

**TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF ABI AZKAKIA DALAM
BERDAKWAH MENGGUNAKAN GAME DI KANAL
YOUTUBE**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Konsentrasi Televisi Dakwah

Disusun Oleh:

Desty Ayuning Tyas

1901026147

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : 4 bendel
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Desty Ayuning Tyas
NIM : 1901026147
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan : KPI/Televisi Dakwah
Judul : Teknik Komunikasi Persuasif Abi Azkaria dalam Berdakwah Menggunakan Game di Kanal YouTube

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 06 September 2023
Dosen Pembimbing,
Bidang Metodologi dan Tata Tulis



Farida Rachmawati, M.Sos.

NIP. 199107082019032021

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN
SKRIPSI
TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF ABI AZKAKIA DALAM BERDAKWAH
MENGUNAKAN GAME DI KANAL YOUTUBE

Disusun Oleh

Desty Ayuning Tyas

1901026147

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 September 2023 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua/Penguji I

Nilnan Ni'mah, M.Si
NIP. 198002022009012003

Sekretaris/Penguji II

Farida Rachmawati, M.Sos
NIP. 199107082019032021

Penguji III

Alifa Nur Fitri, M.L.Kom
NIP. 198907302019032017

Penguji IV

Hj. Maya Rini Handayani, M.Kom
NIP. 197605052011012007

Mengetahui Pembimbing

Farida Rachmawati, M.Sos
NIP. 199107082019032021

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Pada 2023



Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag.
NIP. 197204102001121003

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desty Ayuning Tyas

NIM : 1901026147

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Konsentrasi : Televisi Dakwah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun, yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 18 September 2023

Peneliti



Desty Ayuning Tyas

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, serta taufiq-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasul Nabi Agung Muhammad SAW yang menuntun dari zaman jahilliyah hingga Islamiyah serta di ridhoi oleh Allah SWT.

Skripsi dengan judul “Teknik Komunikasi Persuasif Abi Azkaria dalam Berdakwah Menggunakan Game di Kanal YouTube” ini disusun guna memenuhi syarat dalam mendapatkan gelar sarjana (S-1) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Dengan menyelesaikan penelitian ini, peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. H. M. Alfandi, M.Ag selaku ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Nilnan Ni'mah, M.SI selaku sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
5. Farida Rachmawati, M.Sos selaku wali dosen sekaligus dosen pembimbing skripsi. Terimakasih atas waktu, bimbingan, serta bantuan yang telah Ibu berikan dalam proses penyelesaian tugas akhir ditengah kesibukan dan keseharian Ibu. Terimakasih atas segala bentuk ilmu dan saran yang Ibu sampaikan sehingga membuat diri ini merasa percaya diri untuk menyelesaikan skripsi dengan baik. Semoga kebaikan Ibu dibalas oleh Allah SWT dan Ibu sehat selalu.

6. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi, yang telah membagi ilmunya kepada peneliti selama peneliti dibangku perkuliahan.
7. Diri ku sendiri, *last but no least*, ya. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang terbilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.
8. Ayah Agus Sugiharto, Ibu Devi Diana Sari, Ayah Satriyo Nugroho Bambang Pamungkas, Ibu Yulia Erfana terimakasih tak terhingga kepada Ayah dan Ibu atas berbagai bentuk dukungan dan bantuan berupa moril dan materil. Tak lupa kasih sayang, do'a, motivasi, harapan, pemahaman, kesabaran, dan nasihat-nasihat yang selalu kalian berikan. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan penuh semangat dan percaya diri.
9. Nenek Hj. Latifah, terimakasih tak terhingga kepada mami atas berbagai bentuk kasih sayang, dukungan, bantuan berupa moril dan materil sejak kecil hingga sekarang. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
10. Seluruh temanku dan seluruh pihak yang tidak mungkin peneliti sebut dan tulis satu persatu, terima kasih atas segala bantuan dan peran sertanya yang telah diberikan kepada peneliti.

Kepada mereka semua peneliti tidak bisa memberikan balasan apapun hanya untaian ucapan terima kasih dan permohonan maaf. Semoga kebaikan serta amal shaleh mereka diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan pada penelitian ini.

Semarang, 06 September 2023

Desty Ayuning Tyas

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan sebagai tanda cinta dan pembuktian untuk
nenek orangtua terhebatku

Mami Hj.Latifah

Ayah Agus Sugiharto dan Ibu Devi Diana Sari

Ayah Satriyo Nugroho Bambang Pamungkas dan Ibu Yulia Erfana

Orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, Terima kasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan Ayah,Ibu, dan Mami saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, Ayah, Ibu dan Mami harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.

With Love, Desty Ayuning Tyas

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

“Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.”

(QS: Al-Insyirah, 5-7)

ABSTRAK

Nana : Desty Ayuning Tyas

NIM : 1901026147

Judul : Teknik Komunikasi Persuasif Abi Azkakia dalam Berdakwah Menggunakan Game di Kanal YouTube

Pada saat ini video game online telah mewabah di masyarakat dan digemari oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, dan dewasa. Video game online ini juga menjadi cabang olahraga ekshibisi yang merebutkan medali atau e-sport. Selain pengaruh positif terdapat pengaruh negatif pada game online. Hal ini disebabkan video game sangat digemari sehingga membuat pemainnya menjadi kecanduan, lupa waktu, dan lain-lain. Hal itulah yang menjadi konsen Abi Azkakia melalui kanal YouTubanya menyampaikan dakwah menggunakan game mobile legends dan live streaming di akun pribadinya sehingga pesan yang disampaikan mampu menarik perhatian penonton untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Kemudian bagaimana teknik komunikasi pesuasif Abi Azkakia dalam berdakwah menggunakan game di kanal YouTubanya? Penelitian ini akan menjawab Teknik Komunikasi Persuasif yang digunakan oleh Abi Azkakia dalam menyampaikan pesan dakwah pada kanal YouTubanya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik komunikasi persuasif Abi Azkakia dalam berdakwah menggunakan game di kanal YouTube. Untuk menganalisis permasalahan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan komunikasi dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi yaitu mencari data utama yang bersumber dari tiga video kanal YouTube Abi Azkakia.

Hasil penelitian yakni Abi Azkakia dalam menyampaikan pesan dakwah melalui live streaming YouTube menggunakan teknik komunikasi berupa teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik ganjaran, dan teknik tataan. Pertama, teknik asosiasi menanamkan kata *Masya Allah* kepada jamaah majelis nurul legend untuk mengganti kata-kata kotor. Kedua, menerapkan teknik integrasi dengan cara mendekatkan diri secara komunikatif kepada penonton dengan penggunaan kata "kita". Ketiga, menerapkan teknik ganjaran dengan cara memberikan sebuah iming-iming atau memberikan sebuah harapan. Keempat, menerapkan teknik tataan dengan cara menyusun kata sederhana menjadi sebuah kalimat yang mudah dipahami oleh penonton.

Kata kunci: Teknik, Komunikasi Persuasif, Dakwah, Game, YouTube

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	4
F. Metode Penelitian.....	8
BAB II TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF, DAKWAH, YOUTUBE....	13
A. Teknik Komunikasi	13
B. Komunikasi Persuasif.....	15
C. Dakwah.....	22
BAB III KANAL YOUTUBE ABI AZKAKIA	30
A. Deskripsi kanal YouTube Abi Azkakia.....	30

B. Teknik Komunikasi Persuasif Abi Azkacia dalam Berdakwah Menggunakan Game di Youtube-nya.....	41
BAB IV ANALISIS TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF ABI AZKAKIA DALAM BERDAKWAH MENGGUNAKAN GAME DI YOUTUBE.....	46
A. Teknik Asosiasi.....	65
B. Teknik Integrasi	65
C. Teknik Ganjaran.....	55
D. Teknik Tataan	65
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Abi azkacia menerima silver button dari YouTube.....	30
Gambar 2. Sumber Media YouTube Abi Azkacia	31
Gambar 3. Screenshoot pada kolom komentar akun Abi Azkacia.....	32
Gambar 4. Sumber Media YouTube Abi Azkacia	34
Gambar 5. Sumber Media YouTube Abi Azkacia	36
Gambar 6. Sumber Media YouTube Abi Azkacia	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Transkrip video pertama pesan dakwah Abi Azkaria saat streaming game di YouTube.....	35
Tabel 2. Transkrip video kedua pesan dakwah Abi Azkaria saat streaming game di YouTube.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Transkrip video ketiga pesan dakwah Abi Azkaria saat streaming game di YouTube.....	38
Tabel 4. Kategorisasi Teknik Asosiasi.....	46
Tabel 5. Kategorisasi Teknik Asosiasi.....	48
Tabel 6. Kategorisasi Teknik Asosiasi.....	49
Tabel 7. Kategorisasi Teknik Integrasi	51
Tabel 8. Kategorisasi Teknik Integrasi	52
Tabel 9. Kategorisasi Teknik Integrasi	54
Tabel 10. Kategorisasi Teknik Integrasi	55
Tabel 11. Kategorisasi Teknik Ganjaran.....	56
Tabel 12. Kategorisasi Teknik Ganjaran.....	58
Tabel 13. Kategorisasi Teknik Ganjaran.....	58
Tabel 14. Kategorisasi Teknik Tataan	61
Tabel 15. Kategorisasi Teknik Tataan	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi menciptakan banyak perubahan, terutama yang berhubungan tentang kebudayaan fisik yang dihasilkan manusia zaman sekarang. Misalnya menyangkut permainan anak-anak yang kini banyak menggunakan program perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) di mana layar kaca menjadi media tampilannya. Permainan jenis ini secara umum dikenal dengan sebutan video game (Khairiyah, 2020).

Pada saat ini video game online telah mewabah di masyarakat dan digemari oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, dan dewasa. Bahkan video *game online* menjadi ajang olahraga tersendiri dan menjadi cabang olahraga ekshibisi yang merebutkan medali atau *e-sport*. Selain pengaruh positif terdapat pengaruh negatif pada *game online*. Hal ini disebabkan video *game* sangat digemari sehingga membuat pemainnya menjadi kecanduan, lupa waktu, dan lain-lain.

Hal ini menjadi keresahan karena *game online* sangat mempengaruhi sikap dan tutur kata para pemainnya, utamanya dari kalangan anak-anak usia sekolah yang rela membolos karena ketergantungan dengan *game* (Khairiyah, 2020). Hal itu dibutuhkan sesuatu untuk meminimalisir pengaruh tersebut dengan cara yang positif salah satunya dakwah.

Beberapa da'i memanfaatkan media hiburan seperti *game* untuk menjangkau mad'u yang kesulitan hadir mengikuti kajian dengan berbagai faktor menyertainya. Salah satu yang memanfaatkan media ini adalah Abi Azkacia yang dijuluki dengan "Ustaz Gaming". Pada awalnya ia berdakwah menggunakan tiktok dengan cara kebanyakan da'i pada umumnya membuat video ceramah yang singkat namun ternyata hal itu

tidak berpengaruh banyak dan meluas sehingga ia menggunakan cara lain yaitu berdakwah melalui *game mobile legends* dan *live streaming* di akun pribadinya.

Dakwah yang dilakukan oleh Abi menjadi perhatian kalangan pemain. Ia menghadirkan suasana baru di dalam menyampaikan dakwah melalui metode *e-sports* agar lebih dekat dengan para pemain yang dinilai seringkali melontarkan perkataan kasar saat sedang bermain game. Komunitas yang didirikan oleh Abi Azkasia dikenal dengan sebutan Majelis Nurul Legend. Dengan hal ini wajar jika Abi Azkasia memanfaatkan media tersebut sebagai sarana untuk berdakwah sehingga pesan yang disampaikan harus dengan cara yang menyenangkan.

Abi Azkasia membuat beberapa hal unik dan jenaka salah satunya dengan mengubah istilah-istilah di dalam *mobile legends* untuk mendukung dakwahnya, misalnya kata istilah turret dalam game diubah menjadi istilah berhalah, dan dikaitkan dengan cerita Nabi Ibrahim (Saadah, 2022). Hero Aurora yang diganti namanya menjadi Siti Arofah. Penyebutan Aurora adalah hero unggulan yang digunakan oleh Abi saat bermain dan *streaming* karena power utamanya adalah melempar batu selayaknya kegiatan jumrah yang dilakukan saat haji arofah.

Abi Azkasia juga mengajak para jama'ah mengetik dan mengucapkan Masyaallah untuk mengganti perkataan kotor saat *live*. Dikutip dalam konten podcast Empetalk YouTube Jonathan Liandi yang diunggah pada 13 September 2022, Abi Azkasia melakukan ini agar banyak orang mulai terbiasa berbicara hal yang baik sekaligus agar malaikat memberkati dan memberikan rahmat kepada orang-orang yang sedang bermain dan berkumpul dalam *streaming*. Penyampaian Abi Azkasia serta adanya komunitas Majelis Nurul Legend menjadi tanda bahwa dakwah yang dikembangkan dalam game dapat diterapkan dan diterima oleh *netizen*. Abi Azkasia terkadang melakukan kajian *streaming* melalui YouTube.

Abi Azkacia memanfaatkan media YouTube sebagai sarana dakwah dimulai pada 29 April 2020 dengan kanal YouTube bernama Abi Azkacia hingga saat ini meraih 111.000 subscriber dan mengunggah sebanyak 388 video. Dakwah melalui *game online* yang memanfaatkan media YouTube ini merupakan perkembangan dakwah yang membuat penelitian ini menarik dilakukan. Dengan hal tersebut, yang menjadi pokok keberhasilan dalam berdakwah adalah cara berkomunikasi ketika da'i menyampaikan materi dakwah yaitu mengajak atau menyeru yang memberi pemahaman yang baik sehingga dapat diterima oleh mad'u. Pengaruh yang paling besar terhadap mad'u yang memberikan respon positif dilihat dari kecakapan da'i dalam menggunakan teknik komunikasi yang benar.

Penyampaian dakwah perlu disampaikan dengan persuasif, yakni da'i mengajak mad'u berpikir supaya mad'u bisa menerima dan memahami dakwah yang disampaikan oleh da'i. Teknik komunikasi persuasif itu sendiri dapat diartikan salah satu teknik komunikasi yang dilaksanakan komunikator sehingga komunikan dapat menerima suatu keyakinan maupun pengertian, melaksanakan suatu tindakan atau perbuatan.

Komunikasi persuasif yang dilakukan Abi Azkacia dalam menyampaikan dakwah di game online dengan cara yang unik dan tidak bosan. Mengingat dakwah yang belakangan ini disampaikan cenderung membosankan karena terpaku dengan kajian-kajian yang disampaikan pada umumnya. Dengan jalan dakwah sambil bermain game online memudahkan pemain game mendengar hal-hal baik sehingga pesan tersampaikan di hati para pemain.

Mengacu pada permasalahan tersebut, penelitian ini penting untuk dikaji lebih dalam mengapa komunikasi persuasif sangat diperlukan dalam berdakwah, karena didalamnya terdapat sebab akibat yang berkaitan dengan fenomena *gamers* saat ini. Komunikasi persuasif dalam berdakwah dibutuhkan agar para da'i bisa menciptakan inovasi-inovasi baru di dalam dakwahnya agar menyesuaikan kebutuhan mad'u. Dengan hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Teknik Komunikasi Persuasif Abi

Azkakia dalam Berdakwah Menggunakan Game Mobile Legends di kanal YouTube”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana teknik komunikasi persuasif Abi Azkakia dalam berdakwah Menggunakan Game di Kanal YouTubanya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui teknik komunikasi persuasif Abi Azkakia dalam berdakwah menggunakan game di kanal YouTube.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan mengenai komunikasi persuasif dalam bermedia khususnya media massa yang meneliti bagaimana berdakwah melalui media.

2. Manfaat praktis

Bagi mahasiswa penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam menambah wawasan serta bisa menjadi rujukan dalam melakukan penelitian berikutnya. Dan untuk universitas diharapkan bisa menjadikan sumbangsih ilmu pengetahuan di bidangnya terutama untuk jurusan komunikasi dan penyiaran Islam.

E. Tinjauan Pustaka

Peneliti telah menelaah literatur ditemukan berbagai skripsi atau penelitian yang masih mempunyai korelasi dengan judul penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, skripsi Dian Lestari (2020) berjudul “Teknik Komunikasi Persuasif dalam Berdakwah Melalui Youtube di Era Milenial”. Hasil dari

penelitian ini menunjukkan bahwa teknik komunikasi persuasif yang digunakan Wirda Mansur dalam berdakwah di youtube ada lima, yaitu teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik ganjaran (*pay-off-technique*), teknik tataan, dan teknik *red-herring*. Pertama yaitu teknik asosiasi yaitu bagaimana Wirda menarik perhatian mad'u dengan membahas peristiwa yang sedang menarik, kedua teknik integrasi cara yang digunakan Wirda melalui pendekatan diri secara komunikatif kepada mad'u, ketiga teknik ganjaran yaitu cara dimana Wirda mempengaruhi orang lain dengan mengiming-imingi atau memberikan harapan, keempat teknik tataan yaitu bagaimana Wirda mengolah kata menjadi suatu kalimat yang baik hingga tercapailah suatu maksud dari pesan tersebut, terakhir teknik *red-herring* cara berkomunikasi melalui perdebatan dengan mematahkan argumentasi dari lawan bicara, dan menggiring kepada argumentasi yang dipunyai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik komunikasi dakwah Wirda Mansur dalam berdakwah melalui youtube di era milenial. Untuk menganalisis persoalan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi (*content analysis*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi dengan cara kerja pengunitan, penyederhanaan data, pengambilan simpulan dengan menentukan kategori-kategori yang sudah diklasifikasikan, kemudian analisis data. Penelitian ini mengambil lima video dakwah Wirda Mansur, dipilih sesuai rating jumlah penonton dan tema yang menarik sebagai objek penelitian.

Kedua, artikel Neng Ayu Sa'adah (2022) berjudul "Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakiaa". Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa Tiktok ternyata bisa dioptimalkan untuk tujuan menyampaikan pesan dakwah seperti yang dicontohkan ustaz Abi Azkacia. Salah satu potensi Tiktok berada pada tampilan visual yang menarik yang bisa melihat aktifitas *game mobile legends* secara meluas dan terbuka dengan fitur *Live Streaming*. Dengan fitur tersebut, ustaz Abi lebih mudah menyampaikan pesan atau isi dakwahnya berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist. Beliau berfokus menyampaikan terkait aqidah dan

akhlak dengan bahasa tujuan mad'unya agar mudah diterima oleh generasi pengguna Tiktok sebagai mitra dakwah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa kekuatan media sosial pada aplikasi Tiktok mampu menyampaikan pesan dakwah bagi kawula muda. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode etnografi virtual yaitu peneliti mengamati aktifitas di sosial media tiktok @Abiazkakaiaa.

Ketiga, skripsi Nur Ainun Latifah (2022) berjudul “Teknik Komunikasi Persuasif pada Web Series Dakwah “Bicara Cinta” di Akun YouTube Underblack Pictures”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dalam web series dakwah “Bicara Cinta” menerapkan teknik asosiasi dengan menyampaikan pesan yang berhubungan dengan topik atau sub-judul yang diangkat. Teknik Integrasi diterapkan dengan cara *dubbing*, instrumen musik yang melow, dan penyatuan *scene* yang singkat dan mengganti kata ‘saya’ dengan kata ‘kita’ sehingga menarik dan guna menyatukan diri antara komunikator dan komunikan. Teknik Ganjaran diterapkan dengan menyelipkan iming-iming ganjaran dengan nada bicara yang sedikit menekan dan mayakinkan sehingga isi pesan tersebut mampu mempengaruhi komunikan. Teknik Tataan disusun secara sistematis oleh komunikator didukung dengan ekspresi dan instrumen musik yang *melow* sehingga pesan yang disampaikan mampu dimengerti dengan baik oleh komunikan. Terakhir, teknik *red-herring* (pengalihan perhatian) diterapkan komunikator untuk menyangkal argumen dengan nada bicara yang menekan dan visual yang meyakinkan komunikan dengan mengalahkan pembicaraan yang dikuasai komunikator. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui teknik komunikasi persuasif yang diterapkan pada web series dakwah “Bicara Cinta” di Akun YouTube Underblack Pictures. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan analisis isi deskriptif. Data yang diperoleh dari dokumentasi berupa video audiovisual, dengan unit analisis berupa potongan dari gambar, dialog, dan suara pada adegan yang mengandung teknik komunikasi persuasif. Dalam penelitian ini menggunakan analisis isi dengan mengacu teknik komunikasi persuasif yang ditulis oleh Onong Uchjana Effendy.

Keempat, skripsi Anggun Luthfia Tsani (2022) berjudul “Teknik Komunikasi Persuasif dalam Penyampaian Dakwah Husain Basyaiban melalui Media Tik Tok”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan teknik komunikasi persuasif yang digunakan Husain Basyaiban dalam mengelola pesan dakwahnya di Tik Tok periode Ramadhan 2021 meliputi teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik *pay off* dan *fear arousing*, teknik tatanan serta teknik *red-herring*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa video yang menggunakan lebih dari satu teknik komunikasi persuasif sehingga dapat dilihat bahwa dalam 27 video yang dianalisis diperoleh 37 teknik komunikasi persuasif yang diterapkan, membuat dakwah Husein Basyaiban dinamis atau tidak kaku dan mudah diterima. Dalam konteks dakwah saat ini, dakwah tidak hanya bisa dilakukan secara konvensional, tetapi dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dan menyesuaikan dengan kondisi dan situasi mad’u. Seorang da’i dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengelola pesan dakwahnya. Kelima teknik komunikasi persuasif tersebut berkontribusi dalam mengelola pesan dakwah. Pesan dakwah menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Hal tersebut menjadi potensi dalam kegiatan dakwah secara persuasif, karena penerima dakwah itu beragam, terdapat karakteristik mad’u yang menerima dakwah secara konvensional, melalui dialog interaktif dengan pembawaan santai tidak menggurui, atau menumpangkan pada peristiwa yang aktual dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mendeskripsikan Teknik komunikasi persuasif Husein Basyaiban dalam dakwahnya di Tik Tok. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data primer diperoleh dari dokumen berbentuk video dengan Tik Tok Husain Basyaiban periode Ramadhan 2021. Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*) menurut Krippendorff.

Kelima, skripsi Samsul Muarif (2022) berjudul “Teknik Komunikasi Persuasif Ustad Das’ad Latif Tentang Perintah Penerapan Protokol Kesehatan Covid-19 Di Chanel Youtube Das’ad Latif”. Hasil dari penelitian ini adalah saat Ustad Da’as Latif menyampaikan pesan dakwahnya melalui media

youtube menggunakan teknik komunikasi berupa teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik tataan, dan teknik red-herring. Pertama teknik asosiasi, dia menjadikan peristiwa sebagai tumpangan untuk menarik perhatian mad'u, kedua dia menerapkan teknik integrasi dengan cara mendekati diri secara komunikatif kepada mad'u, ketiga dia menerapkan teknik tataan dengan menyusun pesan dakwah secara menarik dan tidak monoton, terakhir dia menggunakan teknik *red-herring* dengan cara membalas argumentasi lemah yang beredar di masyarakat. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode analisis deskriptif dengan jenis pendekatan kualitatif. Peneliti berupaya menggambarkan dengan jelas teknik komunikasi persuasif yang diterapkan oleh Ustad Das'ad Latif yang kemudian dianalisa menggunakan analisis isi guna memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pendekatan kualitatif ini lebih menitik beratkan terhadap kata-kata melalui pengamatan dan dokumentasi.

Dari kelima penelitian yang dijadikan tinjauan pustaka memiliki kesamaan yakni terdapat pada teknik komunikasi persuasif berdasarkan Effendy, tapi ada satu yang mencantumkan tentang studi fenomenologis pada akun tiktok Abi Azkacia sedangkan perbedaan dari kelima tinjauan pustaka terdapat pada objek penelitiannya. Oleh karena itu, penelitian ini menarik dan relevan untuk dikaji pada masa sekarang ini.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan komunikasi dengan teknik analisis isi. Pengertian analisis isi menurut Eriyanto (2011) adalah analisis yang dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau teks. Penelitian ini akan meneliti serta menganalisis teknik komunikasi persuasif Abi Azkacia dalam menyampaikan pesan pada setiap unggahannya di kanal YouTube Abi Azkacia.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual yaitu suatu konsep dari unsur penelitian yang didefinisikan dalam bentuk kata-kata untuk memberikan pemahaman terhadap karakteristik suatu masalah yang akan diteliti (Sugiyono, 2019).

Untuk memberikan penjelasan lebih detail terhadap ruang lingkup penelitian, serta mencegah terjadinya penelitian yang keluar dari teori-teori yang telah dijelaskan pada judul pembahasan, maka diperlukan adanya definisi konseptual. Teknik merupakan sebuah cara yang dipakai untuk menjalankan suatu hal. Sementara itu, komunikasi persuasif merupakan tahapan penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan mempengaruhi sikap, pikiran dan juga tingkah laku.

Pada penelitian ini membahas tentang teknik komunikasi persuasif yang diterapkan oleh Abi Azkacia yaitu salah satu da'i yang dijuluki "Ustadz Gaming". Beliau berdakwah melalui game mobile legends yang diunggah di kanal YouTube. Ditambah dengan adanya keresahan game online sangat mempengaruhi sikap dan tutur kata para pemainnya. Maka dari itu, untuk meminimalisir hal tersebut dengan menjalankan kegiatan dakwah.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sampel dari kumpulan video yang mengandung unsur persuasif yang dikaji menggunakan teknik komunikasi persuasif berdasarkan teori Effendy (2008) terdapat lima teknik yang dapat diterapkan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Teknik Asosiasi, 2) Teknik Integrasi, 3) Teknik Ganjaran, 4) Teknik Tataan, dan 5) Teknik *Red-herring*. Beberapa teknik tersebut nantinya akan peneliti terapkan dalam penelitian ini, dengan data berupa video konten Abi Azkacia yang telah dipilih sesuai dengan topik penelitian.

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data dari penelitian ini adalah subjek darimana data itu diperoleh. Data dalam penelitian ini menggunakan data primer. Data primer

merupakan data yang diambil dari sumber utama. Data primer pada penelitian ini berupa video Abi Azkacia dalam menyampaikan dakwah di kanal YouTube. Pengambilan video pada kanal tersebut sejumlah tiga video dengan judul “Push rank lagi – Game Play Mobile Legend Indonesia”, “Match Dakwah Pertama di MLBB Majelis Nurul Legend - Abi Azkacia - Gameplay Mobile Legend Indonesia”, “Player ML Tersopan di Dunia No Debat Ustad Viral di Tiktok Penghancur B3rh4l4 Musuh”.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditentukan (Sugiyonom, 2016). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi guna memperoleh data yang diperlukan.

Pada penelitian ini peneliti memakai teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dokumentasi adalah salah satu metode yang sumbernya berupa tulisan, gambar, foto, dokumen, dan karya-karya lainnya. Teknik pengambilan data dokumentasi ini diterapkan untuk mengumpulkan data utama yang bersumber dari kanal YouTube Abi Azkacia.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content analysis* (analisis isi). Analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis (Martono, 2016).

Krippendorff (1993) mendefinisikan analisis isi sebagai sebuah teknik penelitian untuk menyimpulkan makna teks atau melalui prosedur yang dapat dipercayai (*reliable*), dapat diaplikasikan dalam konteks yang berbeda

(*replicable*), serta sah. Adapun tahapan-tahapan analisis isi menurut Krippendorff sebagai berikut:

a. Unitisasi

Unitisasi melingkupi penepatan beberapa unit, kemudian membaginya sesuai dengan masing-masing batasnya, serta mengidentifikasi pada analisis selanjutnya. Unit analisis dalam penelitian ini berdasarkan pada pemilihan beberapa bagian video yang dipilih sesuai dengan topik penelitian, kemudian diidentifikasi dengan beberapa tanda yang mengindikasikan adanya unsur teknik komunikasi persuasif melalui sumber *audio visual* dan juga tekstual dari youtube Abi Azkacia.

b. Sampling

Sampling merupakan cara yang dipakai untuk menyederhanakan penelitian, yaitu dengan membatasi observasi yang merangkum jenis unit dari kutipan ceramah Abi Azkacia melalui channel youtubanya untuk menentukan apa aja isi yang akan dianalisis.

c. *Recording/Coding* (perekaman/koding)

Recording/Coding adalah kegiatan pencatatan data-data yang telah diperoleh. Dalam melakukan pencatatan, isi (*content*) dari suatu teks mempunyai unsur atau elemen yang harus didefinisikan sebagai dasar peneliti. Unit pencatatan dalam penelitian ini menggunakan unit tematik (*thematic units*), yaitu unit analisis yang lebih melihat tema (topik) pembicaraan dari suatu teks. Unit tematik secara sederhana berbicara mengenai “teks berbicara tentang apa atau mengenai apa.” Pencatatan yang dilakukan disesuaikan berdasarkan instrument indikator penilaian unsur teknik komunikasi persuasif.

d. Reduksi data

Setelah mengetahui apa yang akan dianalisis, dilakukan penyederhanaan penelitian, pada tahap ini peneliti memotong video yang menjadi unit terpisah. Memilih salah satu bagian mana saja yang menunjukkan teknik komunikasi persuasif dalam berdakwah, dengan menyeleksi dan mencatat beberapa kalimat, percakapan yang dibahas

pada videonya ke beberapa kategori yang mengandung unsur teknik komunikasi persuasif, pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik komunikasi persuasif dari Effendy.

e. Pengambilan kesimpulan

Selanjutnya melakukan klasifikasi dan kategorisasi data yaitu memeriksa semua data yang terkumpul kemudian mengkategorisasikan data sesuai dengan masalah yang akan dijawab dalam penelitian. Kemudian merangkum data yang difokuskan pada hal-hal yang pokok, dilakukan pencatatan mencari hubungan antara data dengan data, mencari hubungan antara data dengan teori, kemudian langkah terakhir adalah menarik kesimpulan.

f. Penarasian

Narrating adalah mendeskripsikan data yang telah dianalisis berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, yaitu berisi hasil kategorisasi dan sinkronisasi antara ceramah Abi Azkacia dengan teori teknik komunikasi persuasif dari Effendy.

BAB II

TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF, DAKWAH, YOUTUBE

A. Teknik Komunikasi

1. Pengertian Teknik Komunikasi

Teknik merupakan cara yang digunakan untuk menyampaikan suatu hal kepada orang lain supaya dapat diterima dan dipahami dengan baik serta optimal. Selain itu, teknik dapat disebut sebagai sebuah pendekatan yang sederhana terkait dengan realitas yang ada. Beberapa teknik yang terdapat dalam komunikasi dapat diartikan sebagai sebuah representasi dari struktur maupun tahapan komunikasi secara sederhana.

Sementara itu, istilah komunikasi merupakan kata resapan dari Bahasa Inggris yakni *communication* yang diambil dari kata Latin yakni *communis* yang memiliki makna sama (*common*). Beberapa jenis komunikasi verbal maupun non-verbal, baik yang dilakukan secara pribadi ataupun kelompok dalam prosesnya harus memiliki persamaan makna serta sistem isyarat (sandi) yang sama. Devito memberikan penjelasan bahwasannya ketika berkomunikasi terdapat sistem bahasa yang berbeda dengan orang lain, maka komunikasi tersebut tidak memiliki makna dan tidak efektif.

Teknik komunikasi merupakan cara yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan dalam menyampaikan pesan, ide pemikiran, gagasan ataupun hal lainnya supaya dapat lebih mudah dimengerti oleh komunikan.

Selaras dengan kodrat manusia bahwasannya komunikasi telah menjadi tradisi yang kembangkan sendiri oleh manusia. Komunikasi dijadikan oleh manusia sebagai naluri untuk mendapatkan kebutuhannya dengan cara yang mudah. Komunikasi dapat memenuhi segala kebutuhannya, mulai dari keperluan papan, sandang, makan, dan kesehatan. Maka dari itulah teknik komunikasi memiliki peranan penting dalam mewujudkan keberlangsungan hidup (Nasor, 2014).

2. Macam-macam Teknik Komunikasi

Berdasarkan penjelasan dari Effendy (2015) bahwa terdapat empat macam teknik komunikasi yaitu:

a. Komunikasi Instruktif (*Instructive Communication*)

Merupakan suatu tahapan penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan teknik memberikan sanksi ataupun ancaman yang memiliki tujuan merubah pendapat, sikap, dan juga perilaku.

b. Komunikasi Informatif (*Informative Communication*)

Merupakan tahap penyampaian pesan dari komunikator terhadap komunikan dengan tujuan menginformasikan atau memberi tahu sesuatu. Pada teknik komunikasi seorang komunikator tidak mengharapkan adanya timbalbalik dari komunikan. Hal tersebut dilakukan karena supaya komunikan tahu saja. Dalam artian komunikator tidak mempersoalkan adanya respon positif maupun negatif. Namun sudah pasti yang diharapkan oleh komunikator adalah respon positif.

c. Komunikasi persuasif (*Persuasive communication*)

Merupakan tahapan penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan mampu memberikan perubahan terhadap opini, sikap, dan perilakunya atas dasar kesadaran sendiri dari dalam diri komunikan. Kata “Persuasi” atau “persuasion” dengan bentuk kata kerja “persuadere” yang memiliki arti merayu ataupun

membujuk. Pada intinya, komunikasi persuasif merupakan komunikasi yang mengandung unsur rayuan bujukan.

d. Hubungan Manusiawi (*Human Relations*)

Merupakan tahapan penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan sifat etis dan empatik yang mendalam dalam menyampaikan pesannya.

B. Komunikasi Persuasif

1. Pengertian Komunikasi Persuasif

Jalaludin Rakhmat (2007) mendefinisikan komunikasi persuasif dengan pendekatan psikologis, memiliki arti bahwa komunikasi persuasif merupakan proses mempengaruhi pendapat, sikap, dan tindakan orang dengan menggunakan alasan-alasan psikologis sehingga persuade tersebut bertindak seperti kehendaknya persuader.

Komunikasi persuasif merupakan sebuah komunikasi yang dikehendaki dan mempunyai keinginan tertentu serta tersusun agar dapat mengubah sikap komunikan (Soemirat, 2016). Ngalmun mengatakan bahwa, komunikasi persuasif merupakan usaha dengan tujuan agar dapat meyakinkan mad'u untuk mengikuti atau bertingkah laku sesuai dengan keinginan da'i dengan cara halus dan tanpa paksaan.

Komunikasi persuasif harus dirancang secara matang agar tujuan dan sasarannya tercapai. Perencanaan didasarkan pada bagian dari proses komunikasi, yaitu komunikator, komunikan, media dan pesan. Bagaimana pesan dikelola perlu diperhatikan oleh seorang komunikator. Pesan harus disesuaikan dengan komunikan yang akan menjadi sasaran. Jika komunikan dan media sudah sesuai, langkah selanjutnya adalah mengelola pesan (Nida, 2014).

Berdasarkan ungkapan di atas komunikasi persuasif adalah suatu kegiatan untuk memberikan pesan kepada komunikan atau seorang da'i memberikan pesan ke mad'u dengan menggunakan strategi membujuk agar dapat mempengaruhi mad'u. Ketika seorang da'i ingin tercapai

tujuannya, tentunya seorang da'i harus menggunakan teknik komunikasi persuasif berdasarkan kaidah yang benar dan tepat, sehingga hasil yang diharapkan efektif dan maksimal.

2. Unsur- Unsur Komunikasi Persuasif

Dalam komunikasi persuasif terdapat beberapa unsur utama yaitu pengirim pesan (*persuader*), penerima pesan (*persuadee*), pesan (*message*), saluran (*channel*), umpan balik (*feedback*), serta efek dari komunikasi persuasif (Soemirat, 2018).

1. Pengirim Pesan (*Persuader*)

Sumber atau *persuader* adalah orang yang menyampaikan pesan dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku orang lain baik secara verbal maupun non verbal. Dalam komunikasi persuasif kemahiran *persuader* saat berbicara sangat dipertanyakan, dimana kemahiran atau eksistensinya tersebut menurut Aristoteles disebut dengan *ethos*. Jadi seorang *persuader* harus memiliki etos yang tinggi.

Menurut Effendy (1986), etos adalah nilai diri seseorang yang merupakan paduan dan aspek kognisi (*cognition*), efeksi (*affection*), dan konasi (*conation*). Seorang *persuader* yang memiliki etos yang tinggi dicirikan ketika ia memiliki kesiapan, kesungguhan, ketulusan, kepercayaan, ketenangan, keramahan, dan kesederhanaan. Praktek komunikasi persuasif akan benar-benar berhasil jika *persuader* memiliki sikap reseptif (*receptive*), selektif (*selective*), digestif (*digestive*), asimilatif (*assimilative*) dan transmitif (*transmissive*). Sifat reseptif, yaitu bersedia menerima gagasan dari orang lain. Selektif dalam menerima berbagai informasi ia mampu menyaring semuanya terlebih dahulu. *Digestif* yaitu kemampuan dalam mencerna berbagai gagasan, yang mana akan digunakan sebagai bahan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Asimilatif yaitu mampu menciptakan gagasan-gagasan baru yang orisinal sebagai bahan untuk

komunikasi. Transitif, yaitu memiliki kemampuan memilih kata-kata yang fungsional, mampu menyusun kata secara logis, memilih waktu yang tepat untuk komunikasinya dan lain-lain (Soemirat, 2017).

2. Penerima Pesan (*Persuade*)

Dalam komunikasi persuasif, penerima pesan bisa terdiri dari satu orang atau lebih, baik berbentuk kelompok, partai, atau negara. *Persuade* adalah orang atau sekelompok orang yang menjadi tujuan pesan itu disampaikan dan disalurkan oleh persuader baik secara verbal maupun non verbal. Pada komunikasi persuasif, seseorang yang menerima pesan dapat berjumlah lebih dari satu orang, baik dalam bentuk kelompok, negara ataupun partai. Selain itu *persuade* merupakan unsur yang penting dalam suatu tahapan komunikasi (Hendri, 2019).

Sebelum menerapkan komunikasi persuasif, hal yang tidak kalah pentingnya lainnya yaitu mengetahui terlebih dahulu beberapa aspek pribadi serta sosial *persuade* (Soemirat, 2014). Sebagai upaya untuk mencermati *persuade*, Nothstine (1991) mengkategorikannya sebagai berikut:

1) *Persuade* tidak bersahabat secara terbuka

Yaitu *persuade* yang tidak suka maupun senang terhadap keberadaan diri kita. Dia akan selalu menentang kedudukan kita serta berupaya sekeras mungkin untuk melawan kita.

2) *Persuade* tidak bersahabat

Merupakan bentuk dari ketidak sepemikiran mereka terhadap terhadap posisi kita. Meskipun begitu sikap ataupun perilaku mereka tidak sekeras jenis *persuade* yang pertama.

3) *Persuade* yang netral

Adalah *persuade* yang lebih cenderung memahami posisi kita, namun sikap yang ditunjukkan mereka tidak memihak kepada siapapun.

4) *Persuade* ragu-ragu

Merupakan *persuade* yang kepedulian mereka lebih condong kepada posisi kita. Mereka berkarakter seperti itu karena mempunyai sikap yang bimbang.

5) *Persuade* tidak mengetahui

Adalah *persuade* yang tidak mempunyai informasi terkait diri kita ataupun tidak mengenali kita. Akibatnya keputusan yang diambil oleh mereka, berorientasi terhadap seberapa jauh kita dalam meyakinkan mereka.

6) *Persuade* mendukung

Yaitu *persuade* yang *men-support*, menyenangkan pribadi, serta memahami posisi kita.

7) *Persuade* yang mendukung secara terbuka

Adalah *persuade* yang memberikan dukungan dengan setulus hati, karena mereka sangat mampu memahami posisi kita (Soemirat, 2014).

3. Pesan (*message*)

Pesan (*message*) merupakan informasi yang disampaikan oleh sumber kepada penerima. Ada dua bentuk dasar dalam sebuah pesan, yaitu non verbal dan juga verbal. Pesan verbal merupakan hasil dari penafsiran komunikasi ke dalam bentuk Bahasa, baik secara tulisan ataupun lisan. Sementara itu, pesan non verbal merupakan sinyal, gerakan tubuh (*gesture*), simbol-simbol, ekspresi wajah, dan sebagainya (Roudhonah, 2019).

Pesan juga merupakan segala sesuatu yang memberikan pengertian kepada penerima. Pesan bisa berbentuk verbal maupun non verbal, baik sengaja maupun tidak disengaja (Soemirat, 2017).

Isi pesan persuasif juga perlu diperhatikan karena isi pesan persuasif harus berusaha untuk mengkondisikan, menguatkan, atau membuat perubahan tanggapan sasaran. Wilbur Schramm menampilkan apa yang disebut "*The Condition of Succes in Communication*", yakni kondisi yang harus dipenuhi jika kita

menginginkan agar suatu pesan membangkitkan tanggapan yang kita kehendaki. Kondisi tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Pesan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian persuade.
- 2) Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi persuade dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut.
- 3) Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi persuade dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut.
- 4) Pesan harus menyarankan suatu jalan untuk memperoleh kebutuhan tadi yang layak bagi situasi kelompok di mana persuade berada pada saat ia digerakkan untuk memberikan tanggapan yang dikehendaki (Effendy, 2007).

4. Saluran (*channel*)

Saluran (*channel*) adalah perantara atau alat yang digunakan *persuader* menyampaikan pesan kepada *persuade*. Saluran digunakan untuk berkomunikasi sehingga pesan-pesan persuasifnya sampai kepada *persuade*. Saluran boleh jadi merujuk pada bentuk pesan verbal atau non verbal.

5. Umpan balik (*feedback*)

Umpan balik adalah respon dari perilaku yang dilakukan. Sastropetro (1988) memaparkan, umpan balik merupakan respon maupun jawaban yang berasal dari komunikan atau berasal dari pesan yang disampaikan.

Dalam unsur ini terdapat dua jenis umpan balik, yaitu eksternal dan internal. Umpan balik internal merupakan respon *persuader* terhadap pesan yang disampaikan. Sementara umpan balik eksternal merupakan respon penerima pesan (*persuade*) terhadap pesan yang telah dikirim oleh pengirim pesan (*persuader*) (Soemirat, 2017).

6. Efek komunikasi persuasif

Efek merupakan sebuah transformasi yang dialami oleh komunikan atau persuadee sebagai wujud respon atas pesan yang telah diterima melalui tahapan komunikasi. Adanya indikasi perubahan tersebut dapat dideteksi melalui pendapat, sikap, tingkah laku dan juga pandangan komunikan. Hal itulah yang menjadi ciri khas dan juga konsen komunikasi persuasif dari komunikasi lainnya, yakni dengan harapan adanya perubahan yang terjadi pada persuadee ataupun komunikan (Soemirat, 2017).

3. Tahapan – Tahapan Komunikasi Persuasif

Untuk mencapai keberhasilan dalam suatu komunikasi persuasif, maka perlu adanya usaha yang diterapkan secara sistematis serta harus melalui beberapa tahapan. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam komunikasi persuasif:

1. Perhatian (*Attention*) yaitu ketika komunikator menyampaikan pesan, kemudian khalayak memperhatikannya secara sengaja, atas dasar memiliki keinginan untuk mendengarkan ataupun menyimak.
2. Minat (*Interest*) merupakan tahapan usaha yang dilakukan oleh komunikator supaya khalayak memahami pokok dari pesan yang disampaikan ataupun menyetujui gagasan yang dikemukakan oleh komunikator.
3. Hasrat (*Desire*) adalah tahap munculnya keinginan diri dalam diri khalayak untuk menjalankan suatu perubahan serta berusaha menerapkannya dalam kehidupan.
4. Keputusan (*Decision*) merupakan tahapan penentuan dari khalayak terhadap tindakan yang nantinya akan dijalankan.
5. Kegiatan (*Action*) yaitu tahapan yang dilakukan khalayak dalam menindak lanjuti proses yang telah dilalui sebelumnya dalam wujud sikap, keyakinan tertentu, maupun realisasi tindakan (Rakhmat, 2008).

4. Teknik Komunikasi Persuasif

Menurut Onong Uchjana Effendy (2018) dipaparkan beberapa teknik komunikasi persuasif yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan persuasif. Ketika *persuade* yang didasar sudah jelas, media yang digunakan untuk mentransmisikan pesan sudah ditetapkan, maka selanjutnya adalah menata pesan (termasuk dalam menata teknik pesan tersebut disampaikan). Teknik-teknik tersebut meliputi:

1. Teknik Asosiasi

Teknik asosiasi adalah cara *persuader* dalam menyajikan pesan komunikasi dengan cara menumpangkannya pada objek atau peristiwa yang sedang menarik perhatian khalayak luas.

2. Teknik integrasi

Teknik integrasi merupakan kemampuan *persuader* menyatukan diri secara komunikatif. Hal tersebut maksudnya adalah *persuader* melakukan penyampaian komunikasi baik verbal maupun non verbal yang memiliki makna bahwa *persuader* “senasib” dengan *persuade* hal ini kemudian menimbulkan efek adanya kesatuan atau kesamaan nasib. Contoh dalam penerapan teknik ini adalah penggunaan diksi “kita” untuk menyatukan saya (komunikator) dengan anda (komunikan).

3. Teknik Ganjaran atau *Pay-off technique*

Teknik ganjaran atau *pay-off technique* adalah cara mempengaruhi *persuade* dengan mengiming-iming hal yang menguntungkan (memberi manfaat) atau menjanjikan adanya harapan. Teknik ganjaran memiliki daya upaya menumbuhkan kegairahan emosional (kecenderungan secara psikis komunikan menyukai karena secara fitrah manusia menginginkan *reward*).

4. Teknik Tataan atau *Icing*

Teknik tataan adalah upaya menyusun pesan komunikasi sedemikian rupa, sehingga pesan tersebut menjadi enak didengar atau dibaca serta komunikan menjadi termotivasi untuk melakukan sebagaimana yang disarankan dalam pesan persuasif tersebut. Dalam

teknik ini pesan dikemas untuk menjadi menarik dan indah sehingga memikat perhatian setiap komunikan yang menerima pesan tersebut.

5. Teknik *Red-herring*

Teknik red-herring merupakan cara persuasif yang menggambarkan komunikator untuk meraih kemenangan dalam komunikasi debat dengan cara mengelak argumentasi yang lemah kemudian mengalihkan sedikit demi sedikit ke aspek (bagian lain) yang dikuasainya untuk dijadikan alat menyerang lawan. Sehingga dikatakan teknik ini digunakan ketika persuader sedang dalam kondisi terdesak.

Hendri (2019) menjelaskan bahwa teknik persuasif adalah perpaduan antara perencanaan dengan manajemen pada aspek komunikasi guna mewujudkan tujuan persuasif. Untuk dapat memahami dan mengaplikasikan teknik persuasif, dibutuhkan beberapa aspek yang harus ada dalam diri seorang komunikator, yaitu sebagai berikut:

- a. *Frame of reference* yaitu seorang komunikator mampu berpikir terhadap kerangka utama yang lebih besar, tujuannya ketika dalam keadaan tertentu teknik tersebut dapat dipergunakan secara cepat.
- b. Dapat menjaga kredibilitas.
- c. Dapat menunjukkan sikap empati maupun perilaku seperti yang dialami oleh sasaran (*audiens*).
- d. Dapat memahami kapan saat yang tepat untuk menunjukkan perbedaan pendapat dengan sasaran.
- e. Dapat menempatkan waktu (*timing*) yang tepat untuk menggiring sasaran terhadap pesan yang disampaikan.

C. Dakwah

1. Pengertian Dakwah

Dalam bahasa, dakwah berasal dari Bahasa Arab *da'wah* (bentuk *mashdar*) dari kata kerja (*fi'il*) *da'a yad'u da'watan* yang berarti memanggil, mengajak, menyeru (Syukir,1983).

Dakwah menurut Syeikh Ali Mahfuzh yaitu memberikan dorongan terhadap manusia supaya melaksanakan kebaikan dengan dasar petunjuk,

menyuruh mereka untuk mengamalkan *amar ma'ruf nahi munkar* dengan maksud dan tujuan guna memperoleh kebahagiaan di dunia maupun di akhirat kelak (Amin, 2009). Dakwah juga diartikan sebagai komitmen kepada agama di atas syariat yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim. Hal tersebut dapat dilaksanakan dalam bentuk ajakan, memberikan contoh akhlak mulia, serta kegiatan lain yang dapat memberikan mashlahat terhadap setiap insan (Abidin, 1996).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwasannya dakwah adalah mengajak manusia untuk senantiasa beriman kepada Allah dan rasul-Nya melalui cara yang baik dan benar dibarengi dengan penerapan *amar ma'ruf nahi munkar* untuk memberikan kemaslahatan hidup di dunia maupun di akhirat.

2. Tujuan Dakwah

Tujuan dakwah adalah membawa masyarakat pada keadaan yang lebih baik dan lebih maju dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Tujuan utama dakwah adalah nilai atau hasil akhir yang ingin dicapai oleh keseluruhan tindakan dakwah. Untuk tercapainya tujuan utama inilah maka semua penyusunan rencana dan tindakan dakwah harus ditunjukkan dan diarahkan. Tujuan utama dakwah adalah terwujudnya kebahagiaan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat yang di ridhoi oleh Allah SWT.

Sejatinya tujuan dakwah secara keseluruhan didalam Al-Qur'an terdapat beberapa tujuan dakwah antara lain, yaitu (Aliyuddin, 2009) :

- 1) Memberikan motivasi untuk tekun dalam beribadah
- 2) Menanamkan dan mengokohkan fitrah insanियah
- 3) Memberikan dorongan untuk mewujudkan pencapaian taqwa
- 4) Memberikan dorongan untuk menjadi muslim sebagaimana mestinya
- 5) Memberikan motivasi untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa iman.

3. Unsur-Unsur Dakwah

Dalam fikih disebut dengan rukun dakwah, tetapi dalam istilah komunikasi disebut dengan unsur-unsur dakwah, memiliki arti jika tidak seutuhnya maka kegiatan dakwah sendiri tidak dapat berjalan, hukumnya harus terpenuhi atau wajib. Dengan demikian, adanya dasar tersebut, maka dalam proses kegiatan dakwah dapat disimpulkan bahwa semua unsur-unsur dakwah harus saling berkaitan (Sukayat, 2015).

Unsur-unsur dakwah terdiri dari :

a. *Da'i* (subjek atau pelaku dakwah)

Kata *da'i* berasal dari Bahasa Arab yang artinya orang yang mengajak. Supena (2013) mengemukakan bahwa *da'i* disebut juga sebagai subjek dakwah yang berarti orang yang mempunyai tugas untuk meluaskan ajaran agama Islam ke sesama manusia dengan adanya perkembangan pengetahuan agama. Sedangkan menurut Sukayat (2015), bahwa *da'i* yaitu orang yang menerapkan dakwah secara lisan, perbuatan maupun tulisan yang pelaksanaannya dapat secara perorangan, organisasi, lembaga dan kelompok.

b. *Mad'u* (objek atau penerima dakwah)

Mad'u merupakan yang menerima dakwah yaitu dituntun ke ajaran yang benar supaya selamat dunia dan akhirat. Jenis *mad'u* atau objek dakwah bermacam-macam atau heterogen, contohnya adalah orang yang bekerja sebagai pedagang, nelayan, pegawai, artis, petani, pejabat dan lainnya. Tempat tinggal masyarakat tersebut pun berbeda-beda jika dilihat dari segi geografis. Tempat tinggal mereka pun berbeda, contohnya di desa, pesisir, pegunungan, kota bahkan di pedalaman. Terdapat jenis *mad'u* yang mukmin/muslim, musyrik, munafik, dan lainnya jika ditinjau dari segi agama (Saputra, 2012).

Munir & Ilaihi (2006) menjelaskan golongan dari *mad'u* diantaranya, golongan awam adalah golongan *mad'u* yang belum berpikir kritis (mendalam). Yang kedua golongan cerdas, yaitu golongan orang cerdas dengan berpikirmengenai dakwah dengan kritis

dan mendalam. Lalu terdapat golongan yang beda dari yang telah disebutkan, yaitu golongan yang bahagia dalam membahas sesuatu, tidak sanggup mendalami benar, tetapi hanya dalam batas tertentu.

c. *Maddah* (materi dakwah)

Materi atau pesan dakwah merupakan semua hal yang harus diinformasikan oleh da'i kepada mad'u yang berisi ajaran Islam, berupa seluruh ajaran Islam yang berada di dalam Al-Qur'an dan sunah Rasulullah (Sukayat, 2015).

Pada dasarnya, jika ditinjau dari segi konseptual maddah dakwah tergantung dengan tujuan yang akan dicapai. menurut Ilaihi (2010) secara umum materi dakwah terbagi menjadi:

- 1) Pesan Akidah yaitu Beriman kepada Allah SWT, Malaikat, Kitab-Kitab, Qadha dan Qadhar.
- 2) Pesan Syariah, yaitu ibadah thaharah, puasa, zakat, shalat, mu'amalah, dan haji.
- 3) Pesan akhlak, yaitu akhlak kepada Allah SWT, akhlak pada semua makhluk. Contohnya: akhlak pada diri sendiri, tetangga dan semua manusia. Selanjutnya yaitu akhlak pada makhluk hidup yang bukan manusia, yaitu fauna, flora, dan lainnya (Ilaihi, 2010).

d. *Wasilah* (media dakwah)

Media dakwah merupakan sarana yang dipakai untuk menyebarkan pesan dakwah berupa ajaran Islam kepada mad'u (Hasan, 2013).

Dalam Ilaihi (2010), jenis wasilah dakwah menurut Hamzah Ya'qub terbagi menjadi lima yaitu:

1. Lisan, yaitu wasilah dakwah paling sederhana dalam bentuk pidato, ceramah, penyuluhan maupun bimbingan.
2. Tulisan, yaitu wasilah dakwah berbasis media cetak maupun tulis. Contohnya majalah, buku dan surat kabar.
3. Lukisan, yaitu berisi karikatur, gambar.

4. Audio visual, yaitu wasilah dakwah yang dapat dilihat atau didengar oleh indera pendengaran maupun penglihatan, seperti radio dan televisi.
 5. Akhlak, yaitu perilaku aktual yang menconthkan ajaran agama Islam yang dapat dilihat maupun dicerna oleh *mad'u*.
- e. *Ushlub* (metode dakwah)

Metode dakwah ialah *da'i* menggunakan suatu cara *da'i* dalam penyampaian dakwah kepada *mad'u*, menggunakan metode yang dipilih sehingga *mad'u* dapat mengamalkan serta memahaminya. Supena (2013) mengemukakan bahwa metode dakwah wajib mencocokkan diri dengan objek material serta dianggap sebagai suatu hal yang menarik untuk diselesaikan dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, metode dakwah adalah cara yang dipakai oleh *da'i* untuk menyebarkan dan menyampaikan pesan dakwahnya kepada *mad'u* dengan teknik yang telah dipilih supaya *mad'u* dapat menerima, memahami, serta mengaplikasikannya.

4. Berdakwah Via YouTube

a. Pengertian YouTube

Youtube adalah media sosial yang populer untuk berbagi video. Yang digandrungi oleh semua kalangan yang para pengguna (user) dapat menonton video secara gratis. Dapat diartikan juga Youtube merupakan sebuah aplikasi baru yang berfungsi untuk menonton video secara gratis. Dapat diartikan juga YouTube merupakan sebuah aplikasi baru yang berfungsi untuk menonton postingan video yang dibagikan oleh seseorang. Konten di dalam YouTube biasanya seperti film, tv, vlog, video klip, dan video oleh pengguna YouTube (Tamburaka, 2013).

Sekarang ini, YouTube juga dipakai oleh para da'i untuk menyampaikan dakwah berbasis video. Isi dari YouTube merupakan unggahan video yang digolongkan sebagai media visual yang berisi gambar dan suara serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sehingga informasi dakwah dapat mudah dimengerti oleh masyarakat luas dan menjadi efektif (Ilaihi, 2013).

b. YouTube sebagai Media Dakwah

Zaman yang berkembang mendorong kemajuan teknologi, teknologi komunikasi merupakan sarana penghubung masyarakat. Dalam mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, teknologi komunikasi yang canggih ikut serta termasuk pada kegiatan dakwah.

Salah satu kegiatan komunikasi keagamaan yaitu dakwah perlu adaptasi dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Bahwa dakwah memiliki arti harus ditata dengan media komunikasi sesuai dengan mad'u yang dihadapi. Dakwah lebih efektif dan efisien yaitu dakwah yang menggunakan media komunikasi (Ghazali, 1997).

Menurut data We Are Sosial menyebutkan bahwa YouTube merupakan aplikasi media social yang paling banyak diakses atau diunduh. Berperan sebagai bagian dari media baru, YouTube memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai media integrasisosial, yaitu media yang berfungsi untuk membangun kesadaran masyarakat supaya saling memiliki. Sehingga YouTube seolah berperan penting menjadi suatu kebutuhan dan keterampilan baru yang harus dipelajari dan dipahami (Rahma & Kusumah, 2020).

Menjadikan YouTube sebagai media dakwah yaitu salah satu aspek terpenting yang sangat erat kaitannya dengan posisi YouTube sebagai platform media sosial yang saat ini unggul dan banyak yang tertarik. YouTube sebagai media dakwah yaitu hasil dari adanya penerapan serta pemanfaatan teknologi modern. Selain itu,

menggunakannya untuk media dakwah termasuk dari bagian dari kulturasi dakwah, yaitu dakwah yang cenderung kultural di masyarakat dan mempertimbangkan potensi yang ada (Abdullah, 2018). Jadi, memanfaatkan dan menerapkan YouTube sebagai salah satu media dakwah diharapkan dapat menanggapi sasaran dakwah yang lebih baik

c. **Game sebagai Media Dakwah**

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan khususnya teknologi informasi menjadi sangat pesat di era digital natives ini. Digital natives ini banyak hal yang berubah, terutama terkait dengan bentuk-bentuk budaya fisik atau material yang dihasilkan oleh manusia. Misalnya saja terkait permainan yang dulunya merupakan kegiatan yang melibatkan non elektronik atau tradisional, saat ini sudah banyak menggunakan komponen elektronik atau modern dan terutama yang melibatkan unsur berupa *software* dan *hardware* dimana layar kaca sebagai medianya. Jenis permainan ini kemudian dikenal dengan sebutan video game.

Dalam konteks dakwah, video game dapat menjadi alternatif media dakwah untuk menyisipkan nilai-nilai secara intrinsik, atau bahkan menyampaikan pesan-pesan keislaman secara ekstrinsik, jika dikelola dengan baik. Dakwah secara umum bertujuan untuk mengubah pola pikir dan perilaku sasaran dakwah (mad'u) agar bersedia menerima ajaran Islam dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, maupun di tengah-tengah masyarakat. Untuk tujuan tersebut, tentu saja dakwah edukasi dapat dilakukan melalui berbagai media. Pada akhirnya, video game dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan dakwah Islam, terutama mengingat video game memiliki dimensi partisipatif. Apalagi tren penggunaannya terus berkembang terutama di negara yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Namun,

sangat sedikit umat Muslim, terutama para da'i, yang menggunakan video game sebagai media dakwah mereka (Prayoga, 2021).

Dakwah modernitas adalah dakwah yang dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur penting dalam dakwah, kemudian subjek atau da'i menyesuaikan materi atau metode, dan media dakwahnya dengan kondisi masyarakat modern (sebagai objek dakwah) yang bisa jadi situasi dan kondisi yang terjadi di zaman modern, khususnya dalam bidang agama, tidak pernah terjadi sebelumnya, khususnya di zaman klasik. Atas dasar ini, video game dapat dimasukkan ke dalam kategori "objek sebagai media atau saluran dakwah modern" (Amin, 2009). Media atau saluran penyampaian informasi keislaman yang dapat menampilkan unsur tulisan, gambar, suara, secara bersamaan ketika mengkomunikasikan pesan dan informasi.

Namun bedanya dengan benda sebagai media dakwah lainnya, seperti televisi, film bahkan internet, game online lebih interaktif dan sebagian video game online melibatkan multi pemain. Maka, dalam konteks dakwah, game online dapat dijadikan sebagai media dakwah melalui video game online dapat dilakukan misalnya dengan penyediaan peringatan waktu shalat dan ada jeda istirahat yang dioperasikan oleh pengembang dan penyedia layanan game online.

BAB III

KANAL YOUTUBE ABI AZKAKIA

A. Deskripsi kanal YouTube Abi Azkacia

1. Biografi Abi Azkacia

Gambar 1. *Abi azkacia menerima silver button dari YouTube*

Sumber: Instagram @abiazkacia



Abi Azkacia memiliki nama lengkap Muhammad Abi Azkacia. Abi Azkacia dikenal publik pada saat menjadi bintang tamu di podcast Empetalk di Channel YouTube Jonathan Liandi pada 13 September 2022. Berbeda dengan kebanyakan pendakwah pada umumnya, Abi Azkacia memiliki keunikan dalam menyampaikan dakwahnya, yaitu melakukan dakwah melalui game online yang sedang populer dikalangan anak-anak dan remaja saat ini, yaitu Mobile Legends.

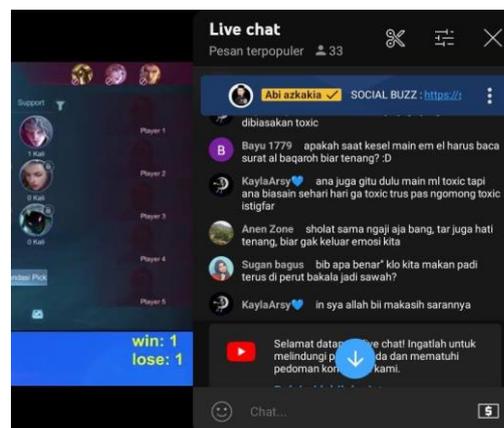
Dalam podcast tersebut, Abi Azkacia menceritakan bagaimana ia pertama kali mengenal game Mobile Legends hingga akhirnya bisa menggunakan game online tersebut sebagai media dakwah. Abi Azkacia mengenal game pada tahun 2017 saat itu Abi Azkacia melihat murid-muridnya bermain game tersebut. Hal yang menjadi pusat perhatiannya adalah ketika anak didiknya mengeluarkan kata-kata kotor ketika kalah dalam permainan. Hal itulah yang mendorong Abi Azkacia untuk memberikan edukasi kepada mereka melalui dakwah karena merasa miris dengan hal tersebut. Hingga akhirnya Abi Azkacia berpikir bahwa banyak anak muda yang menjadi toxic ketika bermain Mobile Legends. Perilaku toxic ini bisa terjadi karena beberapa faktor seperti ketidakmampuan mengontrol emosi dan frustrasi dalam bermain, kurangnya kesadaran tentang etika bermain yang baik, dan keinginan untuk menang dengan cara apapun.

2. Kanal YouTube Abi Azkacia

Gambar 2. *Sumber Media YouTube Abi Azkacia*



Gambar 3. Screenshot pada kolom komentar akun Abi Azkacia



Abi Azkacia merupakan salah satu da'i yang aktif berdakwah di sosial media youtube, ia mampu menyeimbangkan keadaan, kebutuhan serta minat orang-orang pada era sekarang yaitu ingin serba cepat dan efisien. Sehingga terciptalah sebuah kanal youtube dari Abi Azkacia dengan *name account* Abi Azkacia mulai bergabung dengan youtube pada 29 April 2020, yang mana pada sampai saat ini mempunyai *subscriber* 119.000 dan jumlah videonya yaitu 476. Subscriber tersebut bisa terus bertambah dengan eksistensi Abi Azkacia dalam peranannya sebagai da'i. Abi Azkacia melakukan live streaming setiap hari dalam sehari empat kali yaitu: pagi

(08:30-12:57), siang (13:00 – 15:00), sore (16:00-17:50), dan malam (20:30- selesai).

Pada kanal YouTube Abi Azkacia terdapat beberapa playlist mengenai Abi Azkacia menyampaikan dakwahnya tidak hanya di game mobile legends namun ada beberapa game online lainnya: Dreadout, Free fire, Stumble Guys, Naruto to Boruto, Granny Indonesia, Trobel Maker.

Dari semua playlist pada kanal YouTube Abi Azkacia penelitian ini memilih salah satu playlist guna menjadi bahan penelitian dan playlist tersebut berisi paling banyak video yang diunggah oleh Abi Azkacia yaitu game online Mobile Legends.

Ini membuktikan bahwa dakwah tidak hanya dilakukan secara offline. Tetapi dengan cara apapun bisa dilakukan sesuai dengan target yang menjadi sebuah tujuan dari dakwah itu sendiri. Abi Azkacia dengan kanal Abiazkacia telah membuat cara dakwah yang unik dan dapat diterima baik oleh kalangan anak muda. Sebab dakwahnya yang lemah lembut tetap bermain tetapi mengarahkan kepada kebaikan. Seperti memberi tahu tentang kekuatan dzikir, baiknya berkata yang baik, dan senantiasa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari netizen tentang hal-hal yang belum mereka ketahui.

Dakwah yang dilakukan Abi Azkacia tertuju kepada generasi muda terutama yang suka main game mobile legends serta penikmat streaming game di YouTube. Abi Azkacia dalam ceramahnya banyak berpesan tentang penggunaan perkataan yang sering terjadi pada anak muda zaman sekarang. Karena memiliki mad'u yang latar belakangnya mempunyai hobi bermain game mobile legends, Abi Azkacia kemudian memberi nama majelis nurul legends. Tujuannya agar para gamers bisa mendapatkan ruang untuk mendapatkan pengetahuan ilmu agama dan hiburan.

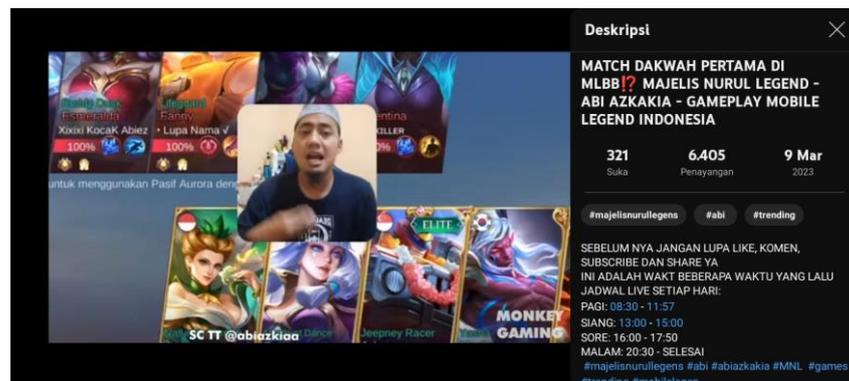
Namun yang menjadi fokus penelitian mengenai teknik komunikasi persuasif Abi Azkacia saat menyampaikan dakwah di youtube adalah penulis memilih tiga video yang berdurasi di atas 10 menit.

3. Transkrip Teks Dakwah Abi Azkacia di YouTube

Berikut dipaparkan transkrip teks persiapan materi dari beberapa video dakwah Abi Azkacia di youtube, yang mana telah peneliti pilih sesuai dengan video yang menjadi bahan penelitian, dipilih video dengan durasi minimal 10 menit.

Terdapat tiga video yang peneliti pilih untuk dijadikan bahan penelitian yaitu:

- a. Video pertama berjudul “Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay Mobile Legend Indonesia”



Gambar 4. Sumber Media YouTube Abi Azkacia

Video tersebut diunggah pada tanggal 9 maret 2023 dengan durasi 15:48 jumlah penayangan 6.045 dan 321 suka. Video tersebut merupakan video *live streaming* Abi Azkacia sedang bermain game online mobile legends yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dakwahnya kepada para gamers.

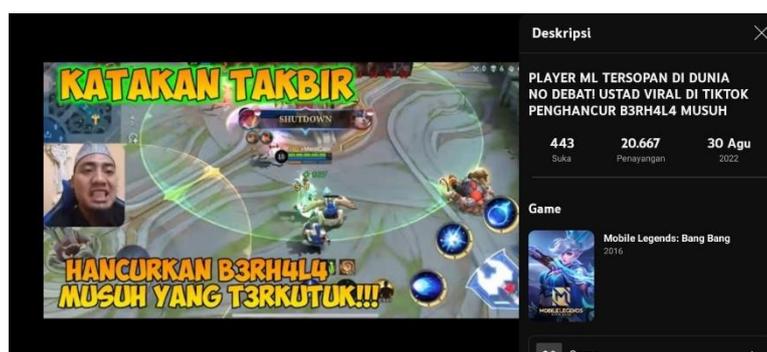
Transkrip pada pesan dakwah Abi Azkacia saat live streaming game di Youtube sebagai berikut:

Tabel 1 Transkrip video pertama pesan dakwah Abi Azkacia saat streaming game di YouTube

No	Waktu	Transkrip pesan dakwah
1.	Menit ke 2.40	Abi Azkacia mengatakan “Ketik <i>Masya Allah</i> jika kalian ingin menghancurkan berhala yang ada di depan”
2.	Menit ke 3.21	Abi Azkacia mengatakan “Kita harus bantu sih, kita sebagai saudara semuslim kita harus saling bantu membantu ya, bantu membantu dalam kebaikan adalah hal yang baik tapi bantu membantu dalam hal buruk adalah sama seperti mendukung dia melakukan kejahatan dan anda akan terkena dampaknya”.
3.	Menit ke 9.25	Abi Azkacia mengatakan “Sabar, sabar, sabar, sabar adalah pedoman kita. <i>Innallaha ma’ashobirin</i> yang artinya Allah bersama orang-orang yang bersabar”
4.	Menit ke 10.00	Abi Azkacia mengatakan “Kita ini hanyalah titipan, apapun yang Allah berikan kepada kita hanyalah titipan, jangan sampai

		apa yang Allah titipkan kepada kita ini membuat kita lupa bahwa semua pasti akan diambil”.
5.	Menit ke 3.02	Abi Azkacia mengatakan “saya pikir Allah tidak mungkin memberikan kehilangan kecuali Allah akan mengganti dengan yang baru”.
6.	Menit ke 6.25	Abi Azkacia mengatakan “Almarhum guru saya pernah berkata jangan sampai kita bersedih ketika kehilangan sesuatu. Boleh bersedih ketika kehilangan tapi jangan sampai kita berlalu larut saat kehilangan sesuatu ya”.

- b. Video kedua berjudul “ Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur B3rh4l4 Musuh”



Gambar 5. Sumber Media YouTube Abi Azkacia

Video tersebut diunggah pada tanggal 30 Agustus 2022 dengan durasi 10:41 jumlah penayangan 20.667 dan 443 suka. Video tersebut merupakan video *live streaming* Abi Azkacia sedang bermain game

online mobile legends yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dakwah kepada para gamers.

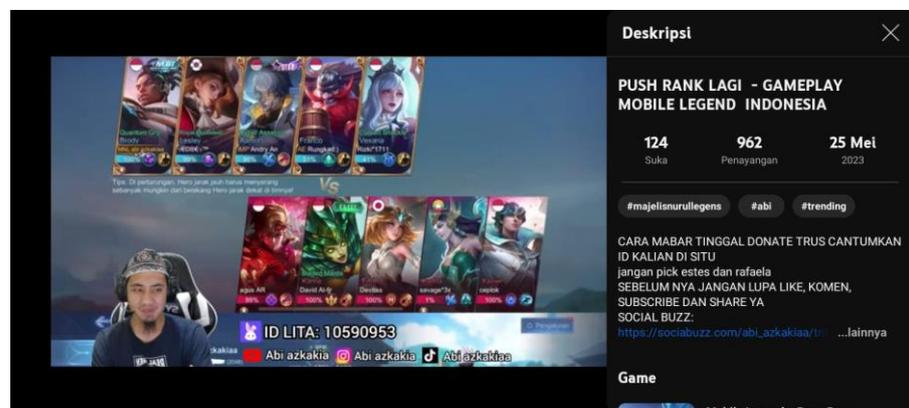
Transkrip pada pesan dakwah Abi Azkacia saat live streaming game di Youtube sebagai berikut:

Tabel 2. Transkrip video kedua pesan dakwah Abi Azkacia saat streaming game di YouTube

No	Waktu	Transkrip pesan dakwah
1.	Menit ke 2.28	Abi Azkacia mengatakan “Perbanyak berdzikir di majelis dzikir ini ya, memang terlihat secara dzohiriyah ini adalah game tapi secara bathiniyah ini adalah majelis dzikir ya”.
1.	Menit ke 3.37	Abi Azkacia mengatakan “Sabar, sabar dan tunggu kita bisa memenangkan pertandingan ini dengan bantuan daripada dzikir karena tidak ada satupun yang lebih kuat derajatnya daripada kalimat-kalimat thayyibah dan kalam kalam Allah”.
3.	Menit ke 9.03	Abi Azkacia mengatakan “Biarkan mereka bertempur agar kita bisa memenangkan

		pertandingan”
4	Menit ke 5.40	Abi Azkakia mengatakan “Allah tidak akan merubah nasib seorang hamba, sebelum hambanya itu berusaha merubahnya sendiri. Allah ini hanya akan membantu kita kalau kita ada niat untuk berusaha walaupun kita sedang dalam kesulitan kita meminta bantuan Allah kalau kita tidak ada niat berusaha maka Allah tidak ada niat berusaha maka Allah tidak akan merubahnya, diimbangi dengan doa dan juga usaha itulah cara berupaya Allah SWT dapat membantu kita”.

- c. Video ketiga berjudul “PUSH RANK LAGI – GAMEPLAY MOBILE LEGEND INDONESIA”



Gambar 6. Sumber Media YouTube Abi Azkakia

Video tersebut diunggah pada tanggal 25 Mei 2023 dengan durasi 2:09:04 jumlah penayangan 948 dan 124 suka. Video tersebut merupakan video *live streaming* Abi Azkakia sedang bermain game online mobile legends yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dakwah kepada para gamers.

Transkrip pada pesan dakwah Abi Azkakia saat live streaming game di YouTube sebagai berikut:

Tabel 3. Transkrip video ketiga pesan dakwah Abi Azkakia saat streaming game di YouTube

No	Waktu	Transkrip pesan dakwah
1.	Menit ke 12.35-12.30	Abi Azkakia mengatakan “Hukum berjudi tapi baca bismillah nggak bisa itu, anda memasukkan kalimatul haq. Jadi bismillah itu kalimat yang suci sedangkan anda menyatukan dengan perkara yang dosa yang haram lalu anda gabungkan itu gak boleh, maksudnya kalau kalian mau main judi, ya main judi aja nggak usah pakai baca bismillah. Nggak usah pakai satu amalan semisal eh saya shalat istikharah ini saya shalat tahajud biar bisa menang judi, ya nggak bisa. Kalau emang itu satu perkara yang

		haram jangan digabungkan dengan perkara yang haq itu gabisa.”
2.	Menit ke 9.33	Abi Azkakia mengatakan “kita seorang muslim kita ajak untuk ibadahnya jangan sampai lupa dan itu jangan sampai kelewat”.
3.	Menit ke 52.36	Abi Azkakia mengatakan “Oke, pelajaran yang bisa kita dapat adalah jangan sombong ya adik-adik. Pelajaran yang kita dapat adalah ketika kita sombong itu akan menghancurkan kita sendiri maka jangan sombong tetap tawadhu ya”.
4.	Menit ke 1.48.12	Abi Azkakia mengatakan “Saya mengajarkan satu hal kalau anak saya nangis saya nggak mau langsung nolongin. Kenapa?saya mau ngedidik anak saya supaya ketika jatuh bangun sendiri supaya bisa bangkit ya, kan biar berusaha berdiri sendiri. Karena barusan anak saya jatuh dan saya nggak langsung berdiri untuk

		menolong, saya bilang ayo berdiri bisa bisa kamu pasti bisa kita semangat, kita support jadi kalau apa-apa kita langsung menolong nanti anak saya jadi anak yang manja”.
--	--	--

B. Teknik Komunikasi Persuasif Abi Azkaria dalam Berdakwah Menggunakan Game di Youtube-nya

Setelah peneliti menonton dan menganalisa ketiga video yang sudah peneliti pilih dari dakwah Abi Azkaria di Youtube, lalu peneliti menganut pada teknik komunikasi persuasif yang dipaparkan oleh Onong Uchjana Effendy ada lima teknik dari komunikasi persuasif, yaitu: 1) Teknik Asosiasi, 2) Teknik Integrasi, 3) Teknik Ganjaran, 4) Teknik Tataan, 5) Teknik *Red-herring*. Berikut analisisnya:

1. Teknik Asosiasi

Peneliti menemukan bahwa Abi Azkaria menggunakan teknik ini untuk pengaplikasian komunikasi dakwahnya di YouTube, dari ketiga video yang peneliti teliti keseluruhan menggunakan teknik asosiasi ini, yang mana Abi Azkaria dalam video live streaming mengaitkan peristiwa-peristiwa yang sedang menarik perhatian khalayak. Teknik Asosiasi yang digunakan pada ketiga video tersebut diantaranya membahas mengajak untuk mengucapkan kalimat thoyibah, perbanyak berdzikir, hukum berjudi dengan membaca bismillah.

Berikut bentuk pengaplikasian teknik asosiasinya:

- a. Ketik Masya Allah jika kalian ingin menghancurkan berhala yang ada didepan. (Judul: Match Dakwah Pertama di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay Mobile Legend Indonesia menit ke 2:40)
- b. Perbanyak berdzikir di majelis dzikir ini ya, memang terlihat secara dzohiriyah ini adalah game tapi secara bathiniyah ini adalah majelis dzikir ya. (Judul: Player Tersioan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur B3rh4l4 Musuh Menit ke 2:28)
- c. Hukum berjudi tapi baca bismillah nggak bisa itu, anda memasukkan kalimatul haq. Jadi bismillah itu kalimat yang suci sedangkan anda menyatukan dengan perkara yang dosa dan haram lalu anda gabungkan itu tidak boleh, maksudnya kalau kalian mau main judi ya main judi aja nggak usah pakai baca bismillah. Nggak usah pakai satu amalan semisal eh saya shalat istikharah ini saya shalat tahajud biar bisa menang judi, ya nggak bisa. Kalau emang itu satu perkara yang haram jangan digabungkan dengan perkara yang haq itu gabisa. (Judul: Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 12:35-12:30)

2. Teknik Integrasi

Peneliti menemukan bahwa Abi Azkacia menggunakan teknik ini untuk pengaplikasian komunikasi persuasif terhadap video live streamingnya di YouTube, yang mana Abi Azkacia menggunakan kata “kita” dalam proses penyampaian pesan dakwahnya yang memiliki arti kamu dan saya, upaya tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menyatukan diri dengan penonton atau mad’u-nya. Dari ketiga video yang menggunakan teknik integrasi ini, diantaranya membahas sebagai saudara semuslim harus saling bantu membantu, tidak ada satupun yang lebih kuat derajatnya daripada berdzikir, mengingatkan untuk beribadah, tidak boleh mempunyai sifat sombong.

Berikut pengaplikasian teknik integrasi:

- a. Kita harus bantu sih, kita sebagai saudara semuslim kita harus saling bantu membantu ya, bantu membantu dalam kebaikan adalah hal yang baik tapi bantu membantu dalam hal buruk adalah sama seperti mendukung dia melakukan kejahatan dan anda akan terkena dampaknya. (Judul: Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 3:21)
 - b. Sabar, sabar dan tunggu kita bisa memenangkan pertandingan ini dengan bantuan daripada dzikir karena tidak ada satupun yang lebih kuat derajatnya daripada kalimat-kalimat thayyibah dan kalam kalam Allah. (Judul: Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur b3rh4l4 Musuh ke 3:37)
 - c. Kita seorang muslim kita ajak untuk ibadahnya jangan sampai lupa dan itu jangan sampai kelewat. (Judul: Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 9:33)
 - d. Oke pelajaran yang bisa kita dapat adalah jangan sombong ya adik-adik. Pelajaran yang kita dapat adalah ketika kita sombong itu akan menghancurkan kita sendiri maka jangan sombong tetap tawadhu ya. (Judul: Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 52:36)
3. Teknik Ganjaran

Peneliti menemukan bahwa Abi Azkacia menggunakan teknik ini dalam video live streaming di YouTube, dimana Abi Azkacia mempengaruhi penonton dengan cara mengiming-imingi, dengan cara menumbuhkan pengharapan atas suatu hal. Dari tiga video yang menggunakan teknik ini hanya dua video, diantaranya membahas mengenai: jangan bersedih ketika kehilangan sesuatu, strategi agar tim bisa memenangkan game tersebut.

Berikut pengaplikasian teknik ganjaran:

- a. Saya pikir Allah tidak mungkin memberikan kehilangan kecuali Allah akan mengganti dengan yang baru. (Judul : Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkakia – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 3:02)
- b. Biarkan mereka bertempur agar kita bisa memenangkan pertandingan. (Judul: Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur B3rh4l4 Musuh Menit ke 9:03)

4. Teknik Tataan

Peneliti menemukan adanya unsur teknik tataan pada video live streaming Abi Azkakia di YouTube terhadap komunikasi persuasifnya, dimana Abi Azkakia melakukan upaya menyusun pesan komunikasi sedemikian rupa sehingga enak didengar serta termotivasikan dan mudah untuk diterima oleh mad'u. Hal tersebut telah peneliti temukan pada ketiga video yang telah peneliti pilih. Dari ketiga video yang memakai teknik ini, diantaranya membahas mengenai: jangan bersedih secara berlalu-larut ketika kehilangan sesuatu, berusaha untuk selalu optimis ketika mengalami kesulitan, mendidik anak supaya ketika terjatuh busa bangkit dan berusaha sendiri.

Berikut pengaplikasian teknik tataan:

- a. Almarhum guru saya pernah berkata jangan sampai kita bersedih ketika kehilangan sesuatu. Boleh bersedih ketika kehilangan tapi jangan sampai kita berlalu larut saat kehilangan sesuatu ya. (Judul: Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkakia – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 6.25)
- b. Allah tidak akan merubah nasib seorang hamba, sebelum hambanya itu berusaha merubahnya sendiri. Allah ini hanya akan membantu kita

kalau kita ada niat untuk berusaha walaupun kita sedang dalam kesulitan kita meminta bantuan Allah kalau kita tidak ada niat berusaha maka Allah tidak akan merubahnya, diimbangi dengan do'a dan juga usaha itulah cara Allah SWT dapat membantu kita. (Judul: Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur B3rh4l4 Musuh Menit ke 5:40)

- c. Saya mengajarkan satu hal kalau anak saya nangis saya nggak mau langsung nolongin. Kenapa? Saya mau ngedidik anak saya supaya ketika jatuh bangun sendiri supaya bisa bangkita ya, kan biar berusaha berdiri sendiri karena barusan anak saya jatuh dan saya nggak langsung berdiri untuk menolong, saya bilang ayo berdiri bisa bisa kamu pasti bisa kita semangat, kita support jadi kalau apa-apa kita langsung menolong nanti anak saya jadi anak yang manja. (Judul: Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia Menit ke 1:48:12).

BAB IV

ANALISIS TEKNIK KOMUNIKASI PERSUASIF ABI AZKAKIA DALAM BERDAKWAH MENGGUNAKAN GAME DI YOUTUBE

Jenis analisis yang diterapkan untuk menggali teknik komunikasi persuasif yang dipakai oleh Abi Azkacia dalam melakukan dakwahnya melalui youtube, yaitu dengan memakai metode analisis isi (*content analysis*), serta menggunakan teori Onong Uchjana Effendy. Adapun penyampaian secara mendalam dengan kategorisasi sebagai berikut.

A. Teknik Asosiasi

Abi Azkacia menggunakan teknik ganjaran dalam menyampaikan pesan dakwah pada live streaming-nya di YouTube, sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Teknik Asosiasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
1.	Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay Mobile Legend Indonesia (Menit ke 2:40)	Ketik Masya Allah jika kalian ingin menghancurkan berhala yang ada di depan.	Mengajak para penonton atau mad'u agar terbiasa berbicara hal yang baik.

Analisis kalimat di atas menunjukkan bahwa, teknik asosiasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia kepada penontonnya di media YouTube, yaitu memberikan pemaparan bahwa Abi Azkacia mengasosiasikan pemikirannya ketika bermain game sering melontarkan kalimat kotor sehingga Abi Azkacia mengajak penontonnya mengganti kalimat – kalimat kotor dengan berdzikir. Pada kalimat tersebut Abi Azkacia mengajak untuk berdzikir dengan mengetik kalimat *Masya Allah* ketika akan menghancurkan berhala. Dari pernyataan tersebut Abi Azkacia menggunakan peristiwa berupa ajakan kepada penonton untuk mengetik *Masya Allah* ketika akan menghancurkan berhala (turret).

Maka dari itu seluruh penonton atau mad'u mengetik *Masya Allah* pada kolom komentar.

Pada teknik asosiasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia pada pesan dakwahnya, Abi Azkacia menggunakan peristiwa yang sering terjadi di masyarakat berupa banyak para gamers ketika bermain game sering melontarkan perkataan kotor, utamanya mengalami kekalahan saat bermain game online. Hal tersebut digunakan oleh Abi Azkacia sebagai bahan untuk menyampaikan pesan dakwah supaya menarik perhatian khalayak.

Dalam konteks ini sering terjadi para gamers ketika mengalami kekalahan melontarkan kalimat-kalimat yang tidak pantas sehingga Abi Azkacia mengajak para penontonnya untuk mengubah kalimat-kalimat kotor melalui berdzikir dengan mengetik kalimat *Masya Allah*, dengan kalimat tersebut bisa mewakili dzikir secara langsung jika penonton berjumlah 1000 maka seperti berdzikir 1000 kali. Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Isra 53 yang berbunyi :

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا

Artinya: *“Katakan kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan diantara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia”*.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan agar semua hamba-Nya mengucapkan perkataan yang baik. salah satunya dengan cara mengubah kalimat-kalimat tidak pantas dengan berdzikir. Dalam teknik asosianya Abi Azkacia menggunakan peristiwa berupa banyak para gamers ketika mengalami kekalahan melontarkan kalimat tidak pantas.

Tabel 5. Kategorisasi Teknik Asosiasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
1	Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur B3rh414 Musuh (Menit ke 2:28	Perbanyak berdzikir di majelis dzikir ini ya, memang terlihat secara dzohiriyah ini adalah game tapi secara bathiniyah ini adalah majelis dzikir ya.	Berdzikir

Analisis pada kalimat tersebut, menunjukkan bahwa teknik asosiasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia kepada penontonnya di media YouTube, yaitu Abi Azkacia saat live streaming menyampaikan terima kasih kepada penonton yang telah bergabung dan berdzikir dengan mengetik kalimat kalimat *thayyibah* dikomentari pada saat live streaming, sehingga Abi Azkacia mengasosiasikan bahwa do'a orang yang terkabul itu adalah kurang lebih 40 orang yang bersama-sama ketika kita berdoa pada media dari 40 orang maka insyaallah akan diijabah apalagi yang menonton live streaming tersebut lebih dari 40 orang, karena itu disebut game secara bathiniyah adalah majelis dzikir. Pada kalimat tersebut Abi Azkacia mengajak para penontonnya untuk selalu berdzikir ketika bermain game serta menyebutnya dengan majelis dzikir. Saat Abi Azkacia menambahkan *statement* bahwa ketika kita mengejar agama maka dunia akan mengikuti tapi sebaliknya jika kita mengejar dunia maka dunia akan kabur menjauh dari kita. Dalam hal itu, berpengaruh kepada penonton atau mad'u bahkan mempunyai keinginan dalam diri untuk selalu berdzikir di majelis dzikir tersebut sehingga menjadi sering mengetik kalimat *thayyibah* di kolom komentar saat *live streaming*. Teknik asosiasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia pada pesan dakwahnya menggunakan peristiwa berupa ajakan untuk perbanyak berdzikir pada majelis dzikir tersebut ketika sedang bermain game online karena do'a yang terkabul itu adalah kurang lebih 40 orang yang sedang

bersama-sama apalagi pada saat live streaming tersebut lebih dari 40 orang maka insyaallah akan terkabul. Hal tersebut digunakan oleh Abi Azkacia sebagai bahan untuk menyampaikan pesan dakwahnya supaya menarik perhatian penontonnya.

Dalam konteks ini Abi Azkacia menyampaikan pesan dakwahnya kepada penonton supaya termotivasi ketika ingin mengejar sesuatu maka harus perbanyak berdzikir kepada Allah SWT. Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 152, berbunyi :

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ

Artinya: “Karena itu, ingatlah kamu kepada-Ku niscaya aku ingat (pula)kepadamu, dan bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu mengingkari (nikmat-Ku)”.

Ayat di atas menjelaskan perintah berdzikir sebagai keutamaan mengingat Allah SWT. Jika kita berdzikir untuk mengingat Allah SWT, niscaya ia akan melimpahkan karunia-Nya kepada kita.

Tabel 6. Kategorisasi Teknik Asosiasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
3	Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia (Menit ke 12:35- 12:30)	Hukum berjudi tapi baca bismillah nggak bisa itu, anda memasukkan kalimatul haq. Jadi bismillah itu kalimat yang suci sedangkan anda menyatukan dengan perkara yang dosa dan haram lalu anda gabungkan itu tidak boleh, maksudnya kalau kalian mau main judi ya main judi aja nggak	Hukum Berjudi

		<p>usah pakai baca bismillah. Nggak usah pakai satu amalan semisal eh saya shalat istikharah ini saya shalat tahajud biar bisa menang judi, ya nggak bisa. Kalau emang itu satu perkara yang haram jangan digabungkan dengan perkara yang haq itu gabisa.</p>	
--	--	---	--

Analisis kalimat di atas, menunjukkan bahwa teknik asosiasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia kepada penontonnya di media YouTube, yaitu bahwa pada peristiwa tersebut masih banyak dialami oleh masyarakat. Membaca bismillah di setiap pekerjaan yang kita lakukan merupakan suatu perkara yang sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Akan tetapi, tidak semua perkara-perkara yang yang kita lakukan untuk memulainya dengan bismillah. Bahkan ada beberapa yang diharamkan ketika membaca bismillah seperti berjudi. Dalam hal ini berpengaruh kepada penonton atau mad'u terhadap hukum berjudi sehingga para penonton atau mad'u mengerti supaya tidak melakukan hal tersebut. Maka dari itu penonton atau mad'u mengetik pada kolom komentar "Oo begitu ya ustad, Terimakasih ustad atas penjelasannya". Teknik asosiasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia dengan menumpangkan peristiwa berupa permasalahan yang masih sering terjadi di masyarakat sekitar yaitu terkait dengan berjudi, sehingga Abi Azkacia mengasosiasikan pikirannya dengan menyampaikan pesan dakwah mengenai hukum berjudi baca bismillah bahwasannya sesuatu yang haram jika digabungkan dengan perkara yang haq tidak bisa. Berbagai macam amalan seperti sholat tahajud dan sholat istikharah yang dilakukan demi memenangkan judi pun tidak bisa, judi tetaplah judi yang haram hukumnya. Hal tersebut

digunakan oleh Abi Azkacia sebagai bahan untuk menyampaikan dakwahnya supaya menarik perhatian penontonnya.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah Ayat 90, yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُوْنَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar (arak/memabukkan), berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan – perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”

Ayat di atas secara tegas menunjukkan keharaman berjudi, yang di maksud haram adalah sesuatu yang jika dikerjakan akan mendapatkan dosa dan apabila ditinggalkan dengan niat menaati syariat akan mendapat pahala. Hukum membaca bismillah yang haram yaitu jika dibaca pada saat melakukan sesuatu yang diharamkan oleh agama, seperti berzina, mabuk, berjudi, menggunjing, dan perbuatan lain yang haram. Karena bismillah adalah kalimat yang mulia, sehingga tidak sepatasnya dibaca saat melakukan perbuatan hina.

B. Teknik Integrasi

Abi Azkacia menggunakan teknik integrasi dalam menyampaikan pesan dakwah pada live streaming-nya di YouTube, sebagai berikut:

Tabel 7. Kategorisasi Teknik Integrasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
1	Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay	Kita harus bantu sih, kita sebagai saudara semuslim kita harus saling bantu membantu ya, bantu membantu dalam kebaikan adalah hal yang baik tapi bantu membantu dalam	Bermanfaat bagi sesama

	Mobile Legend Indonesia (Menit ke 3:21)	hal buruk adalah sama seperti mendukung dia melakukan kejahatan dan anda akan terkena dampaknya	
--	---	---	--

an teknik integrasi pada bagian kita harus saling bantu membantu dalam hal kebaikan maka pada kalimat tersebut Abi Azkacia memposisikan diri dengan penonton atau mad'u sangat jelas yaitu saat Abi Azkacia menerapkan kata "kita" yang artinya Abi Azkacia dan penonton bahkan sebaliknya berada di posisi yang sama, yaitu sebagai saudara semuslim harus saling bantu membantu dalam hal kebaikan dengan begitu insyaallah kita menjadi orang yang bermanfaat bagi orang. Dalam topik tersebut berpengaruh terhadap gamers mengalami peristiwa tim-nya yang hampir di serang oleh musuh sehingga Abi Azkacia mengajak untuk membantu melindungi tim-nya yang hampir di serang oleh musuh. Yang mana Abi Azkacia memposisikan bahwa, kita sesama umat muslim harus saling membantu dalam hal kebaikan, namun Abi Azkacia melarang umat muslim membantu dalam hal keburukan, baginya seperti mendukung saudaranya melakukan kejahatan. Maka dari itu, penonton atau mad'u memberikan semangat kepada gamers di kolom komentar live streaming.

Tabel 8. Kategorisasi Teknik Integrasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
2	Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur b3rh4l4 Musuh (Menit ke 3:37)	Sabar, sabar dan tunggu kita bisa memenangkan pertandingan ini dengan bantuan daripada dzikir karena tidak ada satupun yang lebih kuat derajatnya daripada kalimat-kalimat thayyibah dan kalam kalam	Kalimat thayyibah

		Allah.	
--	--	--------	--

Analisis pada kalimat tersebut menunjukkan bahwa, teknik integrasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia kepada penontonnya di media YouTube, yaitu ketika akan memenangkan pertandingan ini berusaha dengan bantuan daripada dzikir” Diantaranya dengan mengucap atau mengetik kalimat-kalimat thayyibah dan kalam-kalam Allah, dengan begitu Abi Azkacia mengajak para penonton dan mad’u berkomentar dengan mengetik kalimat MasyaAllah, Subhanallah, Allau Akbar. Maka dari itu, Abi Azkacia menggunakan Teknik ini saat menjelaskan ketika kita bermain game online kita dapat bersabar, berdzikir, dan mengagungkan kebesaran Allah SWT. Teknik integrasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia pada pesan dakwahnya yaitu, Abi Azkacia menggunakan kata “kita” sebagai Upaya pendekatan diri kepada para mad’unya. Dalam topik tersebut berpengaruh terhadap para gamers yang sedang bermain game dan ingin memenangkan pertandingan, dalam pertandingan tersebut Abi Azkacia mengajak para penonton atau mad’u untuk berdzikir melalui kolom komentar saat live streaming dengan mengetik kalimat-kalimat thayyibah dan kalam-kalam Allah sehingga penonton dan mad’u berkomenar dengan mengetik kalimat Masya Allah, Subhanaallah, Allahu Akbar. Maka dari itu, Abi Azkacia menggunakan teknik integrasi pada video ini menjelaskan saat kita bermain game online kita dapat bersabar, berdzikir, dan mengagungkan kebesararan Allah SWT. Hal tersebut diterapkan oleh Abi Azkacia sebagai upaya untuk menyatukan diri secara komunikatif dengan komunikan.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur’an Surat Ibrahim ayat 24-25, yang berbunyi :

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ ضَرَبَ اللَّهُ مَثَلًا كَلِمَةً طَيِّبَةً كَشَجَرَةٍ طَيِّبَةٍ أَصْلُهَا ثَابِتٌ وَفَرْعُهَا فِي السَّمَاءِ ۚ ٢٤
تُؤْتِي أُكْلَهَا كُلَّ حِينٍ بِإِذْنِ رَبِّهَا ۗ وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ ۚ ٢٥

Artinya : *“Tidakkah engkau memperhatikan bagaimana Allah telah membuat perumpamaan kalimah tayyibah (perumpamaannya) seperti pohon yang baik, akarnya kuat, cabangnya (menjulang) langit, dan menghasilkan buahnya pada setiap waktu dengan seizin Tuhannya. Allah membuat perumpamaan untuk manusia agar mereka mengambil pelajaran”*.

Ayat di atas menjelaskan kalimat thayyibah sebagai ucapan yang mengandung kebenaran dan kebajikan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Kalimat tersebut juga mengandung perbuatan ma’ruf dan pencegahan dari perbuatan munkar.

Tabel 9. Kategorisasi Teknik Integrasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
3	Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia (Menit ke 9:33)	Kita seorang muslim kita ajak untuk ibadahnya jangan sampai lupa dan itu jangan sampai kelewat	Mengingatnkan ibadah

Analisis kalimat tersebut menunjukkan bahwa, teknik integrasi yang digunakan Abi Azkacia kepada penontonnya di YouTube, bahwa jangan pernah meninggalkan sholat dalam keadaan apapun. Pada video tersebut Abi Azkacia ketika live streaming lalu memasuki waktu sholat, Abi Azkacia mengingatkan penonton atau mad’unya untuk melakukan ibadah sholat lalu sebelum Abi Azkacia mengakhiri live streamingnya para penonton atau mad’unya mengetik pada kolom komentar live streaming “siap tad” ataupun “otw tad” untuk melakukan ibadah terlebih dahulu. Teknik integrasi yang digunakan oleh Abi Azkacia pada pesan dakwahnya yaitu, Abi Azkacia menggunakan kata “kita” sebagai upaya pendekatan diri kepada mad’unya. Hal tersebut diterapkan oleh Abi Azkacia sebagai upaya untuk menyatukan diri secara komunikatif dengan komunikan.

Dalam konteks ini Abi Azkacia mengatakan bahwa kita sebagai umat muslim harus selalu ingat ibadah terutama sholat lima waktu. Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 238, yang berbunyi :

حُفِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ وَالصَّلَاةِ الْوُسْطَى وَقُومُوا لِلَّهِ قَانِتِينَ

Artinya: “Peliharalah semua salat(mu), dan (peliharalah) salat wusthaa (salat lima waktu). Berdirilah untuk Allah (dalam salatmu) dengan khusyu”.

Ayat di atas menjelaskan Allah memerintahkan agar semua shalat dipelihara dalam waktunya masing-masing. Abi Azkacia mengatakan pada live streaming tersebut bahwa kita sebagai manusia saling mengingatkan terutama ibadah kita jangan sampai terlewat.

Tabel 10. Kategorisasi Teknik Integrasi

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
4	Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia (Menit ke 52:36)	Oke pelajaran yang bisa kita dapat adalah jangan sombong ya adik-adik. Pelajaran yang kita dapat adalah ketika kita sombong itu akan menghancurkan kita sendiri maka jangan sombong tetap tawadhu ya.	Jangan sombong

Analisis pada kalimat tersebut menunjukkan bahwa, teknik integrasi yang digunakan Abi Azkacia kepada penontonnya di media YouTube, yaitu bahwa pelajaran yang kita dapat adalah ketika kita sombong itu akan menghancurkan kita sendiri. Teknik integrasi yang diterapkan oleh Abi Azkacia pada pesan

dakwahnya yaitu, Abi Azkacia berupaya mendekati diri para mad'unya melalui cerita yang memiliki makna kedekatan dengan penontonnya.

Dalam video ini Abi Azkacia membagikan pengalaman ketika ia sedang bermain game online ia menyombongkan dirinya saat live streaming bahwa ia akan menang pada game tersebut namun ternyata ia yang diserang oleh musuh lalu kalah. Maka dari itu, Abi Azkacia menggunakan teknik integrasi pada video ini untuk menyampaikan pesan dakwahnya yaitu memposisikan dirinya kepada penonton atau mad'u ketika bermain game online untuk tidak sombong saat bermain game online sehingga penonton atau mad'u tidak meniru perbuatan tersebut dan harus tetap tawadhu. Hal tersebut merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Abi Azkacia untuk menyatukan diri secara komunikatif dengan komunikan.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Luqman ayat 18, yang berbunyi:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Artinya: *Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri.*

Ayat di atas menjelaskan tentang nasihat untuk tidak sombong dan angkuh. Pada kalimat tersebut Abi Azkacia memberikan pelajaran kepada penonton agar tidak sombong ketika sedang bermain game online menang dan tetap tawadhu.

C. Teknik Ganjaran

Abi Azkacia menggunakan teknik ganjaran dalam menyampaikan pesan dakwah pada live streaming-nya di YouTube, sebagai berikut:

Tabel 11. Kategorisasi Teknik Ganjaran

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
1	Match Dakwah	Saya pikir Allah tidak	Pertolongan allah

	Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend Indonesia (Menit ke 3:02)	mungkin memberikan kehilangan kecuali Allah akan mengganti dengan yang baru.	
--	--	---	--

Pada teks di atas, ungkapan Abi Azkaria menekankan teknik ganjaran dalam menyampaikan pesan dakwah dimana Abi Azkaria menjanjikan harapan seperti saat mengatakan Allah tidak mungkin memberikan kehilangan kecuali Allah akan mengganti dengan yang baru.

Abi Azkaria mengungkapkan hal tersebut didalam live streaming berbagai pengalaman kepada penonton atau mad'u bahwa ia kehilangan sesuatu yang berharga menurutnya, dalam hal itu ia memotivasi penonton atau mad'u bahwa sesuatu yang hilang pasti akan diganti dengan yang lebih baik lagi, takbir! Sehingga penonton atau mad'u mengetik kalimat *Allahu Akbar!* didalam komentar pada saat *live streaming*.

Teknik ganjaran yang diterapkan oleh Abi Azkaria, yaitu berkaitan dengan apa yang disampaikan Abi Azkaria kepada penonton atau mad'u nya, ketika mendekati diri kepada Allah SWT walaupun melewati hari dengan banyak ujian yang melanda maka akan datang solusi atau pertolongan Allah SWT, sehingga tetap berjalan melewati ujian tersebut. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surat Ali – Imran Ayat 160, yang berbunyi :

إِنْ يَنْصُرْكُمُ اللَّهُ فَلَا غَالِبَ لَكُمْ وَإِنْ يَخْذَلْكُمْ فَمَنْ ذَا الَّذِي يَنْصُرُكُمْ مِنْ بَعْدِهِ وَعَلَى اللَّهِ فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنُونَ

Artinya: “Jika Allah menolong kamu, maka tak adalah orang yang dapat mengalahkan kamu; jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain dari Allah sesudah itu)? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mukmin bertawakkal”.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah sendiri sudah berjanji kepada orang-orang bertawakkal, yang berserah diri menggantungkan urusannya hanya kepada Allah, bahwa sesungguhnya ketika Allah mendukung kita dengan memberikan bantuan dan pertolongan-Nya, maka tidak ada seorang pun menghalangi kita. Karena Allah adalah sebaik-baiknya penolong.

Tabel 12. Kategorisasi Teknik Ganjaran

No.	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
2	Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Vural Di Tiktok Penghancur b3rh4l4 Musuh (Menit ke 9:30)	Biarkan mereka bertempur agar kita bisa memenangkan pertandingan.	Optimis

Pada teks di atas, ungkapan Abi Azkacia menekankan teknik ganjaran dalam menyampaikan pesan dakwah dimana Abi Azkacia menjanjikan kemenangan saat bermain game.

Abi Azkacia mengungkapkan hal tersebut pada live streaming disaat bermain game online. Dalam hal itu Abi Azkacia mengistrusikan kita untuk membiarkan mereka yang sedang menyerang sehingga pemain mengikuti instruksi dengan tidak menyerang lawan sampai tim-nya memenangkan pertandingan tersebut. Teknik ganjaran yang diterapkan oleh Abi Azkacia menjanjikan harapan bahwa ketika pihak lawan bertempur agar kita bisa memenangkan pertandingan tersebut. Maka dari itu Abi Azkacia menggunakan teknik ini yaitu sangat optimis untuk para gamers tetap fokus agar bisa memenangkan pertandingan tersebut. Hal tersebut merupakan salah satu upaya

yang dilakukan Abi Azkacia untuk memberikan sebuah iming-iming kepada komunikan.

D. Teknik Tataan

Abi Azkacia menggunakan teknik tataan dalam menyampaikan pesan dakwah pada live streaming-nya di YouTube, sebagai berikut:

Tabel 13. Kategorisasi Teknik Tataan

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
1	Match Dakwah Pertama Di MLBB Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay Mobile Legend Indonesia (Menit ke 6.25)	Almarhum guru saya pernah berkata jangan sampai kita bersedih ketika kehilangan sesuatu. Boleh bersedih ketika kehilangan tapi jangan sampai kita berlarut larut saat kehilangan sesuatu ya.	Jangan Bersedih

Analisis pada kalimat tersebut menunjukkan bahwa, Teknik tataan yang digunakan oleh Abi Azkacia kepada penontonnya di media YouTubanya, yaitu “boleh bersedih ketika kehilangan tapi jangan sampai kita berlarut-larut bersedih saat kehilangan sesuatu ya” merupakan sebuah bentuk afirmasi kepada diri sendiri sehingga penonton atau mad’u dapat menerapkan kepada diri sendiri.

Teknik tataan yang diterapkan oleh Abi Azkacia pada pesan dakwahnya yaitu, Abi azkacia menggunakan pemilihan kata yang sederhana namun bisa termotivasi untuk melakukan sebagaimana yang disarankan oleh pesan tersebut

sehingga pesan mudah dipahami dan diterima oleh para mad'unya, maka dari itu, Abi Azkakia menggunakan teknik ini saat menjelaskan tidak berlarut-larut dalam kesedihan kehilangan, saat kita sedang kehilangan sesuatu pasti ada gantinya. Allah SWT berfirman dalam cuplikan ayat Al-Qur'an Surat At-taubah Ayat 40, yang berbunyi:

إِلَّا تَتَصَرَّوهُ فَقَدْ نَصَرَهُ اللَّهُ إِذْ أَخْرَجَهُ الَّذِينَ كَفَرُوا ثَلَاثِينَ إِذْ هُمَا فِي الْغَارِ إِذْ يَقُولُ لِصَاحِبِهِ لَا تَحْزَنْ
إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا فَانزِلْ اللَّهُ سَكِينَتَهُ عَلَيْهِ وَأَيَّدَهُ بِجُنُودٍ لَمْ تَرَوْهَا وَجَعَلَ كَلِمَةَ الَّذِينَ كَفَرُوا السَّفَلَىٰ ۗ وَكَلِمَةَ اللَّهِ
هِيَ الْعَلْيَىٰ ۗ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Artinya: *“Jika kamu tidak menolongnya (Muhammad), sesungguhnya Allah telah menolongnya (yaitu) ketika orang-orang kafir mengusirnya (dari Mekah); sedang dia salah seorang dari dua orang ketika keduanya berada dalam gua, ketika itu dia berkata kepada sahabatnya, “Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita.” Maka Allah menurunkan ketenangan kepadanya (Muhammad) dan membantu dengan bala tentara (malaikat-malaikat) yang tidak terlihat olehmu, dan Dia menjadikan seruan orang-orang kafir itu rendah. Dan firman Allah itulah yang tinggi. Allah Mahaperkasa, Mahabijaksana.”*

Penjelasan pada ayat di atas, ada cuplikan ayat “La Tahzan Innallaha ma’ana” yang artinya *“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”*. Bacaan tersebut adalah cara Allah untuk menguatkan dan menenangkan hamba-Nya yang sedang bersedih. Dengan arti *“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”* patut dijadikan motivasi ketika sedang tidak baik-baik saja. Dalam hidup, nihil sekali jika kita tidak diberikan masalah oleh Allah SWT. Masalah dalam bentuk apapun, merupakan tanda sayang Allah kepada hamba-Nya. Terkadang masalah yang datang menjadi alasan kita bersedih, wajar saja jika kita bersedih saat kehilangan sesuatu yang kita miliki. Namun jangan sampai berputus asa pada pertolongan Allah. Allah menurunkan ayat ini karena ingin mengingatkan kita, bahwa Allah selalu bersama kita dalam keadaan sedih sekalipun. Allah akan selalu memberikan kenikmatan yang begitu besar ketika hamba-Nya berhasil melewati ujian.

Tabel 14. Kategorisasi Teknik Tataan

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
1	Player Tersopan Didunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur b3rh4l4 Musuh (Menit ke 5:40)	Allah tidak akan merubah nasib seorang hamba, sebelum hambanya itu berusaha merubahnya sendiri. Allah ini hanya akan membantu kita kalau kita ada niat untuk berusaha walaupun kita sedang dalam kesulitan kita meminta bantuan Allah kalau kita tidak ada niat berusaha maka Allah tidak akan merubahnya, diimbangi dengan do'a dan juga usaha itulah cara Allah SWT dapat membantu kita.	Tawakkal

Analisis tersebut menunjukkan bahwa teknik tataan yang diterapkan oleh Abi Azkacia kepada penontonnya di media youtube, bahwa Allah tidak akan merubah nasib seorang hamba, sebelum hambanya itu berusaha mnerubahnya sendiri. Setelah itu pada kalimat “diimbangi dengan do’a dan juga usaha itulah cara Allah SWT dapat membantu kita”. Teknik tataan yang diterapkan oleh Abi Azkacia pada pesan dakwahnya yaitu, Abi Azkacia menggunakan kalimat yang sederhana serta susuan pesan yang begitu menarik supaya mudah dipahami dan diterima oleh para mad’unya. Maka dari itu, Abi Azkacia menggunakan Teknik ini dalam penyusunan kata tersebut pas untuk penonton atau mad’u agar selalu berusaha sekuat tenaga dengan disertai do’a kemudian menyerahkan segala hasilnya kepada Allah SWT. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur’an Surat Ath-Thalaq ayat 2-3, yang berbunyi:

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا (٢) وَيَرْزُقْهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ إِنَّ اللَّهَ بَلِغٌ أَمْرًا قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا (٣)

Artinya: “Barang siapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya, dan Dia akan memberi rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Dan barang siapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan keperluannya.”

Penjelasan ayat di atas, menjelaskan bahwa sikap tawakal kepada Allah SWT memiliki banyak keutamaan, salah satu keutamaan dari bertawakal kepada Allah yaitu akan dicukupkan segala keperluannya oleh Allah SWT.

Tabel 15. Kategorisasi Teknik Tataan

No	Judul Video	Teks	Isi Pesan Dakwah
3	Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia (Menit ke 1:48:12).	Saya mengajarkan satu hal kalau anak saya nangis saya nggak mau langsung nolongin. Kenapa? Saya mau ngedidik anak saya supaya ketika jatuh bangun sendiri supaya bisa bangkita ya, kan biar berusaha berdiri sendiri.karena barusan anak saya jatuh dan saya nggak langsung berdiri untuk menolong, saya bilang ayo berdiri bisa bisa kamu pasti bisa kita semangat, kita support jadi kalau apa-apa kita	Mendidik anak

		langsung menolong nanti anak saya jadi anak yang manja.	
--	--	---	--

Analisis pada kalimat tersebut menunjukkan bahwa, teknik tataan yang digunakan oleh Abi Azkakia kepada penontonnya di media YouTube , bahwa melakukan perbuatan tersebut bukan berarti jahat terhadap anak sendiri namun melatih anak agar tidak mudah menyerah. Dalam video live streaming tersebut seorang anak kecil atau anaknya Abi Azkakia terjatuh karena tersandung dan menangis namun Abi Azkakia tidak mau menolong sehingga anaknya berusaha berdiri sendiri. Sehingga berpengaruh kepada penonton atau mad'u merasa kasihan sehingga ikut berkomentar dengan mengetik “kasian ustad, kenapa nggak langsung ditolong aja?” namun Abi Azkakia tetap kekeh dengan caranya ia dalam mendidik anak. Teknik tataan yang diterapkan oleh Abi Azkakia tersebut menggunakan pemilihan kata yang sederhana beserta berbagi cerita sehingga lebih realistis supaya mudah dipahami dan mudah diterima oleh penonton atau para mad'unya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti telah menemukan dan dapat menyimpulkan hasil penelitian ini bahwa, Abi Azkacia dalam melakukan dakwahnya menggunakan game melalui kanal youtube, menggunakan empat dari lima teknik komunikasi persuasif dari Onong Uchjana Effendy, yaitu teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik ganjaran, dan teknik tataan dari tiga video dakwah beliau yang berjudul : “Match Dakwah Pertama Di MLBB!?! Majelis Nurul Legend – Abi Azkacia – Gameplay Mobile Legend Indonesia”, “Player ML Tersopan Di Dunia No Debat! Ustad Viral Di Tiktok Penghancur B3rh414 Musuh”, dan “Push Rank Lagi – Gameplay Mobile Legend Indonesia”. Berikut adalah penjelasannya :

Pertama, pada teknik asosiasi Abi Azkacia dalam menyampaikan pesan dakwah dengan menumpangkan peristiwa yang sedang menarik sehingga mempengaruhi mad'u untuk mendengarkan. Seperti temuan data yang ditemukan yaitu menanamkan kata “*Masya Allah*” kepada jamaah majelis nurul legend untuk mengganti kata-kata kasar yaitu dengan mengajak para *viewers* untuk mengetik “*Masya Allah*” saat menghancurkan berhala (*turret*) agar para gamers mulai terbiasa untuk berbicara hal yang baik sehingga *viewers* mengetik kalimat tersebut pada kolom komentar. Kedua, Abi Azkacia pada teknik integrasi senantiasa menempatkan diri seakan sebagai orang yang begitu dekat dengan para penontonnya dengan penggunaan kata “kita” dan juga menceritakan hal yang related dengan kehidupan penonton. Ketiga, pada teknik ganjaran Abi Azkacia memberikan sebuah iming-iming atau menjanjikan sebuah harapan dimana beliau selalu memberi gambaran bagaimana seseorang itu bisa melewati masa sulitnya. Abi Azkacia bercerita pengalamannya saat beliau kehilangan sesuatu akan diganti dengan yang baru, dengan memberikan

harapan bahwa penonton juga bisa melakukan hal yang sama. Keempat, pada teknik tataan Abi Azkaria berupaya menyusun pesan komunikasi dengan baik dan sedemikian rupa supaya mudah untuk dipahami. Hal itu dilakukan dengan menceritakan peristiwa kemudian disertai dengan pengalaman yang pernah dialami sehingga lebih realistis dan mudah diterima oleh mad'unya.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tergolong masih jauh dari wujud kesempurnaan. Maka dari itu, kedepannya penulis berharap kepada penulis berikutnya untuk dapat menyempurnakan lagi dari hasil penelitian ini tentunya dengan merujuk pada hasil penelitian yang telah ada sebelumnya. Harapannya dengan begitu, penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Selain itu, peneliti mengutarakan beberapa saran yang dianggap perlu terkait dengan teknik komunikasi persuasif Abi Azkaria dalam berdakwah menggunakan game, diantaranya :

1. Hendaknya Abi Azkaria ketika menyampaikan pesan dakwah menggunakan game melalui live streaming diberikan tema pada setiap video live streamingnya, sehingga dari pertama bergabung penonton menjadi lebih mudah memahami tentang pesan dakwah yang disampaikan.
2. Hendaknya Abi Azkaria dapat menambahkan sebuah peristiwa sosial atau isu yang sedang viral pada setiap teknik komunikasi persuasifnya, sehingga tidak hanya isu moralnya saja namun juga ditambahkan dengan peristiwa sosialnya agar mad'u dapat memahami komunikasi persuasif dengan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2018. *Ilmu Dakwah Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Aplikasi Dakwah*. Depok: Rajawali Pers.
- Abidin Ass, Djamalul. 1996. *Komunikasi Dan Bahasa Dakwah*. Jakarta: Gema Insani Pres.
- Aliyuddin, Enjang. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Dakwah*, Bandung: Tim Widya Padjajaran.
- Amin, Samsul Munir. 2009. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah.
- Aziz, Moh Ali. *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*. 2004. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2015. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ezi Hendri. 2019. *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, and Hetty Krisnani. 2021. "Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme." Share: Social Work Journal 10 (2).
- Ghazali, M. Bahri. 1997. *Da"wah Komunikatif "Membangun Kerangka Dasar Ilmu Komunikasi Da"wah"*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Hendri Ezi. 2019. *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ilaihi, Wahyu. 2010. *Komunikasi Dakwah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khairiyah, Nanda. 2020. Analisis Pengguna Video Game Online Sebagai Media Dakwah. *Jurnal Kajian Islam, Taswuf dan Psikoterapi*. Vol 1. No.2.

- Krippendorff, Klaus. 1993. *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi Terjemahan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Musyafak, Najahan dan Usfiyatul Marfu'ah. 2020. *Teori- Teori Komunikasi*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Moleong, Lexy. J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasor, M. 2014. Teknik Komunikasi Guru Dan Siswa Dalam Peningkatan Prestasi Siswa. *Ijtima'iyya: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*.
- Nida. (2014). At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Islam. Vol. 2 No. 2.
- Ngalimun. 2018. Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pratiwi, Clara Sinta. 2022. "Platform TikTok Sebagai Representasi Media Dakwah Di Era Digital Oleh." *JISAB The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*.
- Prasetyo, Anton. 2019. "Dakwah Persuasif K.H. Asyhari Marzuqi Dan Implikasinya Dalam Kehidupan Modern."
- Prayogi, Arditya. 2021. Video Game Sebagai Alternatif Saluran Dakwah-Edukasi. *Jurnal Proceeding ICONIE IAIN Pekalongan*.
- Rahma, F. N., & Mada Wijaya Kusumah. (2020). Youtube Sebagai Media Dakwah Masa Pandemi Covid 19 (Studi Analisis Konten Dakwah Channel Muslimah Media Center 15-30 Juni 2020). *Dakwah Di Masa Pandemi Covid-19*.
- Rakhmat, Jalaludin. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riswandi. *Psikologi Komunikasi*. 2013. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Roudhonah. 2019. *Ilmu Komunikasi*. Rajawali Pers
- Saputra, Wahidin. 2012. *Pengantar Ilmu Dakwah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sastropoetro, Santoso. 1988. *Partisipasi, Komunikasi, Persuasi dan Disiplin dalam Pembangunan Nasional*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Shihab, M. Quraish. 1996. *Wawasan Al-Qur'an*. Bandung: Mizan.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparta, Munzier dan Harjani Hefni. 2006. *Metode Dakwah*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Supena, Ilyas. 2013. *Filsafat Ilmu Dakwah Perspektif Filsafat Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soemirat, Soleh. 2014. *Falsafah dan Konsep-Konsep Dasar Komunikasi Persuasif*. Komunikasi Persuasif.
- Soemirat, Soleh, dan Asep Suryana. *Materi Pokok Komunikasi Persuasif: Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 2016.
- Soemirat, Soleh. Dan Asep Suryana. 2017. *Komunikasi Persuasif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Soemirat, Soleh. Dan Asep Suryana. 2018. *Komunikasi Persuasif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syukir, Asmuni. 1983. *Dasar-Dasar Strategi Dakwah Islam*. Surabaya: Al-Ikhlas.
- Thohir luth, 1999, M. *Natsir Dakwah dan Pemikirannya*. Jakarta: Gema Insani.
- Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi Teori dan Praktik*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Yaqub, Ali Mustafa. 1997. *Sejarah dan Metode Dakwah Nabi*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Z, N. Tualeka Hamzah. 2005. *Pengantar Ilmu Dakwah*. Surabaya: Alpha.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap : Desty Ayuning Tyas

Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 13 Oktober 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl Raya Welahan, Gg Stasiun PJKA rt04/rw.04 Welahan Jepara

No.HP : 085156687691

Email : destyass25@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

1. SDN 02 WELAHAN
2. MTs Negeri 1 Kudus
3. MAN 2 Kudus
4. S-1 KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang