan dengan penelitian. Perbedaannya misal pada tujuan penelitian. Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk menjelaskan deskripsi, sebagai suatu cara mengemukakan gambaran dan/atau pemahaman tentang alasan sesuatu gejala berlangsung.¹⁶

3. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan memanfaatkan dua jenis sumber data, diantaranya:

a. Sumber data primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang ditemukan secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara).²¹ Sumber data primer yang dimanfaatkan adalah data yang diperoleh secara langsung atau berasal dari konten *Live streaming* dalam akun Tik Tok dan YouTube Ustadz Abi Azkacia dengan masa publikasi pada tanggal 5 Juli 2023. Konten tersebut dipilih karena memiliki jumlah penonton terbanyak dan menarik penonton.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah jenis sumber data yang diperoleh melalui data pendukung. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari berbagai buku-buku komunikasi dan referensi lainnya. komunikasi, buku-buku analisis, dan berbagai jurnal yang isinya menyangkut

¹⁵Prof. Dr. Lexy J. Meleong, M.A, “*Penelitian Komunikasi Kualitatif*”, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 8.

¹⁶Pawito, “*Penelitian Komunikasi Kualitatif*”, (Yogyakarta: Lkis, 2007), hlm. 35.

dengan tema ataupun pembahasan yang dialami penelitian ini.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam penelitian ini, akan dilaksanakan observasi atau pengamatan dengan cara mengumpulkan data dari kutipan konten *Live streaming video game online* pada akun media Tik Tok dan YouTube Ustadz Abi Azkacia.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud adalah upaya mendalami teks pemberitaan sebagai metode pengumpulan data. Dalam konteks ini, pengumpulan diwujudkan dengan memotret data berupa konten pandangan serta alasannya yang menyertai peristiwa termasuk data dokumen publik dan privat tentang penelitian.¹⁷ Dokumentasi di sini dapat berupa konten *live streaming video game online* pada akun Tik Tok Ustadz abi Azkacia.

5. Teknik Analisis Data

Menurut Neong Muhadjir berpendapat bahwa definisi analisis data diartikan sebagai seperangkat usaha dalam merangkai *notes* dari hasil observasi yang sedang diperbuat oleh peneliti.²⁴

Peneliti menerapkan teknik model analisis interaktif Miles dan Huberman dalam penelitian kualitatif, yang memungkinkan analisis data

¹⁷Rahmat Kriyantono, "*Teknik Praktis Riset Komunikasi*", (Jakarta : Kencana, 2006), hlm.118.

dilakukan secara bertahap selama proses penelitian melalui media online maupun setelah melaksanakan penelitian dari media setelanya baru melakukan analisis. Analisis data dielaborasi di dalam proses pengumpulan data. Alur analisis data menurut Miles dan Huberman melalui teknis yang digunakan dalam menganalisis data melalui langkah-langkah sebagai berikut¹⁸ :

a. Pengumpulan data

Dalam konteks ini, peneliti mengumpulkan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi lapangan dengan pendekatan yang objektif. Dalam pengumpulan data ini yang dapat dilakukan peneliti melalui pengamatan terhadap metode komunikasi dakwah yang digunakan oleh Ustadz Abi Azkaria seperti berbagai kegiatan dakwahnya berupa belajar mengajar, bercerita tentang kisah nabi dan para sahabat. Dalam tahap pengumpulan data merupakan fase yang paling penting dan dapat juga memakan waktu yang lama.

b. Reduksi data

Reduksi data adalah tahap dalam penelitian kualitatif di mana data kasar yang terdapat dalam catatan lapangan tertulis disederhanakan, difokuskan, diabstraksi, dan diubah. Proses ini berlangsung secara berkelanjutan selama penelitian kualitatif dilakukan hingga laporan akhir dapat disusun. Tahap ini untuk mencari data yang diperlukan melalui

¹⁸Rukajat, Ajat, “*Pendekatan penelitian kualitatif*”, (Sleman : Deepublish, 2018), hlm. 23.

pertanyaan yang dibutuhkan peneliti saja yaitu berupa Metode Komunikasi Dakwah Ustadz AbiAzkacia Melalui Konten Live Streaming Video Game *Online*. Sehingga yang tersisa hanya data-data yang penting.

c. Penyajian data

Merupakan kumpulan informasi terstruktur yang mampu memberikan adanya kemungkinan pengambilan tindakan dan penarikan kesimpulan. Tahap ini untuk menjawab observasi selama dilakukan keikutsertaan dan pengamatan terhadap kegiatan metode komunikasi dakwah ustadz Abi Azkacia, berupa kegiatan belajar mengajar, kegiatan sholat bersama, silaturahmi.

d. Penarikan kesimpulan

Merupakan tahapan terakhir dalam proses analisis data. Data yang telah dikumpulkan akan diolah dengan langkah reduksi dan kategorisasi, diikuti dengan pembuatan kesimpulan sementara. Kemudian, dalam rangka memeriksa validitasnya, kesimpulan sementara tersebut akan divalidasi dengan mengaplikasikan strategi triangulasi yang melibatkan berbagai sumber data dan metode.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penyusunan daam pembahasan pada penelitian ini tidak jauh beda dengan penyusunan penelitian pada umumnya:

Bab I : Bagian awal, dalam bab ini, menguraikan tentang konteks latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, metode penelitian, dan tata

cara penyusunan penelitian.

- Bab II : Landasan Teoritis bertujuan untuk mengulas hubungan antara penggunaan teori dalam konteks penelitian ini, khususnya terkait dengan metode komunikasi dakwah. Ini mencakup pemahaman tentang konsep-konsep seperti metode dakwah mujadalah dalam konteks penyampaian dakwah Ustadz Abi Azkaria melalui platform game *online* live streaming.
- Bab III : Bagian Hasil Penelitian ini pertama-tama akan memberikan penjelasan umum atau deskripsi mengenai akun TikTok dan YouTube milik Ustadz Abi Azkaria. Ini melibatkan rincian tentang profil *da'i*, *audiens*, konten dakwah, *platform* dakwah, serta metode komunikasi dakwah.
- Bab IV : Model Komunikasi dan Metode Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkaria Melalui Konten Media *Live streaming Video game online*, meliputi pembahasan mengenai konsep dakwah, metode komunikasi dakwah ustadz Abi Azkaria pada live streaming video game *online* melalui platform Tik Tok dan YouTube.
- Bab V : Penutup, Meliputi kesimpulan dan saran

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini.

Berdasarkan dari hasil analisis yang peneliti lakukan ditemukan beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Model komunikasi dakwah pada konten *live streaming* Ustadz Abi Azkacia merupakan suatu aktivitas yang menggambarkan proses komunikasi ataupun penyampaian pesan oleh *da'i* kepada *mad'u* berupa ajaran Islam sebagai suatu metode atau pendekatan untuk mengajak orang lain agar berperilaku dan berbuat baik kepada orang lain. Model komunikasi Intraksional adalah model komunikasi yang secara keseluruhan terdapat adanya beberapa komponen dasar komunikasi dakwah, yaitu adanya Sumber (*source*), encoder dan decoder, pesan yang disampaikan oleh encoder maupun decoder, yang terakhir saluran.
2. Metode komunikasi dakwah yang ditemukan dalam konten *live streaming* game online Ustadz Abi Azkacia pada tanggal 5 Juli dan 4 November 2023 yaitu:
 - a. Proses Metode Komunikasi Dakwah *As Ilah wa Ajwibah*

Secara garis besar, Ustadz Abi Azkacia melakukan dakwahnya dalam dua jenis sesi yaitu sesi mabar (bermain bersama) dan jeda mabar. Pada saat sesi Mabar, Ustadz Abi Azkacia akan mengajak penontonya memasuki game dan bermain bersama. Sesi mabar dilakukan dengan

menggunakan sistem donate dimana penonton yang berminat ikut akan dikenai biaya sebesar sepuluh ribu rupiah untuk satu kali main. Setiap sekali *Match* hanya dapat diikuti maksimal lima orang. Setiap satu kali *match* dapat berlangsung mengikuti waktu yang dibutuhkan menyelesaikan satu match. Sedangkan diantara waktu dari match ke match yang lain akan diadakan dialog dalam jeda. Dan begitulah prosesnya diulangi sampai sekiranya konten live streaming selesai.

Pada sesi jeda match, Ustadz Abi Azkaria memberikan kesempatan kepada penonton untuk bermain game Mobile Legend bersama Ustadz Abi Azkaria dan bertanya. Tidak jarang, penonton juga dapat memberikan pertanyaan saat sesi match berlangsung. Secara ringkas penonton mendapatkan kebebasan dalam memberikan komentar. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, Ustadz Abi Azkaria akan menyapa penonton yang mengirimkan uang donasi melalui link donate yang diikuti dengan pesan singkat pada layar.

b. Hasil Analisis Indikator *As Ilah wa Ajwibah* dalam dakwah Ustadz Abi Azkaria melalui Konten Live Streaming game online

Berdasarkan hasil dokumentasi konten live streaming Ustadz Abi Azkaria, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa proses *As Ilah wa Ajwibah* dalam dakwah Ustadz Abi Azkaria sebagai berikut :

- 1) Bahasan tentang orang memelihara Anjing di Rumah. Pada sesi ini terdapat proses dakwah *Mujadalah* yang dimana pertanyaan tersebut

mendapatkan timbal balik atau *feedback* dari Ustadz Abi Azkacia dan penonton.

- 2) Bahasan tentang siksaan paling ringan dineraka. Pada sesi ini juga memperlihatkan adanya respon timbal balik yang dilontarkan oleh Ustadz Abi Azkacia terhadap penonton, dan begitu juga sebaliknya.

B. Saran

1. Untuk peneliti

- a. Untuk peneliti berikutnya, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi. Namun peneliti berikutnya harus mampu menjabarkan, memperdalam dan perlu adanya perkembangan data-data sesuai dengan data atau rujukan terbaru yang diperoleh, sehingga nantinya menghasilkan penelitian yang relevan dan bermanfaat.
- c. Untuk peneliti berikutnya, harus selektif dalam memilih video untuk dijadikan bahan referensi, karena tidak semua video Ustadz Abi Azkacia mengandung unsur dakwah.
- d. Untuk peneliti berikutnya, harus memperluas wawasan untuk mendapatkan sumber data. Jika perlu melakukan wawancara langsung dengan Ustadz Abi Azkacia untuk memperoleh informasi lebih dalam.

2. Untuk Ustadz Abi Azkacia

- a. Strategi berdakwah lewat *live streaming video game online* sudah bagus, namun perlu adanya aksi nyata bertatap muka langsung dengan masyarakat atau mad'u dan tidak hanya melalui media sosial saja.
- b. Ketika berdakwah harus memperhalus bahasa dan nada bicaranya dengan

jelas, agar mudah diterima dan tidak menimbulkan perselisihan antara *da'i* dan *mad'u*.

- c. Dalam penyampaian materi atau berdakwah harus disertai referensi dari Al-Qur'an, Hadits, dan sumber rujukan lain yang sesuai dengan ajaran Islam supaya tidak salah dan keliru.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, 2015. *Ilmu Dakwah: Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah*, Bandung: Citrapustaka Media.
- Andika Ramadhan Putra, 2023. “*Strategi Komunikasi Dakwah KH. Ahmad Asrori Al-Ishaqi Pada Radio Rasika 88,9 FM Pekalongan Dalam Program Mutiara Hikmah On Air*”, Skripsi Sarjana Sosial, Pekalongan: UIN K.h. Abdurrahman Wahid.
- Anshari Hafi, 1993. *Pemahaman dan Pengalaman Dakwah*, Surabaya: Al-Ikhlash.
- Aripudin Acep, 2011. *Pengembangan Metode Dakwah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Alfi Qonita Badi’ati et. al., 2018 *Dakwah Transformatif Solo*: Penerbit Taujih.
- Azra Azyumardi, 2000. *Menuju Masyarakat Madani: Gagasan, Fakta dan Tantangan*, Bandung: PT Rosdakarya.
- Bambang Saiful Ma’arif, et al., 2021. “*Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung*”, Sarjana Sosial, Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Bungin Burhan, 2010 “*Penelitian Kualitatif : Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Politik dan Ilmu Sosial Lainnya*”, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.”
- Esa Kiki Perdana, 2021. *Analisa Model Komunikasi Pada Halaman “@Aswaja_Sunda” dalam Mempertahankan Ajaran Islam Ahlusunnah wal Jama’ah di Media Instagram*, Vol. 5, No. 1.
- <http://repository.uin-suska.ac.id/15412/7/7.%20BAB%20II%2018125KOM.pdf>. Diakses 5 Maret 2024, Pukul 17:30.
- https://youtu.be/voxbmEUKNBY?si=Wqbv8kI9_gpn3lBd. Diakses 25 Oktober 2023 Pukul 10:50.
- https://youtu.be/76WU-5hXh_8?si=wMBJ6-2vMCMupBn6 Diakses pada tanggal 3 Desember 2023.

<https://www.youtube.com/live/FOGP75K-7vA?si=vqYX8uP6dXj7Lm6->

Diakses pada tanggal 4 Desember 2023.

Ilahi Wahyu, 2010. *Komunikasi Dakwah*, Bandung: PT Rosdakarya.

Ilahi Wahyu, M Munir, 2006. *Manajemen Dakwah*, cet-2, Jakarta: Kencana.

Imam Zaidallah, Alwisral, 2005. *Strategi Dakwah Dalam Membentuk Da'i dan Khotib Professional*, Jakarta: Kalam Mulia.

Irman, et al., 2022. "Pola Komunikasi Gamers Dalam Game online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah. Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam", Batusangkar: IAIN Batusangkar.

Khotimah Siti, 2019. "Metode Komunikasi Dakwah Dalam Mewujudkan Masyarakat Islam Di Desa Tingkara Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara", Skripsi, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makasar.

Makhrian Andy, 2022. *Model Komunikasi Dalam Meningkatkan Sektor Wisata di Wilayah Pesisir Pantai Kota Bengkulu*, Vol. 6, No.1, Bengkulu.

Mauillasari Sri, 2018. *Metode Dakwah Menurut Jalaluddin Rakhmat dan Implementasinya Dalam Bimbingan dan Konseling Islam*, Semarang: Jurnal Dakwah, Vol. 38, No.1.

Moh. Aziz Ali, 2008. *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Kencana.

Morissan, et al., 2009. *Teori Komunikasi*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Muhammad Thariq Mudzakiv, 2023. "Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkaria Melalui TikTok", Skripsi, Sarjana Sosial, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Munzier Suparta et. al., 2003. *Metode Dakwah*, Jakarta: Prenada Media.

Nadhief Muhammad Fauzan, et al., 2021, "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung", Bandung: Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam.

Nanda Khairiyah, 2020. "Analisis Penggunaan Video Game online Sebagai Media Dakwah", Jakarta: STAI Al Aqidah Al-Hasyimiyyah.

Nasikhin Khoirul, et al., 2023. "Gaya Komunikasi Dakwah dengan Game Pada

- Ustadz Abi Azkacia Melalui Live Tiktok*”, Sidoarjo : UIN Muhammadiyah
- Nasrullah Rulli, 2014, “*Teori Riset dan Media Siber (Cybermedia)*”, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group).
- Nona Fembi Pembronia, et al., “*Kecanduan Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa—iswi di SMPK Hewanbura Watublapi Kabupaten Sikka*”, Jurnal Wahana Pendidikan, Vol. 15, No. 8.
- Pawito, 2007, “*Penelitian Komunikasi Kualitatif*”, Yogyakarta: PT Lks Pelangi Aksara.
- Pimay Awaludin, 2006. *Metodologi Kajian Teoritis dan Khazanah Al-Qur'an*, Semarang: Rasail.
- Prayogi Arditya, 2021. “*Analisis Penggunaan Video Game Sebagai Media Dakwah*”, Pekalongan: Iain Pekalongan.
- Prof. Dr. Lexy J. Meleong, M.A, 2012, “*Penelitian Komunikasi Kualitatif*”, Bandung : PT. Remaja Rosadakarya.
- Rijali Ahmad, 2018. ”*Analisis Data Kualitatif*”, (Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin), hlm 84-85.
- Rochansyah, et al., 2023, "*Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi*”, Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Indonesia.
- Sa'adah, 2022 “*Dakwah Melalui Live streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkacia*”, Yogyakarta: *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*.
- Samsul Munir Amin, 2009. *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Hamzah.
- Saputra Wahidin, 2011. *Pengantar Ilmu Dakwah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siska Fitriah, 2014. *Strategi Komunikasi Dakwah Radio 95,5 RASfm Jakarta Pada Program Cahaya Sore Pesantren On Air*, Skripsi Sarjana Komunikasi Islam, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Sunarto. A, 2014. *Etika Dakwah*, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Toni Hartono, et al., 2011. *Komunikasi Dakwah*, Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau.

Windi Sustiyo et al., 2013. *“Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang”*, (Universitas Negeri Semarang : Jurnal of Physical), hlm 527-528.

Yanti Leni, 2021. *“Mengatasi Pecandu Game Online Melalui Dakwah Online”*, STAI Bumi Silampari, Lubuklinggau, Indonesia.

Zaidallah Imam Alwisral, 2005. *Strategi Dakwah dalam Membentuk Da’I dan Khotib Professional*, Jakarta: Kalam Mulia.

Zikri Facrul Nurhadi, 2017. *“Teori Komunikasi Kontemporer”*, Depok: Kencana Prenada Media Group.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pemeriksaan Skripsi



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.uingusdur.ac.id | email : fuad@uingusdur.ac.id

LEMBAR PEMERIKSAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Drs. H. S. Kohar
NIP : 196607152003021001
Pangkat, Golongan, Ruang : Penata TK.I (III/d)
Jabatan : JFT PTP / Sub Koordinator Akma FUAD


Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Badruzzaman Aulia
NIM : 3419113
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Telah selesai melaksanakan pemeriksaan Skripsi sesuai dengan aturan yang disahkan dan diterapkan di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Oleh karena itu, untuk selanjutnya skripsi saudara/i segera dijilid sesuai dengan warna fakultas dan kode warna yang ditetapkan oleh STATUTA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Atas perhatian dan kerja sama saudara/i, kami ucapkan terima kasih.

Pekalongan, 14 Maret 2024

Mengetahui,

a.n. Dekan
Sub Koordinator AKMA FUAD

Drs. H. S. Kohar
NIP. 196607152003021001

Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

IDENTITAS

Nama : Muhammad Badruzzaman Aulia
Tempat Lahir : Pematang, 01 Januari 2001
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Desa Purwosari RT 02/RW 01 Kecamatan Comal
Kabupaten Pematang

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Muhammad Ali Fahrudin
Nama Ibu : Nok Ahmada
Alamat : Desa Purwosari RT 02/RW 01 Kecamatan Comal
Kabupaten Pematang

RIWAYAT PENDIDIKAN

MI Ma'hadul Muta'allimin Sidorejo : (2007 - 2013)
SMP Negeri 2 Comal : (2013 - 2016)
SMK Nusantara 1 Comal : (2016 - 2019)
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan : (2019 - 2024)

Pematang, 23 Januari 2024



Muhammad Badruzzaman Aulia
NIM. 3419113