

STRATEGI DAKWAH ABI AZKAKIA MELALUI *GAME* *ONLINE* DALAM PERSPEKTIF STRUKTURASI GIDDENS

Oleh :

Wahyu Ilham Perdana

Ferry Adhi Dharma

Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari-2025



Pendahuluan

Pengantar Internet dan Game Online

- Teknologi internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern. Selain mempermudah aktivitas, internet juga digunakan sebagai sarana hiburan, termasuk dalam bentuk game online, yang memungkinkan akses dan bermain kapan saja dan di mana saja.

Manfaat dan Kontroversi Game Online

- Game online menawarkan pengalaman realistis dengan grafik 3D dan memungkinkan interaksi sosial antar pemain. Namun, game online sering kali dipandang negatif karena dikaitkan dengan kecanduan, penurunan prestasi akademik, serta potensi memengaruhi perilaku, terutama bagi anak-anak.

Game Online sebagai Media Dakwah

- Game online tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga bisa menjadi alat dakwah yang efektif. Contoh nyata adalah Ustadz Abi Azkakia, yang menyampaikan nilai-nilai Islam melalui konten game online di platform TikTok. Ini menunjukkan bahwa game bisa menjadi media positif untuk menyebarkan kebaikan dan pesan agama.





Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana strategi dakwah melalui game online dapat mengubah persepsi masyarakat tentang penggunaan teknologi dan hiburan digital dalam konteks agama?
- Apa peran tokoh-tokoh agama seperti Ustadz Abi Azkakia dalam menggunakan platform game online sebagai media dakwah dan bagaimana penerimaan masyarakat terhadap pendekatan ini?

Metode

- Pendekatan Auto Netnografi adalah metode yang memanfaatkan etnografi untuk penelitian pada komunitas dan budaya di internet
- Data yang diperoleh terdiri dari dua kategori sumber: sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer mencakup data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti melalui analisis akun TikTok @abiazkakiaa. Sementara itu, sumber data sekunder meliputi informasi yang diperoleh peneliti dari pencarian artikel, buku, jurnal, dan sumber-sumber internet yang relevan dengan topik penelitian
- Teknik Pengumpulan data penelitian ini diambil melalui wawancara mendalam dan observasi partisipan
- Teknik analisis data didapat melalui wawancara dan observasi partisipan kemudian dielaborasi dengan teori strukturasi Anthony Giddens

HASIL

-  **Ustadz Abi Azkakia** memanfaatkan **simbol keagamaan (peci)** dan pendekatan komunikasi yang sesuai dengan budaya gamer
 -  Pesan dakwah disampaikan melalui **live streaming Mobile Legends** di TikTok
 -  Perspektif Strukturasi Giddens menunjukkan interaksi antara agen (Abi Azkakia) dan struktur (komunitas game)
 -  Responden memberikan penerimaan yang beragam:
- **Sebagian besar** menganggapnya inovatif dan menarik
- **Sebagian kecil** merasa pesan dakwah terkadang mengganggu pengalaman bermain

Pembahasan

Signifikansi: Dakwah digital menjadi bentuk adaptasi Islam dalam budaya populer Mobile Legends menjadi sarana dakwah yang diterima oleh anak muda

Dominasi: Ustadz Abi Azkakia mempengaruhi perilaku pemain untuk lebih santun Responden menyatakan bahwa dakwahnya membantu mereka mengontrol emosi dalam bermain

Legitimasi: Membangun citra sebagai tokoh religius dalam komunitas Mobile Legends Pesan dakwah lebih diterima karena menggunakan pendekatan santai dan tidak menggurui

Temuan Penting Penelitian

- **Dakwah dalam game online efektif** jika dikemas sesuai dengan budaya gamer
- **Live streaming dan interaksi langsung** menjadi metode dakwah yang menarik bagi generasi muda
- **Respon terhadap dakwah bervariasi**, dengan tantangan dalam menyeimbangkan hiburan dan pesan keagamaan
- **Perubahan perilaku positif** dalam komunitas gaming yang lebih toleran dan santun

Manfaat Penelitian

Akademis:

Menambah wawasan tentang strategi dakwah digital
Kontribusi terhadap kajian komunikasi dalam dakwah

Praktis:

Memberikan inspirasi bagi pendakwah untuk memanfaatkan media digital
Mendorong komunitas game untuk lebih menghargai etika komunikasi

Sosial:

Menciptakan lingkungan game online yang lebih positif
Meminimalisir dampak negatif game melalui pendekatan edukatif

KESIMPULAN

- Strategi dakwah melalui game online telah membawa perubahan signifikan dalam persepsi masyarakat mengenai penggunaan teknologi dan hiburan digital dalam konteks agama. Pendekatan ini membuktikan bahwa game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana edukasi dan dakwah yang efektif. Dengan memanfaatkan platform digital, para pendakwah dapat menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang aktif dalam dunia gaming.
- Tokoh agama seperti Ustadz Abi Azkakia memainkan peran penting dalam mewujudkan strategi dakwah ini. Dengan pendekatan yang relevan dan komunikasi yang sesuai dengan budaya gamer, Ustadz Abi berhasil menyampaikan pesan-pesan keislaman dalam ruang virtual. Simbol-simbol keagamaan dan nilai-nilai Islam yang disisipkan dalam interaksi permainan membantu membangun kesadaran religius di kalangan pemain.
- Penerimaan masyarakat terhadap pendekatan ini cukup beragam. Sebagian besar komunitas gaming menyambut positif kehadiran dakwah dalam game, melihatnya sebagai cara yang inovatif dan tidak menggurui. Namun, ada juga yang merasa bahwa dakwah dalam game dapat mengganggu pengalaman bermain mereka. Oleh karena itu, keberhasilan dakwah digital ini bergantung pada keseimbangan antara menyampaikan pesan agama dan tetap menghormati ruang hiburan dalam komunitas gaming.

Refrensi

- Abdullah, (2018). *Ilmu Dakwah Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Alamsyah, B. R., Dewantara, A. S. D., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis Dampak Bermain *Game* Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 94–110. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239>
- Aulia, M. B. (2024). Metode komunikasi dakwah ustadz abi azkakia melalui konten live streaming *video game online*. *skripsi*. Pekalongan: Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid
- Dharma, F. A., Dayanti, L. D., Koesbardiati, T., & Daud, N. (2024). the Dynamics of Agent- Structure in Ritual Communication of the Sacred Grave Pilgrimage. *Al-Balagh : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 9(1), 87–118. <https://doi.org/10.22515/albalagh.v9i1.7930>

Refrensi

- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic *Game* Terhadap Cyber Bullying. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1), 70. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>
- Giddens, A. (1986). *The Constitution Of Society: The Outline Of The Theory Of Structuration*. Berkeley, California, United States: University Of California Press
- Hilmuniati, F. (2011). “*Dampak Bermain Game online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan*”. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah. (tidak diterbitkan)
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography*: Wiley Online Library
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 1(1). 1–23.
- Prayogi, A. (2021). *Video games As an Alternative To Da’Wah-Education Channels*. *International Conference on Islam*. 11–22

