

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan smartphone telah menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku dan kehidupan masyarakat. Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS), Pertumbuhan penggunaan telepon seluler di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam periode waktu yang relatif singkat. Pada tahun 2011, hanya sekitar 39,11 persen penduduk yang memiliki akses atau menggunakan telepon seluler. Namun, pada tahun 2022, angka tersebut meningkat menjadi 67,88 persen. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 28,77 persen dalam kurun waktu dua belas tahun tersebut. (Direktorat Statistik Keuangan Teknologi Informasi, 2023).

Fungsi utama smartphone dikalangan masyarakat Indonesia digunakan sebagai alat berkomunikasi, mencari berita dan informasi, serta sebagai kebutuhan lainnya seperti hiburan. Hiburan dismartphone yang dimaksud diantaranya seperti bersosial media dan salah satunya yaitu bermain game. Dikala bosan dan memiliki waktu luang yang lebih bermain game merupakan solusi untuk mengisi waktu luang untuk bersantai khususnya generasi muda. Bermain game bisa dilakukan dengan online maupun offline tergantung selera game jenis apa yang dimainkan, contoh salah satu game online yang digemari banyak kalangan khususnya anak muda yakni game Mobile Legends.



Gambar 1. 1 Data pemain MLBB di Indonesia tahun 2021

Game Mobile Legends menjadi permainan yang populer diberbagai kalangan orang khususnya generasi x hingga generasi z yang gemar bermain game Mobile Legends. Berdasarkan temuan survei advanced yang dilakukan Telkomsel dan tSurvey.id, Mobile Legends: Bang Bang menjadi game top favorit di Indonesia dengan preferensi 67% partisipan (TSurvey.id 2022). Berdasarkan data dari Moonton selaku penerbit dan pengembang game Mobile Legends pada konferensi pers MPL Indonesia, jumlah pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia capai 34 juta pengguna didominasi pemain dari pulau Jawa 52,65% dan pulau Sumatra 29,38%.(Manurung 2021) Mobile Legends adalah game seluler yang sangat populer di Indonesia. Tak heran jika kita melihat orang yang asyik bermain game Mobile Legends atau anak muda maupun bapak muda mabar (main bareng) dengan teman tongkrongannya dilingkungan tempat sekitar kita.



Gambar 1. 2 Grafik data pemain bulanan MLBB 2021

Game Mobile Legends merupakan game yang diakuisisi oleh perusahaan Bytedance dimana perusahaan tersebut memiliki media yang populer yakni Tiktok. Tak heran jika kita punya akun Mobile Legends juga memiliki akun Tiktok dikarenakan dua platform tersebut saling terhubung satu sama lain yang dimana Tiktok digunakan pemain Mobile Legends membagikan video permainannya di media tersebut. Tiktok sendiri umumnya digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri, menunjukkan kreativitas, dan menikmati hiburan. Tiktok juga menjadi platform bagi generasi muda untuk menunjukkan kreativitas mereka, baik dalam hal membuat konten yang menarik maupun dalam berbagai macam hal.

Selain digunakan sebagai media hiburan, Tiktok juga dapat dijadikan sebagai media berdakwah. Salah satunya yakni Ustadz Abi Azkakia yang telah memanfaatkan TikTok untuk menyampaikan pesan dakwah melalui konten yang menarik dan kreatif. Misalnya, kerap melakukan live streaming Mobile Legends di TikTok sambil menyampaikan dakwah tentang Islam serta mengupload konten video pendek dakwah dengan menjawab pertanyaan di komentar yang ada di akun tiktoknya.

Salah satu tujuan dakwah dari Ustadz Abi Azkakia adalah menyampaikan pesan dan mencontohkan bagaimana sikap seorang muslim yang baik saat bermain game. Tujuan tersebut dilakukan agar mempengaruhi kebiasaan para pemain Mobile Legends untuk melakukan hal-hal yang baik meskipun dalam bermain game. Ia juga sering merespon komentar dari para pengikutnya atau followersnya berupa pertanyaan yang berkaitan dengan seputar agama Islam. Ustadz Abi Azkakia memanfaatkan TikTok sebagai media dakwah yang efektif untuk menyampaikan pesan dakwah kepada generasi muda. TikTok dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan dakwah kepada generasi muda, namun perlu diingat bahwa penggunaan TikTok juga harus dilakukan dengan bijak dan seimbang.

Pada akun Tiktok @abiazkakiaa yang merupakan akun keduanya yang digunakan sebagai akun utama saat ini sudah memiliki jumlah followers 857,5 ribu, memiliki jumlah total like sebanyak 33,2 juta, dan konsisten dalam meng-upload kontennya. Konten yang ada di akunnya beragam tidak selalu mengunggah konten tentang dakwah, terkadang mengupload konten yang lagi tren, jokes, keseharian bersama istri, dan hal random lain guna tidak terkesan bosan dan monoton bagi pengikutnya. Beliau juga pernah mengatakan “game sementara, akhirat selamanya” pada kontennya. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “METODE DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA PADA AKUN TIKTOK @ABIAZKAKIAA (STUDI KASUS KOMUNITAS MOBILE LEGENDS RTE E-SPORTS TULUNGAGUNG)”.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana metode dakwah ustadz Abi Azkaria pada akun Tiktoknya?
2. Bagaimana tanggapan anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung mengenai dakwah ustadz Abi Azkaria pada akun Tiktoknya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Mengetahui metode yang dilakukan oleh ustadz Abi Azkaria pada akun Tiktoknya.
2. Mengetahui tanggapan anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung mengenai dakwah ustadz Abi Azkaria pada akun Tiktoknya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan bidang Ilmu Komunikasi dengan mengeksplorasi pemanfaatan stage media sosial, seperti Tik Tok. Ini melampaui tujuan hiburan, dan mengakui perannya sebagai stage untuk menyebarkan pesan, termasuk dakwah keagamaan. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi sumber berharga bagi para dai yang mencari cara efektif untuk menyampaikan pesan dakwah kepada generasi muda dan masyarakat kontemporer.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi terhadap kemajuan ilmu komunikasi dan ranah penyiaran Islam dengan mengkaji pesan dakwah yang disebarkan oleh @abiazkakaiaa melalui Tik Tok. Pesan tersebut dianggap sebagai sumber informasi dakwah yang berharga bagi khalayak, yang berpotensi

membentuk cara pandang, emosi, dan perilaku mereka mengenai dakwah Islam. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para dakwah, menumbuhkan kreativitas dan inovasi yang lebih besar dalam menyampaikan pesan dakwah, khususnya yang ditujukan untuk generasi milenial. Dengan melibatkan demografi ini secara efektif, penyebaran dakwah dapat diperluas dengan cepat dan diterima oleh khalayak yang dituju.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berasal dari pendekatan berpikir induktif, yang bergantung pada pengamatan objektif yang melibatkan partisipasi terhadap fenomena sosial (Abd. Hadi, 2021). Penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman dan penjelasan mengenai fenomena sosial atau gejala manusia dengan mengumpulkan information yang tidak bersifat numerik, seperti teks, gambar, suara, atau observasi, dan melakukan analisis secara mendalam terhadapnya. (Ratnaningtyas et al. 2023).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode berdakwah Ustadz Abi Azkacia pada konten dakwah dibulan Ramadhan 2024 di akun Tiktoknya dan bagaimana tanggapan komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung. Selain hal tersebut penelitian ini bersifat deskriptif serta menggunakan analisis untuk mengetahui apa pesan dakwah pada konten-konten Tiktok Abi Azkacia yang diteliti.

1.5.2 Prosedur Penelitian

Sudjhana menguraikan tahapan dalam penelitian kualitatif, yang meliputi identifikasi masalah, pembatasan masalah, penentuan fokus, pelaksanaan penelitian, pengolahan dan analisis information, perumusan hipotesis, dan terakhir penyajian temuan penelitian. (Nana Sujana et al, 2017)

Pada pra-penelitian menentukan indentifikasi masalah dan pembatasan masalah. Identifikasi masalah penelitian ini yakni bagaimana metode dakwah ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya dan bagaimana tanggapan anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung terhadap dakwah ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya. Agar penelitian ini fokus terhadap pokok pembahasan, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian yakni meneliti konten dakwah ustadz Abi Azkacia pada bulan Ramadhan 2024 yakni tanggal 7 bulan Maret hingga tanggal 7 bulan April 2024.

Pada proses penelitian menetapkan fokus masalah, pelaksanaan penelitian, dan mengolah data. Fokus masalah penelitian ini adalah bagaimana metode dakwah yang dilakukan ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya dan bagaimana tanggapan anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung terhadap dakwah yang dilakukan oleh ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya. Waktu dan tempat pelaksanaan penelitian yakni mulai awal bulan November 2023 hingga akhir April 2024 dan dalam penelitian ini dilakukan observasi non-partisipan yang dimana peneliti tidak ikut terjun langsung ke lapangan (meneliti secara online pada akun tiktok @abiazkaciaa) dan melakukan wawancara terhadap anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung untuk menanggapi dakwah ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya yang menggunakan game Mobile Legends sebagai sasaran dakwahnya. Data yang telah diperoleh dengan observasi diolah menggunakan metode analisis isi.

Pada pasca penelitian memunculkan hipotesis dan laporan hasil penelitian tentang bagaimana metode dakwah Ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya dan bagaimana tanggapan beberapa anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung.

1.5.3 Partisipan Penelitian

1.5.3.1 Kriteria Subjek/Partisipan Penelitian

Partisipasi dalam penelitian ini mengacu pada informan, yang merujuk kepada individu yang memberikan informasi kepada peneliti tentang data yang diperlukan untuk studi yang sedang dilakukan. Informan yang dipilih oleh peneliti adalah individu yang memenuhi kriteria penelitian sebagai berikut:

1. Anggota Komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung:
 - a. Masih menginstall game Mobile Legends
 - b. Mempunyai akun Tiktok
 - c. Bersedia untuk berpartisipasi dalam wawancara mendalam

1.5.3.2 Teknik Pemilihan Partisipan

Dalam Buku Metode Penelitian Kualitatif (Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K. 2021) menyebutkan bahwa Teknik sampling pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Probability sampling

Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memastikan setiap elemen dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai bagian dari sampel. Metode ini mencakup berbagai pendekatan seperti pengambilan sampel acak sederhana, pengambilan sampel acak berstrata proporsional, pengambilan sampel acak berstrata tidak proporsional, dan pengambilan sampel kluster berdasarkan wilayah geografis.

2. Nonprobability sampling

Sebaliknya, nonprobability inspecting adalah pendekatan yang tidak setiap elemen atau anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi

sampel. Metode pengambilan sampel ini meliputi pengambilan sampel sistematis, pengambilan sampel kuota, pengambilan sampel aksidental, pengambilan sampel purposif, pengambilan sampel saturasi, dan pengambilan snowball sampling.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode nonprobability sampling, khususnya memilih purposive sampling. Purposive sampling melibatkan pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang selaras dengan tujuan penelitian. Informan yang diambil dari penelitian ini adalah anggota Komunitas Mobile Legends RTE E-Sports Tulungagung.

1.5.4 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengacu pada metodologi yang digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan informasi yang bertujuan untuk menjelaskan masalah penelitian. Untuk memperoleh information yang berkaitan dengan tujuan penelitian, expositions pengumpulan information harus mengikuti metode yang dikenal luas. (Budiarto 2001)

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur informasi yang akan dikumpulkan. Pada dasarnya, instrumen ini merupakan alat bantu yang meningkatkan efisiensi komposisi penelitian dan memfasilitasi pembuatan information berkualitas, sehingga menyederhanakan pemrosesan information. Pemilihan instrumen berkaitan erat dengan metode pengumpulan information yang digunakan. Misalnya, jika metodenya memerlukan wawancara mendalam, maka instrumennya bisa berupa panduan wawancara terbuka atau tidak terstruktur. Begitu pula dengan metode observasi, instrumennya bisa berupa panduan observasi atau design observasi terbuka. Demikian pula, jika dokumentasi berfungsi sebagai metode pengumpulan information, instrumen tersebut dapat bermanifestasi sebagai pustaka atau design dokumen. (Ardianto, 2016). Kegiatan dalam pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan studi pustaka.

A. Observasi

Menurut Sugiyono (2021), observasi merupakan metode studi yang melibatkan pengamatan fenomena sosial dan gejalanya dengan pencatatan dan pengamatan secara sistematis. Sebagai pendekatan ilmiah, observasi mengacu pada pengamatan langsung atau tidak langsung terhadap objek penelitian untuk mengumpulkan data yang relevan. (Komariah 2013)

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi terhadap video yang diunggah di akun TikTok Abi Azkacia. Dalam proses observasi, penelitian mencakup analisis konten dakwah yang diunggah olehnya.

Peneliti menggunakan instrumen observasi seperti mengobservasi postingan akun TikTok @abiazkaciaa yang diunggah pada tanggal 7 Maret sampai 7 April 2024 yang bertepatan pada bulan Ramadhan. Instrumen observasi ini untuk memilih konten-konten yang mengandung unsur dakwah pada tanggal tersebut untuk dianalisis.

B. Wawancara

Wawancara adalah proses untuk mendapatkan informasi dalam rangka penelitian melalui interaksi tanya jawab antara pewawancara dan responden secara langsung (Nazir 1985). Menurut Sugiyono (2021), terdapat tiga jenis wawancara, yaitu:

1. Wawancara terstruktur (structured interview)

Digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang informasi yang akan dikumpulkan. Wawancara ini melibatkan instrumen analisis yang telah disusun sebelumnya, termasuk pertanyaan tertulis yang dijawab secara alternatif. Setiap responden diberikan pertanyaan yang sama dengan fakta pendukung yang konsisten.

2. Wawancara semi terstruktur (semistructured interview)

Termasuk dalam kategori wawancara mendalam, yang dilakukan dengan lebih teliti dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuannya adalah untuk menggali permasalahan dengan lebih mendalam, dengan menganggap bahwa pihak yang diwawancarai memiliki ide dan identitas yang valid. Saat melakukan wawancara, penyidik harus spesifik dan mencatat dengan cermat yang dikatakan oleh informan.

3. Wawancara tak berstruktur (unstructured interview)

Contoh wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bentuk bebas, di mana peneliti tidak menggunakan panduan wawancara yang telah ditetapkan sebelumnya. Jenis wawancara ini hanya terdiri dari pertanyaan yang luas dan terbuka, sehingga memungkinkannya berkembang berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh orang yang diwawancarai.

Dalam rangka pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara bebas dengan mewawancarai beberapa anggota komunitas Mobile Legends RTE E-Sports untuk menanggapi konten yang dibuat oleh ustadz Abi Azkacia. Peneliti mewawancarai pertanyaan tentang bagaimana tanggapan informan mengenai dakwah yang dilakukan oleh ustadz Abi Azkacia pada akun Tiktoknya yang menggunakan game Mobile Legends untuk sarana berdakwah.

Untuk mendukung proses wawancara, peneliti menggunakan beberapa alat bantu selama penelitian untuk merekamnya dengan baik, dan sebagai bukti pelaksanaan wawancara, seperti:

1. Kamera Smartphone

Digunakan sebagai dokumentasi foto untuk dijadikan bukti bahwa peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi dari jawaban informan.

2. Whatsapp Call dan Chat

Digunakan sebagai alat perantara untuk menghubungi informan terkait meminta izin untuk bersedianya di wawancara baik dilakukan daring atau luring.

3. Perekam Suara Smartphone

Digunakan untuk merekam jawaban dari informan.

C. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai metode pengumpulan information kualitatif melibatkan pemeriksaan dan analisis dokumen yang dibuat oleh subjek atau individu yang terkait dengan subjek. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peneliti kualitatif untuk memahami sudut pandang subjek melalui beragam media tertulis, mencakup materi yang dihasilkan langsung oleh subjek yang bersangkutan atau oleh pihak eksternal.

Dalam konteks lain, dokumentasi melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Tujuan penggunaan dokumentasi dalam hal ini adalah untuk memberikan bukti dalam penelitian dan memastikan bahwa penilaian dilakukan dengan akurat (Sugiyono and Lestari 2021).

Untuk melakukan penelitian dengan teknik pengumpulan data ini, peneliti perlu mencari, membaca, dan mengumpulkan tulisan-tulisan, artikel, dokumen-dokumen online, serta informasi lainnya yang berkaitan dengan dakwah ustadz Abi Azkaria melalui platform TikTok. Data dari sumber-sumber tersebut akan digunakan untuk melengkapi penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman dokumentasi yang berisi ringkasan data yang akan dicari dalam penelitian, Data yang dikumpulkan meliputi dokumen tertulis maupun dokumen dalam bentuk lain yang diperlukan dalam penelitian

1.5.5 Teknik Analisis Data

1.5.5.1 Uji kredibilitas data

Data yang telah terkumpul diolah dengan melakukan klasifikasi, yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data untuk menyederhanakan informasi. (Siyoto and Sodik 2015)

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses seleksi, fokus, abstraksi, dan transformasi data mentah dari lapangan, yang dilakukan sepanjang penelitian. Tujuannya adalah untuk menggali data yang memiliki nilai signifikan untuk temuan dan pengembangan teori.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah informasi yang tersusun secara rapi yang memungkinkan verifikasi dan pengambilan tindakan. Data disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajian data mempermudah pemahaman situasi dan perencanaan langkah selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut.

3. Verifikasi

Verifikasi merupakan proses menyimpulkan data yang hanya merupakan bagian dari gambaran keseluruhan. Proses ini mengubah deskripsi atau gambaran objek yang awalnya tidak jelas menjadi lebih jelas. Kesimpulan ini dapat berupa interaksi, hipotesis, atau teori yang didasarkan pada temuan yang beragam.

Setelah data terkumpul, peneliti menginterpretasikan data sesuai dengan kerangka konseptual untuk menjawab rumusan penelitian.

1.5.5.2 Analisis data

Pendekatan analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yang mencakup pemeriksaan information kualitatif untuk memberikan gambaran

menyeluruh dan bernuansa tentang fenomena yang diselidiki. Analisis ini berupaya mengungkap pola, tema, dan signifikansi yang muncul dari keseluruhan information.

Selain merinci informasi, metode ini berupaya menafsirkan dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diamati. Analisis deskriptif kualitatif sering diterapkan dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali konteks, eksposisi, dan pengalaman subjek penelitian, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif.