

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Game online* merupakan hal yang digemari bagi para generasi milenial, dan tentunya memiliki manfaat dan pengaruh yang besar bagi metode dakwah dan pendidikan Islam. Hal ini didasari dengan asumsi game online tidak sepenuhnya negatif sebagaimana anggapan mayoritas masyarakat terhadap pandangan *game online*. Sebagaimana dua sisi mata uang, *game online* memiliki dua aspek berbeda bagi pemakainya, yakni aspek negatif dan aspek positif. Pada konteks dakwah Islam, *game online* dapat dijadikan sebagai salah satu media dakwah yang efektif mengingat kebanyakan pengguna *game online* kian hari semakin bertambah.

Kemajuan teknologi digital dan beragam pengguna media yang semakin banyak hingga saat ini menimbulkan berbagai implikasi, termasuk dalam aspek beragama. Dalam Islam, media dakwah menjadi tolok ukur keberhasilan dan tentunya dapat dikembangkan melalui beragam media budaya populer, termasuk dalam hal *game online*. *Game online* sendiri merupakan suatu permainan simulasi atas realitas yang dimainkan oleh individu atau sekelompok orang. Jenis permainan semacam ini biasanya identik dengan kaum muda (*youth*) yang ditengarai dapat membentuk perubahan pola pikir dan perilaku para pemainnya.

Hal ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi media dakwah, mengingat *game* yang sebelumnya diidentikan dengan kegiatan yang menyia-nyia kan waktu (*idho'atul waqti*). Kini telah menjadi media yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan termasuk dalam berdakwah.

Dalam penerapannya, penggunaan *video game* sebagai media baru dalam syiar dakwah islam dapat membuka peluang untuk menyebarluaskan pesan-pesan dakwah secara masif dan signifikan. Banyak hal telah berubah, terutama terkait dengan bentuk sosial dan budaya oleh manusia. Sebagai contoh, mengenai *game* yang lebih banyak dimainkan secara tradisional pada zaman dahulu, namun kini anak-anak maupun kaum remaja lebih tertarik pada *game* yang berada pada perangkat lunak dan perangkat keras (*software and hardware*) sebagai media nya. Tipe permainan ini menjadi dikenal sebagai *video game*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Henry, Khamadi, *Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat*, Jurnal Andharupa, Vol.02 No.01. (2016), h. 34.

Pada era modern, dakwah kali ini memiliki tingkat kesulitan yang luar biasa atau kompleks, ditambah terdapat fenomena baru bagi kehidupan manusia. Rumitnya permasalahan tersebut tidak hanya terbatas pada permasalahan individu, kelompok dan mental saja, namun juga mencakup permasalahan sosial, budaya serta agama.<sup>2</sup> Dakwah wajib bagi seluruh umat Islam. karena pada hakikatnya dakwah memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan. Tentu saja hal ini tidak lepas dari perbedaan media, pesan, struktur, strategi dan kaki tangan dalam pengajaran dakwah. Dengan demikian, seluruh bagian amalan umat Islam harus dijamin mengandung komponen dakwah di dalamnya.

Semisal *video game* yang dimainkan oleh Ustadz Abi azkakia pada akun tik-tok Majelis Nurul Legend, beliau memainkan sejumlah game seperti Mobile Legend, The Granny dan Pubg lite, yang tentunya disisipkan pesan-pesan dakwah didalam nya, Ternyata metode dan media yang beliau bawakan disambut baik oleh para pengguna akun tik-tok. Ada juga *followers* Utadz Abi azkakia yang menjadi mu'alaf berkat menonton akun *live* tik-tok nya.

Dalam menyikapi kegiatan dakwah, tentunya memerlukan pendekatan yang memiliki inovasi pada media yang akan diterapkan. Adapun salah satu bentuk media yang dapat kita pakai melalui media *video game*. Tentunya kegiatan tersebut pasti dilakukan setiap orang dalam aspek kehidupannya. Pada era milenial kali ini, *video game* banyak digandrungi bagi seluruh kalangan usia muda atau tua. Tak hanya itu, *video game* dapat menjadi media ketika berkomunikasi serta sebagai alat untuk pembelajaran.

Dalam dakwahnya, seorang da'i harus dapat memiliki suatu terobosan dengan cara memutar otak dan melakukan inovasi sebagai media dakwah yang akan dilaksanakan. Secara *normative*, solusi teknis terhadap persoalan tersebut tidak terdapat sumber rujukan bagi para da'i, sehingga para da'i harus mencari sebuah solusi dalam mengatasinya melalui sebuah pendekatan yang bersifat *normatif*<sup>3</sup>.

Melalui *video game*, mad'u dapat merasa gembira dan nyaman saat menerima penyampaian ilmu, baik itu ilmu umum maupun ilmu agama yang da'i sampaikan. Kita tidak bisa memaksakan keinginan mad'u untuk mengikuti segala ajakan kita, karena islam mengajarkan kita untuk tidak melakukan pemaksaan dalam dakwah. *Game* juga dapat mempengaruhi kualitas emosional dan *mood* seseorang, walau

---

<sup>2</sup> Acep Aripudin dan Mudhofir Abdullah, "*Perbandingan Dakwah*", (Bandung: Rosdakarya, 2014) h. 54.

<sup>3</sup> Acep Aripudin dan Mudhofir Abdullah, "*Perbandingan Dakwah*", (Bandung: Rosdakarya, 2014) h. 54.

bagaimanapun kita tetap mencari ilmu kepada seorang kyai yang dapat bertatap langsung kepada kita. Media ini mempunyai peran sebagai alat bantu serta sebagai fasilitator agar murid ataupun mad'u, para komunikator dapat dengan mudah dalam memahami hal apa yang diajarkan<sup>4</sup>.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) justru menjadi angin segar bagi para da'i pada era milenial, karena dengan kemudahan kita mengakses teknologi, maka semakin mudah juga kita menyebarkan (syi'ar) islam. Sebagaimana hadits yang saya kutip, Islam diajarkan dengan memberikan kemudahan kepada orang lain dan bukan nya mempersulit, memberikan jalan keluar yang baik bukan malah menambah rasa putus asa orang lain.

عَنْ أَبِي مُوسَى أَنَّ النَّبِيَّ ﷺ بَعَثَهُ وَ مُعَاذًا إِلَى الْيَمَنِ فَقَالَ يَسِّرًا وَبَشْرًا وَلَا تُنْفِرًا وَتَطَوُّعًا وَلَا مَخْطِئًا

Artinya : “Dari Abu Musa RA, bahwa Nabi Muhammad SAW pernah mengutus Mu'adz bin Jabal ke negeri Yaman. Sebelum berangkat, beliau berpesan kepadanya: *Permudahlah dan janganlah mempersulit! Sampaikanlah kabar gembira dan janganlah menakut-nakuti! Bertenggangrasalah dan jangan selalu berselisih.*” (HR. Muslim 5/141).

Media dakwah yang diperkenalkan oleh Ustadz Abi azkakia cukup menjadi pandangan bagi da'i muda lain nya, karena dengan *video game* yang dipergunakan akan membuat daya tarik tersendiri bagi para jamaah remaja era milenial kali ini. Tujuan mendasar dakwah dalam situasi ini yaitu generasi muda, karena masa pradewasa merupakan masa perubahan dari masa muda ke masa dewasa. Remaja juga merupakan investasi besar bagi masa depan sumber daya manusia (SDM).

Dilihat dari segi ilmu keagamaan yang mereka terima banyak remaja yang melanjutkan pendidikan dengan basic umum dan bukan dari pesantren, sedikit sekali hal-hal yang menyangkut lebih dalam mengenai keagamaan, tidak hanya hubungan mereka pada tuhan saja (*Hablu Minallah*), namun juga dengan sesama manusia (*Hablu*

---

<sup>4</sup> Wahyu Etiani, Arif Widiyatmoko, dan Sarwi, *Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Pemahaman, Konsep, dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik*, Unnes Science Education Journal, (Universitas Negeri Semarang, 2019), h. 713.

*Minannas*), karena mau bagaimanapun hubungan manusia akan selalu terikat dengan manusia lain selama masih berada di dunia.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai media dan metode dakwah yang di perkenalkan oleh Ustadz Abi azkakia dalam media sosial Tik-tok. Maka dalam penelitian ini, peneliti memberi judul "**Strategi Dakwah Menggunakan Game Online Mobile Legend Pada Akun Tik-tok Abi Azkakia**".

## B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berisi mengenai bagaimana bentuk dakwah Islam dalam dinamika media digital. Saat ini, beriringan dengan perkembangan teknologi informasi, media dakwah bertransformasi dengan menghadirkan akulturasi antara *video game* dan pesan-pesan dakwah di dalamnya. Transformasi ini membuat proses penyampaian dakwah akan berbeda dengan yang telah ada, peneliti juga ingin melihat nilai-nilai islam apa yang disebarkan Ustadz Abi azkakia dalam proses dakwahnya di internet.

Dengan demikian fokus penelitian ini yaitu membahas tentang media digital yang menjadi salah satu unsur penting dalam menjembatani penyebaran suatu informasi, termasuk menyampaikan ajaran yang terkandung dalam islam. Dakwah yang dulunya hanya dilakukan dalam mimbar tempat ibadah, kini bisa disebarkan lewat media digital.

## C. Rumusan Masalah

Ditinjau berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah saya paparkan, agar penelitian ini dapat tersusun secara sistematis maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi dakwah menggunakan game online oleh Ustadz Abi Azkakia dalam akun Tik-tok @abiazkakiaa ?
2. Bagaimanakah pesan dakwah yang terkandung pada akun Tik-tok @abiazkakiaa dengan menggunakan *live stream game online* ?
3. Apa saja nilai-nilai Islam yang disebarkan Ustadz Abi Azkakia dalam proses dakwahnya di internet ?

## D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini, memiliki tujuan yang dihasilkan berdasarkan pokok permasalahan yakni :

1. Untuk mendeskripsikan strategi dakwah yang digunakan oleh Ustadz Abi Azkakia dengan menggunakan game online Mobile Legend.

2. Untuk menjelaskan interaksi komunikasi Ustadz Abi azkakia terhadap para pengguna akun Tik-tok.
3. Mengetahui apa saja pesan dakwah yang terkandung dalam *live stream game online* Ustadz Abi Azkakia.

#### E. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah dari segi teoretis dan juga dari segi praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
  - a. Merupakan salah satu sarana bagi penulis untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyusunan skripsi guna melengkapi persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam.
  - b. Untuk sedikit memberi pikiran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu dakwah dan komunikasi islam pada khususnya.

Untuk mendalami teori-teori yang telah penulis peroleh selama menjalani kuliah strata satu di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Kudus serta memberikan landasan untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis
  - a. Dengan penulisan skripsi ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan penulis dalam bidang komunikasi penyiaran islam sebagai bekal untuk terjun ke dalam masyarakat nantinya.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

#### F. Sistematika Penulisan

Agar Skripsi ini dapat tersusun secara teratur dan berurutan sesuai apa yang hendak dituju dan dimaksud dengan judul skripsi, maka dalam sub bab ini penulis akan membuat sistematika sebagai berikut :

1. Bagian awal
 

Bagian awal ini terdiri dari *cover*, halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, dan tabel.
2. Bagian Isi
 

Dibagian ini nantinya akan meliputi:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis akan mengemukakan tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini memuat hal-hal yang mendasari dan melatar belakangi permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini, yaitu : Strategi Dakwah Menggunakan Game Oleh Ustadz Abi Azkakia Dalam Channel Tik-tok “Majelis Nurul Legend”. Bab ini juga membahas hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan skripsi ini, serta menampilkan kerangka berpikir yang digambarkan oleh penulis.

## **BAB III: Metode Penelitian**

Metode penelitian memuat beberapa isi antara lain: jenis pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan teknik analisis data.

## **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi mengenai gambaran objek penulisan, dan deskripsi data penulisan, serta bagaimana data itu dideskripsikan menjadi hasil penulisan.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan penulisan, serta saran-saran, dan penutup.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan juga daftar riwayat hidup