
Integrasi Hiburan dan Dakwah: Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Di Platform Youtube Melalui *Game Mobile Legend*

Rosniar^{1*}, Muhammad Yusril², Syamsinar.S³

¹ Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

² Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

³ Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

*Email Korespondensi: rosniargizing@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini membahas tentang analisis isi pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui *streaming game Mobile Legend* di Youtube @Abiazkakia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis isi pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui *streaming game Mobile Legend* di Youtube @Abiazkakia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi berupa tayangan *streaming game Mobile Legend* pada akun Youtube Ustadz Abi Azkakia pada bulan Ramadhan 1415 Hijriah yang berjumlah 38 *content* video. Sampel diperoleh secara purposive, sebanyak sepuluh konten berdasarkan kriteria jumlah penayangan terbanyak. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan cara mengamati, mencatat dan menganalisis setiap data yang ditemukan yang sekiranya relevan dengan fokus penelitian. Data yang didapatkan dibuat kedalam lembar koding (*coding sheet*), selanjutnya dilakukan pengkategorisasian berdasarkan bentuk pesan dakwah. Kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk menghasilkan data yang valid dengan menggunakan rumus R. Holsty. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis isi pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui *streaming game Mobile Legend* di Youtube @Abiazkakia ditemukan bahwa keseluruhan hasil kategorisasi berjumlah 79 indikator yang memiliki muatan pesan dakwah berdasarkan persetujuan antar-coder. Pesan dakwah yang disampaikan yang merujuk pada akidah, syariah, dan akhlak dalam kurun waktu selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah dengan persentase pesan dakwah bentuk syariah merupakan indikator terbanyak dengan jumlah 33 pesan dengan persentase tertinggi (41,77%), diikuti bentuk pesan dakwah berupa akidah sebanyak 24 pesan dengan persentase (30,37%), dan pesan dakwah berupa akhlak sebanyak 22 pesan dengan persentase terendah yaitu (27,84%).

Keywords: Analisis Isi; Pesan Dakwah; Teknologi Komunikasi dan Informasi; *Streaming Game*.

PENDAHULUAN

Dakwah merupakan aktivitas yang sangat penting dalam ajaran Islam. Sebagai upaya menyampaikan ajaran agama, dakwah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran spiritual, moral, dan sosial umat Islam. Secara tradisional, dakwah dilakukan melalui ceramah di masjid, pengajian di majelis taklim, khutbah Jumat, maupun lewat media cetak seperti buku dan majalah. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar terhadap cara penyampaian dakwah. Kini, dakwah telah menjelma menjadi sebuah aktivitas yang fleksibel dan dinamis, menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan pola komunikasi masyarakat yang semakin kompleks.

Era digital membawa perubahan besar dalam cara manusia mengakses informasi, berinteraksi, dan mengonsumsi konten, termasuk konten keagamaan. Media sosial, YouTube yang menyajikan beragam *content*, *podcast*, hingga *live streaming* telah menjadi ruang baru bagi para dai untuk menyampaikan pesan-pesan dakwah. Generasi muda sebagai kelompok usia yang paling aktif dalam penggunaan teknologi digital, menjadi sasaran strategis dalam dakwah kontemporer. Namun demikian, pendekatan dakwah kepada generasi ini tidak bisa lagi mengandalkan metode konvensional yang kaku dan monoton. Generasi digital menginginkan konten yang interaktif, ringan, menghibur, namun tetap memberikan nilai dan makna.

Salah satu bentuk inovasi dakwah digital yang menarik untuk diteliti adalah upaya menyampaikan pesan-pesan Islam melalui media hiburan, khususnya permainan video atau *game online*. *Game* yang selama ini sering diasosiasikan dengan hal-hal negatif, seperti kekerasan, kecanduan, dan pengaruh buruk terhadap waktu dan produktivitas, ternyata dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan keagamaan bila dimanfaatkan dengan cara yang kreatif dan bijak.

Banyak pendakwah yang memanfaatkan YouTube sebagai media dakwah (Hamdan dan Mahmuddin, 2021). Dalam konteks ini, Ustadz Abi Azkakia menjadi salah satu figur dai yang menghadirkan pendekatan baru dalam berdakwah. Melalui kanal YouTube-nya @AbiAzkakia, menggabungkan aktivitas bermain *game* Mobile Legends--sebuah *game multiplayer online battle arena* (MOBA) yang sangat populer di Indonesia--dengan penyampaian pesan dakwah. Dalam sesi *live streaming*, Ustadz Abi tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga menyelipkan nasihat-nasihat keagamaan, motivasi islami, serta diskusi ringan seputar nilai-nilai Islam yang disampaikan secara spontan, interaktif, dan komunikatif dengan para penontonnya. Hal ini menunjukkan adanya strategi dakwah yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga persuasif dan partisipatif.

Pendekatan dakwah yang memadukan hiburan dan interaksi digital berhasil menarik perhatian generasi muda saat ini (Juliandika, 2025). Ustadz Abi Azkakia berhasil menarik pemain-pemain Mobile Legends yang mayoritas adalah anak-anak muda dan remaja (Hakim, 2024). Optimalisasi YouTube sebagai ruang media yang dilakukan Ustadz Abi Azkakia untuk *live streaming* dan mengunggah konten dakwah dengan meintegrasikan nilai-nilai ibadah dan moral ke dalam konten (Dessy Kushardiyanti, 2023). Fenomena ini menunjukkan bagaimana dakwah bisa beradaptasi dengan kultur digital dan budaya populer yang berkembang di masyarakat, khususnya di kalangan remaja dan milenial. Penggunaan *game* sebagai medium dakwah tidak hanya membuka peluang baru dalam dunia dakwah Islam, tetapi juga menimbulkan berbagai pertanyaan akademik yang perlu dijawab secara ilmiah. Misalnya, bagaimana bentuk dan isi pesan dakwah yang disampaikan dalam konteks hiburan digital seperti *game*? Apakah substansi dakwah tetap terjaga dalam format yang santai dan tidak formal? Bagaimana pesan-pesan tersebut dikonstruksi dan disampaikan kepada audiens, serta bagaimana respon audiens terhadap pendekatan tersebut?

Selain itu, penting pula untuk memahami sejauh mana media hiburan seperti *live streaming game* dapat digunakan sebagai strategi komunikasi dakwah yang efektif. Apakah pendekatan seperti yang dilakukan Ustadz Abi Azkakia mampu membentuk pemahaman keagamaan yang lebih baik di kalangan generasi muda? Atau justru pesan dakwahnya tenggelam oleh unsur hiburan yang lebih dominan? Dari sinilah pentingnya penelitian ini dilakukan. Dengan menganalisis isi pesan dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkakia dalam *live streaming game Mobile Legend* di YouTube, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pola komunikasi dakwah digital yang memadukan unsur hiburan dan pesan agama. Analisis ini juga dapat memberikan kontribusi teoritik dalam bidang komunikasi dakwah, sekaligus sebagai referensi praktis bagi para pendakwah, akademisi, dan pemerhati media digital untuk mengembangkan metode dakwah yang lebih kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan dengan mementingkan kedalaman data atau analisis, lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil penelitian dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi (Kriyantono, 2022). Analisis isi deskriptif adalah analisis isi yang dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu. Desain analisis ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan diantara variabel. Analisis isi semata untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dalam karakteristik suatu pesan (Eriyanto, 2015). Pengertian lain menyebutkan bahwa analisis isi (*content analysis*) adalah teknik penelitian untuk membuat referensi-referensi yang dapat ditiru (*replicable*), dan shahih dengan memerhatikan konteksnya (Martono, 2014). Unit analisis yang digunakan yakni unit *referens*, yaitu berupa rangkaian kata-kata atau kalimat yang menunjukkan sesuatu yang mempunyai arti sesuai kategori (Kriyantono, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah tayangan *streaming game Mobile Legend* pada akun Youtube Ustadz Abi Azkakia pada bulan Ramadhan 1415 Hijriah yang berjumlah 38 *content* video. Sampel diperoleh secara purposive. *Purposive sampling* merupakan cara pengambilan sampel di mana teknik ini mencakup data yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan riset (Kriyantono, 2022). Kriteria konten yang dijadikan sampel oleh peneliti adalah konten Ustadz Abi Azkakia melalui *streaming* Youtube @Abiazkakia selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah. Konten Ustadz Abi Azkakia melalui *streaming* Youtube @Abiazkakia dengan 10 penayangan terbanyak selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan cara mengamati, mencatat dan menganalisis setiap data yang ditemukan yang sekiranya relevan dengan fokus penelitian. Teknik analisis data jenis penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*) terhadap isi pesan dakwah pada *channel* Youtube @Abiazkakia. Data yang didapatkan dibuat kedalam lembar koding (*coding sheet*), selanjutnya dilakukan pengkategorisasian berdasarkan bentuk pesan dakwah yang merujuk pada akidah, syariah dan akhlak. Kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk menghasilkan data yang valid dengan menggunakan rumus R. Holsty.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis isi secara umum, analisis isi merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan isi komunikasi yang tampak secara objektif, sistematis, dan kuantitatif. analisis isi didefinisikan sebagai suatu teknik penilaian ilmiah yang ditunjukkan untuk menggambarkan karakteristik isi serta menarik inferensi dari isi, yang berfokus pada identifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak. Analisis isi merupakan salah satu dari metode utama dari ilmu komunikasi. Penelitian yang mempelajari isi media (surat kabar, radio, film, dan televisi) menggunakan analisis isi melalui teknik ini peneliti dapat memahami gambaran isi, karakteristik pesan, dan perkembangan (tren) dari suatu isi.

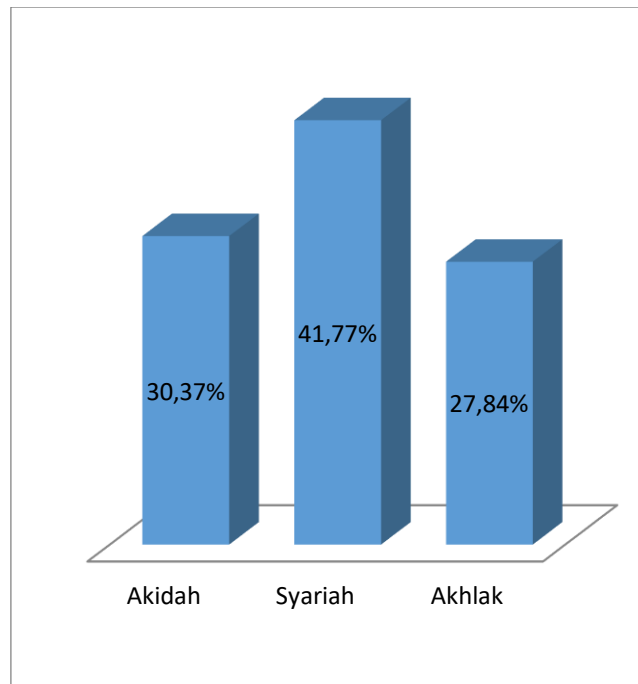
Dari keseluruhan pesan dakwah dilakukan *coding* oleh dua orang *coder* untuk mendapatkan hasil yang objektif dan reliabel sesuai dengan kategori yang ditentukan, sehingga didapatkan hasil persetujuan antara *coder* 1 dengan *coder* 2 yaitu 79 pesan dakwah, yang diorganisasikan ke dalam suatu pola kategori yaitu: akidah, syariah, dan akhlak.

Uji reliabilitas untuk pemetaan kategori pesan dakwah menunjukkan bahwa kedua *coder* menghasilkan *coefficient reliability* untuk kategori akidah (0.81) atau 81%, syariah (1) atau 100%, dan akhlak (0,98) atau 98%. Dalam Formula Holsty, angka reliabilitas minimum yang ditoleransi adalah 0,7 atau 70%. Artinya, hasil perhitungan antar-*coder* tersebut menunjukkan angka reliabilitas berarti alat ukur ini benar-benar reliabel.

Keseluruhan hasil kategorisasi berjumlah 79 indikator yang memiliki muatan pesan dakwah berdasarkan persetujuan antar-*coder*, pesan dakwah yang disampaikan yang merujuk pada akidah, syariah, dan akhlak dalam kurun waktu selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah dengan persentase pesan dakwah berupa akidah sebanyak 24 pesan (30,37%), syariah sebanyak 33 pesan (41,77%), dan akhlak sebanyak 22 pesan (27,84%). Pesan dakwah bentuk syariah menjadi indikator terbanyak dengan jumlah 33 pesan dengan persentase tertinggi (41,77%), diikuti bentuk pesan dakwah berupa akidah sebanyak 24 dengan persentase (30,37%), dan pesan dakwah berupa akhlak sebanyak 22 pesan dengan persentase terendah yaitu (27,84%).

Tabel 1. Kategorisasi Pesan Dakwah selama Ramadhan 1445 Hijriah

Judul Konten	Kategoriasi Bentuk Pesan Dakwah			
	Akidah	Syariah	Akhlak	Jumlah
<i>Push Rank Awal Season Sampai Honor Part 6</i>	1	3	3	7
<i>Push Rank Awal Season Sampai Honor Part 5</i>	3	5	1	9
<i>Push Rank Awal Season Sampai Mityck Part 3</i>	1	3	4	8
<i>Push Rank Awal Season Sampai Honor Part 9</i>	2	1	1	4
<i>Push Rank Awal Season Sampai Mityck Part 7</i>	8	5	2	15
<i>Push Rank Awal Season Sampai Mityck Part 6</i>	3	1	3	7
<i>Push Rank Awal Season Sampai Imortal Part 18</i>	3	1	-	4
<i>Push Rank Awal Season Sampai Legend Part 2</i>	2	7	-	9
<i>Push Rank Awal Season Sampai Imortal Part 22</i>	1	5	3	9
<i>Push Rank Awal Season Sampai Imortal Part 23</i>	-	2	5	7
Jumlah	24	33	22	79



Gambar 1. Diagram Persentase Kategori Pesan Dakwah

Sesuai dengan konsep analisis isi bahwa penelitian dilakukan untuk mengukur secara kuantitatif pesan dakwah sebagai isi pesan komunikasi yang tampak dalam konten YouTube *@Abiazkaka*. Analisis isi digunakan bukan untuk menganalisis makna di balik pesan yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Kriyantono bahwa analisis isi memfokuskan pada isi komunikasi yang tampak (*tersurat/manifest/hyata*) yaitu suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak (Kriyantono, 2022). Sedangkan menurut Eriyanto analisis isi adalah suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik dan mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak yang dilakukan secara objektif, valid, dan reliabel (Eriyanto, 2015).

Kategori syariah adalah hasil dari *coding* selektif sebagai kategori pesan terbanyak selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah. Pesan dakwah yang disampaikan Ustadz Abi Azkaka banyak memuat tentang pesan dakwah yang mengarah pada syariah Islam yaitu sebanyak 33 nilai dakwah. Pesan dakwah syariah dalam konten *@Abiazkaka* merujuk pada syariah yaitu seperangkat aturan dan pedoman yang mencakup aspek kehidupan umat Islam secara menyeluruh baik berupa hukum dalam beribadah, muamalah, jinayah, maupun moral. Seperti yang disampaikan dalam kontennya mengenai syariah tentang berpuasa yang berjudul *Push Rank Awal Season Sampai Mitick Part 3 Game Play Mobile Legend Indonesia* pada menit ke 01:42 yaitu "*hukum berpuasa itu diwajibkan*" pada menit ke 24:07 Ustadz Abi Azkaka juga menyampaikan bahwa "*boleh saja tidak berpuasa pada bulan ramadhan ketika dalam keadaan sakit*". Hal tersebut sama dengan yang diungkapkan oleh Rohidin bahwa pesan dakwah berupa syariah adalah aturan ataupun hukum-hukum yang disyariatkan oleh Allah kepada hamba-Nya untuk dilaksanakan dan ditaati (Rohidin, 2017). Aspek hukum yang masuk dalam syariah mencakup mengenai hubungan manusia dengan Allah, yang disebut dengan *'ubudiyah*. Di antara bentuk-bentuk *'ubudiyah* salah satunya yaitu berpuasa.

Seperti yang kita ketahui bahwa berpuasa merupakan salah satu syariat dalam Islam yang wajib untuk dilaksanakan tetapi ada beberapa kondisi seseorang di mana tidak diwajibkan untuk berpuasa salah satunya ketika dalam keadaan sakit seperti yang diungkapkan Ustadz Abi Azkaka pada saat menjawab salah satu komentar dari penontonnya ketika *live streaming game mobile legend*.

Salah satu daya tarik utama dari *streaming game* adalah interaktivitas yang ditawarkan. Penonton dapat berkomentar secara *real-time*, mengajukan pertanyaan, atau memberikan saran kepada *streamer* selama sesi berlangsung. Ini menciptakan lingkungan sosial yang unik, di mana penonton merasa terlibat dan memiliki kontribusi dalam pengalaman menonton. *Streamer* juga dapat berinteraksi dengan audiens melalui *chat*, menjawab pertanyaan atau merespon komentar, sehingga membangun ikatan yang lebih kuat dengan penggemar mereka (Hidayanto, 2020).

Kaitannya dengan teori hiburan media, bahwa hiburan media bertujuan untuk memberikan kesenangan, pelarian dari rutinitas sehari-hari, dan pengalaman emosional yang beragam. Hiburan media tidak hanya berfungsi sebagai sumber kesenangan, tetapi juga sebagai alat yang membentuk pengalaman emosional

audiens. Hiburan media memiliki dampak signifikan pada kehidupan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Ini dapat mempengaruhi perilaku, membentuk opini publik, dan bahkan mempengaruhi kebijakan sosial. Selain itu, dengan meningkatnya akses ke berbagai platform hiburan, audiens menjadi lebih kritis dan selektif terhadap konten yang mereka konsumsi (Jaya, 2022).

Kategori akidah dari hasil *coding* selektif sebagai kategori pesan terbanyak ke dua setelah syariah selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah. Pesan dakwah yang disampaikan Ustadz Abi Azkakia banyak memuat tentang pesan dakwah yang mengarah pada akidah Islam yaitu sebanyak 24 pesan dakwah. Pesan dakwah akidah dalam konten Ustadz Abi Azkakia merujuk pada akidah yaitu akidah Islam bisa dipahami sebagai keyakinan atau prinsip dasar yang harus diyakini oleh setiap Muslim mengenai Tuhan, nabi-nabi-Nya, kitab-kitab-Nya, dan hal-hal lainnya yang terkait dengan kehidupan dunia dan akhirat. Seperti yang disampaikan dalam kontennya yang berjudul *Push Rank Awal Season Sampai Mitick Part 7 Game Play Mobile Legend Indonesia* pada menit ke 17:16 mengenai akidah yaitu "*sekecil kecilnya iman Allah balas dengan surga*". Dari kalimat tersebut merujuk pada konsep rahmat dan kasih sayang Allah yang sangat besar kepada hamba-Nya. Wahyudin mengatakan bahwa akidah dapat diartikan sebagai ketetapan hati tanpa keraguan terhadap keputusan yang diambil (Wahyuddin, 2018).

Kategori akhlak dari hasil *coding* selektif sebagai kategori pesan dakwah dengan persentase terendah 27,84% selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah. Pesan dakwah yang disampaikan Ustadz Abi Azkakia banyak memuat tentang pesan dakwah yang mengarah pada akhlak yaitu sebanyak 22 pesan dakwah. Pesan dakwah dalam bentuk akhlak pada konten Ustadz Abi Azkakia merujuk pada akhlak yaitu mencakup perbuatan baik yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan ridha Allah. Muhammad Ali mengatakan bahwa Akhlak tidak hanya berkaitan dengan hubungan dengan Allah (*hablu minallah*) tetapi juga dengan hubungan antar manusia (*hablu minan nas*) dan hubungan dengan lingkungan (*hablu minal 'alam*), untuk menciptakan ketertiban dan kerukunan (Ali, 2007). Seorang Muslim dianjurkan untuk memiliki akhlak yang mulia seperti yang dicontohkan oleh Rasulullah Muhammad saw. Seperti yang disampaikan oleh Ustadz Abi Azkakia pada kontennya yang berjudul *Push Rank Awal Season Sampai Imortal Part 22 Game Play Mobile Legend Indonesia* pada menit ke 01:43 tentang akhlak yaitu "*Utamakan bersifat sabar, sesungguhnya Allah swt bersama dengan orang-orang yang sabar*", dari kalimat tersebut merujuk pada salah satu akhlak terpuji yang dimiliki oleh Rasulullah.

Rasulullah Muhammad saw dikenal sebagai sosok yang sangat sabar dalam menghadapi berbagai ujian dan tantangan dalam kehidupan, baik dalam dakwah maupun kehidupan pribadinya. Kesabaran Rasulullah adalah salah satu aspek utama dari akhlak mulia yang dicontohkan kepada umatnya. Kesabaran Rasulullah tidak hanya terbatas pada diri sendiri, tetapi juga dalam hubungan dengan orang lain dan dalam menjalankan misi dakwahnya. Dalam dakwahnya, Rasulullah saw harus menghadapi banyak tantangan, mulai dari perselisihan antar suku, kebencian dari pemimpin Quraisy, hingga gangguan fisik dan verbal. Namun, Rasulullah tetap sabar dan tidak pernah berputus asa. Rasulullah menghadapinya dengan penuh ketenangan, mengajarkan kepada umatnya untuk senantiasa bersabar dalam menghadapi ujian.

Jadi, akhlak adalah pondasi utama dalam membangun kehidupan yang seimbang, baik secara individu maupun sosial. Hal ini sejalan dengan konteks komunikasi Islam bahwa terdapat berbagai prinsip dalam Al-Qur'an yang menggambarkan cara-cara berbicara atau berkomunikasi yang baik dan sesuai dengan ajaran Islam (Kriyantono, 2019). Prinsip ini mengandung nilai-nilai etika dan moral dalam berbicara dan berinteraksi dengan orang lain, yang tujuannya agar komunikasi tersebut dapat membangun kedamaian, kebaikan, dan hubungan yang harmonis. Prinsip tersebut di antaranya *Qaulan sadīdān* berarti ucapan yang benar dan lurus, *Qaulan ma'rūfā* berarti ucapan yang baik dan dikenal, *Qaulan maisūrān* berarti ucapan yang dapat memberikan petunjuk atau nasehat yang baik, *Qaulan karīmān* berarti ucapan yang mulia dan terhormat, *Qaulan balīgān* berarti ucapan yang tepat dan mengena, *Qaulan layyīnān* berarti ucapan yang lembut.

Dalam kaitannya dengan *streaming game Mobile Legend* yang dilakukan Ustadz Abi Azkakia merupakan perpaduan unik antara hiburan dan edukasi, di mana ia tidak hanya bermain *game*, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan dakwah dan nilai-nilai Islam kepada para penontonnya. Dalam setiap sesi *streaming*, Ustadz Abi Azkakia menyisipkan diskusi tentang etika berperilaku baik, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari, sehingga para penonton dapat belajar sambil bermain. Interaksi langsung antara Ustadz Abi Azkakia dan penonton menciptakan suasana yang akrab dan mendidik, di mana penonton dapat bertanya dan berdiskusi tentang strategi permainan atau topik keagamaan. Komitmennya terhadap konten yang berkualitas dan konsisten menjadikannya panutan di kalangan *gamers* muda, serta membangun komunitas yang saling mendukung. Dengan pendekatan ini, Ustadz Abi Azkakia tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan dampak positif dalam komunitas gaming, menjadikan streamingnya lebih dari sekadar acara bermain *game*.

Hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh Wibowo bahwa ruang interaksi antara pendakwah dan pengikutnya (*followers*) memungkinkan adanya komunikasi yang dinamis melalui kolom komentar yang memperkuat eksistensi pendakwah (Wibowo, 2019). Dampak dakwah di media sosial dapat menimbulkan berbagai baik faktor positif maupun negatif, salah satu faktor positif dari dakwah menggunakan media sosial ini adalah mempermudah seorang *followers* dalam mengakses informasi dakwah terbaru di manapun dan kapanpun.

Salam dkk., mengungkapkan bahwa pengembangan dakwah di era digital memudahkan para dai untuk menyampaikan pesan kepada mad'u. Mereka dapat merekam video dirinya sendiri dan mengunggahnya ke platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube yang dapat dimanfaatkan dengan baik (Salam, 2021). Kelebihan proses dakwah di era saat ini yaitu dakwah yang disampaikan akan lebih mudah dilihat ataupun tersampaikan dalam jangkauan yang luas dan dapat dilihat secara berulang-ulang. Hal ini juga memudahkan para dai dapat melakukan dakwah tanpa harus bepergian, cukup di rumah dengan menggunakan *smartphone* untuk merekam dakwah kemudian upload ke media sosial, dengan cara ini memungkinkan dakwah tersampaikan cukup efektif di mana saat ini masyarakat tidak terlepas dari penggunaan *smart phone*.

Streaming game Mobile Legends yang dilakukan Ustadz Abi Azkakia merupakan sebuah inisiatif unik yang menggabungkan hiburan dengan nilai-nilai edukatif. Dalam sesi-sesi streamingnya, Ustadz Abi Azkakia tidak hanya fokus pada *game play*, tetapi juga menyisipkan pesan-pesan moral dan ajaran agama, menciptakan pengalaman yang mendidik sekaligus menghibur bagi para penontonnya. Pendekatan ini menjadikannya berbeda dari *streamer* lainnya, di mana penonton tidak hanya disajikan dengan hiburan, tetapi juga mendapatkan wawasan yang bermanfaat.

Bosshart dan Macconi mendata enam ciri pesan media hiburan, yaitu relaksasi psikologis—yang menyenangkan, menyegarkan, ringan, mengalihkan perhatian; perubahan dan pengalihan—menawarkan selingan dan keanekaragaman; stimulasi—dinamis, menarik, menggairahkan, menarik hati; kesenangan—gembira, jenaka, lucu; suasana—indah, bagus, menyenangkan, nyaman; dan gembira—senang, ceria (Berger et al., 2016). Jaya mengungkapkan hiburan media bertujuan untuk memberikan kesenangan, pelarian dari rutinitas sehari-hari, dan pengalaman emosional yang beragam. Hiburan media tidak hanya berfungsi sebagai sumber kesenangan, tetapi juga sebagai alat yang membentuk pengalaman emosional audiens (Jaya, 2022). Hiburan media memiliki dampak signifikan pada kehidupan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Ini dapat mempengaruhi perilaku, membentuk opini publik, dan bahkan mempengaruhi kebijakan sosial. Selain itu, dengan meningkatnya akses ke berbagai platform hiburan, audiens menjadi lebih kritis dan selektif terhadap konten yang mereka konsumsi.

KESIMPULAN

Analisis isi pesan dakwah pada *channel* YouTube Ustadz Abi Azkakia selama bulan Ramadhan 1445 Hijriah yakni terdapat beberapa pesan dakwah yang disampaikan yang merujuk pada pokok ajaran Islam yang berupa akidah sebanyak 24 pesan dakwah dengan persentase 30,37%, syariah sebanyak 33 pesan dakwah dengan persentase 41,77%, dan akhlak sebanyak 22 pesan dakwah dengan persentase 27,84%. Pesan dakwah bentuk syariah menjadi indikator terbanyak dengan jumlah 33 pesan dengan presentasi tertinggi (41,77%), diikuti bentuk pesan dakwah berupa akidah sebanyak 24 dengan persentase (30,37%), dan pesan dakwah berupa akhlak sebanyak 22 pesan dengan persentase terendah yaitu (27,84%). Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi khalayak bahwa *game online* dan media sosial tidak hanya digunakan sebagai media hiburan semata, akan tetapi dapat digunakan menyampaikan pesan-pesan dakwah, sehingga pesan dakwah yang tadinya hanya disampaikan dari mimbar ke mimbar dengan jangkauan yang terbatas kini dapat disampaikan dengan jangkauan yang luas dan cepat yang dapat dilihat secara berulang-ulang.

REFERENSI

- Ali, M. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung). Imperial Bhakti Utama.
- Berger, C. R., Roloff, M. E., & Roskos-Ewoldsen, D. R. (2016). *Handbook Ilmu Komunikasi* (IV). Nusa Media.
- Dessy Kushardiyanti, D. (2023). Cyber Media Analisis In Dakwah Through Mobile Legend Live Streaming On YouTube. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2).
- Eriyanto. (2015). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya* (III). Prenadamedia Group.
- Hakim, B. R. S. dan I. (2024). Transformasi Dakwah di Era Digital: Studi Penyampaian Pesan Islami Ustadz Abi Azkakia terhadap Remaja Gamers pada Channel @Abiazkakia. *Bayan Lin Naas: Jurnal Dakwah Islam*, 8(1), 1–16.

- Hamdan dan Mahmuddin. (2021). YouTube sebagai Media Dakwah. *PALITA:Journal of Social Religion Research*, 6(1), 63–80.
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi Video Game Streaming dalam Industri Gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(2), 485–502.
- Jaya, M. (2022). Hiburan Media: Teori-teori Universal Hiburan Media. *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(1), 71–87.
- Juliandika, N. (2025). Respon Generasi Z terhadap Live Streaming Dakwah TikTok @abiazkakiaa melalui Game Mobile Legend. UIN Raden Intan Lampung.
- Kriyantono, R. (2019). *Pengantar Lengkap Ilmu Komunikasi: Filsafat dan Etika Ilmunya serta Perspektif Islam*. Kencana.
- Kriyantono, R. (2022). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif (X)*. Kencana.
- Martono, N. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Raja Grafindo Persada.
- Rohidin. (2017). *Pengantar Hukum Islam*. Lintang Rasi Aksara Books.
- Salam, A. A. (2021). *No Title Media Sosial Penyampai Pesan Dakwah di Era Digital*. Parepare Nusantara Pres.
- Wahyuddin. (2018). *Pendidikan Agama Islam*. Grasindo.
- Wibowo, A. (2019). Penggunaan Media Sosial sebagai Tren Media Dakwah Pendidikan Islam di Era Digital. *Jurnal Islam Nusantara*, 3(2), 339–456.