

SKRIPSI

REPRESENTASI DAKWAH DALAM GAME *MOBILE LEGENDS*: BANG BANG DALAM APLIKASI TIKTOK



Oleh :

LINGGA BUANA

07031181924013

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“REPRESENTASI DAKWAH DALAM GAME MOBILE LEGENDS:
BANG BANG DALAM APLIKASI TIKTOK (ANALISIS SEMIOTIKA
PADA STREAMERS ABI AZKAKIA EDISI MABAR MENUJU
MYTHIC PART 2 GAMEPLAY MOBILE LEGENDS INDONESIA)”**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Ilmu Komunikasi**

Oleh :

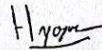
**Lingga Buana
07031181924013**

Pembimbing I

1. Harry Yogsunandar, M.I.Kom

197905312023211004 (NIP)

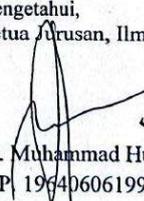
Tanda Tangan



Tanggal

25 Nov 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan, Ilmu Komunikasi


Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP 196406061992031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“REPRESENTASI DAKWAH DALAM GAME MOBILE LEGENDS:
BANG BANG DALAM APLIKASI TIKTOK”**

Skripsi

Oleh :

Lingga Buana

07031181924013

Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji

Pada tanggal

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

KOMISI PENGUJI

Misni Astuti, S.Sos., M.I.kom

198503102023212034

Ketua

Karerek, S.Sos., M.I.Kom

199210302023211021

Anggota 1

Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom

197905312023211004

Anggota 2



Mengetahui,



Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Lingga Buana**
NIM : **07031181924013**
Tempat dan Tanggal Lahir : **Mekar Jaya, 24 Januari 2002**
Program Studi/Jurusan : **Ilmu Komunikasi**
Judul Skripsi : **Representasi Dakwah Dalam Game Mobile Legends :
Bang Bang Dalam Aplikasi Tiktok**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,
Yang membuat pernyataan,



LINGGA BUANA
NIM. 07031181924013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Semua pasti berlalu karna hal-hal baik memerlukan waktu”

(Lingga Buana)

“Dan berbuatlah kebaikan kepada kedua orang tua.”

(QS. Al-Baqarah: 83)

Tulisan ini dipersembahkan untuk :

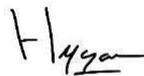
1. Ayah dan Ibu saya tercinta
2. Keluarga saya
3. Sahabat-sahabat saya
4. Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk representasi dakwah dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* dengan analisis semiotika pada streamers abi azkacia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes dengan objek yang diteliti adalah *livestream* Abi Azkacia yang dilakukan pada 5 maret 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi dakwah dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* melalui analisis semiotika pada streamer Abi Azkacia berhasil diidentifikasi melalui berbagai elemen verbal dan non-verbal. Dakwah Abi tidak disampaikan secara langsung, melainkan melalui tindakan, sikap, dan interaksi yang mencerminkan nilai-nilai Islami. Doa penutup di akhir sesi *livestream* merupakan representasi verbal dakwah, yang mempertegas pentingnya mengintegrasikan nilai agama dalam kehidupan digital. Hal ini menunjukkan bahwa dakwah tidak terbatas pada ruang formal, tetapi juga dapat dilakukan secara kreatif di media modern seperti game dan platform TikTok. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa Abi Azkacia berhasil memanfaatkan media digital untuk menyampaikan dakwah secara relevan, sederhana, namun tetap bermakna. Hal ini mendukung tujuan penelitian dengan memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana nilai-nilai Islami direpresentasikan secara kreatif melalui permainan dan interaksi digital.

Kata Kunci : Dakwah, Livestream, Mobile Legend, Semiotika.

Pembimbing



Harry Yogsunandar, S.I.P., M.I.Kom
NIP.197905312023211004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
Universitas Sriwijaya



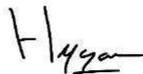
Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

ABSTRACT

This research aims to represent da'wah in the game Mobile Legends: bang bang with symiotic analysis in streamers abi azkacia. The method used in this study is a qualitative approach. The analysis technique used is Roland Barthes' semiotic analysis with the object being the Abi Azkacia livestream which was carried out on March 5, 2023. The results of the appointment that the representation of da'wah in the Mobile Legends: Bang Bang game through semiotic analysis on streamer Abi Azkacia were successfully identified through various verbal and non-verbal elements. Abi's da'wah is not conveyed directly, but through actions, attitudes, and interactions that reflect Islamic values. The closing prayer at the end of the livestream session is a verbal representation of da'wah, which emphasizes the importance of integrating religious values in digital life. This shows that da'wah is not limited to formal spaces, but can also be done creatively in modern media such as games and the TikTok platform. Thus, this study concludes that Abi Azkacia has succeeded in utilizing digital media to convey da'wah in a relevant, simple, but still meaningful way. This supports the research objectives by providing an in-depth understanding of how Islamic values are creatively represented through games and digital interactions.

Keywords : Da'wah, Livestream, Mobile Legend, Semiotics.

Advisor



Harry Yogsunandar, S.I.P., M.I.Kom
NIP.197905312023211004

*Head of the Department of
Communication Studies*



Dr. M. Husni Phamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**REPRESENTASI DAKWAH DALAM GAME *MOBILE LEGENDS*: BANG BANG DALAM APLIKASI TIKTOK (ANALISIS SIMIOTIKA PADA *STREAMERS* ABI AZKAKIA**".

Skripsi ini disusun dengan bantuan dan dukungan berbagai pihak terutama dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam menyusun Skripsi dan sudah memberikan bimbingan dari awal hingga akhir skripsi ini. Oleh karena itu penulis sampaikan terima kasih atas waktu, tenaga dan pikirannya yang telah diberikan.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga saya selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari dosen. Akhir kata Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis khususnya, dan Pembaca.

Dalam proses penyelesaian Skripsi penelitian ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Bapak Prof. Dr Taufiq Marwa, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya
2. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
3. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya
4. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya

5. Bapak Harry Yogsunandar, S.I.P., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberi ilmu serta saran kepada peneliti dalam menyusun proposal skripsi.
6. Ibu Misni Astuti, M.I.Kom selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan keritik serta masukan dalam menyusun proposal skripsi.
7. Bapak Karerek, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan memberikan keritik serta masukan dalam menyusun proposal skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama masa perkuliahan dan seluruh Staff Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu peneliti selama proses penyusunan skripsi.
9. Kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, kesabaran serta keteguhan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas penelitian ini dengan selesai.
10. Kepada kedua orang tua yang bernama Adi Iskandar dan Susi Lawati, yang tidak pernah berhenti untuk memberi semangat, doa, dan kebutuhan materi juga non materi sehingga penulis dapat termotivasi untuk dalam menyelesaikan skripsi walaupun terlambat sampai 5 tahun lebih tapi kasih sayang dan perhatian kalian tidak pernah berubah. Terima kasih sekali lagi kepada kedua orang tua.
11. Abi Azkakia yang bersedia menjadi informan dalam penelitian yang telah di lakukan.
12. Kepada kakak perempuan Bella Adelia Anggraini dan adik laki-laki Rezha Al'Qathan yang senantiasa memberi semangat dan juga motivasi yang tidak pernah lupa ketika penulis kesusahan.
13. Bapak Harry Yog Sunandar, S.I.P., M.I.Kom terima kasih banyak bapak sudah membimbing, memberi masukan arahan dan juga teguran apabila penulis melakukan kesalahan, semoga Allah membalas kebaikan Bapak selama jadi pembimbing ku.

14. Ibu Rindang Senja Andarini, M.I.Kom pembimbing akademik yang senantiasa peduli kepada mahasiswa memberi saran, support, dan perhatiannya dengan memberi semangat dalam pengerjaan Skripsi.
15. Mbak Elvira Humairah atau sering disapa Mbak Vira terima kasih yang sangat banyak untuk Mbak yang senantiasa sabar serta kuat karena sering direpotkan oleh kami angkatan 2019 dalam menjalankan tugas sebagai admin, makasih ya Mbak.
16. Untuk Tya Dwi Lestari terima kasih banyak atas semua hal dalam semasa kuliah ini dan tugas skripsi ini yang tidak pernah lupa mengingatkan untuk selalu mengerjakan skripsi walau hanya sedikit demi sedikit yang pada akhirnya selesai dengan penuh perjuangan, terima kasih juga sudah mau direpotkan.
17. Teman-teman anak semasa kuliah Destyawan Ramadhan, Pebri Seven Simanjurak, Ananta Novriza, Raihan Habibie, Fazri Zulfa Ramadhan, Ibnu Qoim, Agung Kuntala, Nanda Maruli Pangaribuan, serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan semua terima kasih banyak atas kehadiran kalian sangat berarti untuk penulis di masa yang akan datang.

Indralaya, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Komunikasi	8
2.1.2 Teori Komunikasi Determinism.....	12
2.1.3 Pendekatan Komunikasi.....	14
2.2 Representasi.....	15
2.3 Semiotika.....	16
2.4 Dakwah	20
2.4.1 Syariat Dakwah	23
2.4.2 Syarat Dakwah	24
2.4.3 Rukun Dakwah.....	25
2.4.4 Jenis Dakwah	26
2.5 Peran Gaming Streamers Dalam Industri Game	29
2.6 Kerangka Penelitian	30
2.7 Penelitian Terdahulu.....	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Definisi Konsep.....	35
3.3 Fokus Penelitian.....	36
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	37
3.4.1 Data Primer.....	37
3.4.2 Data Sekunder.....	37
3.5 Informan Penelitian.....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.7 Teknik Keabsaan Data.....	39
3.8 Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Sekilas Tentang Profil Abi Azkacia.....	41
4.2 Dakwah Abi Azkacia.....	43
4.3 Paparan Data dan Analisis.....	46
4.4 Tanda dalam Clip livestream Abi Azkacia.....	47
4.4.1 Tanda salam livestream.....	47
4.4.2 Tanda saling membantu livestream.....	51
4.4.3 Tanda sabar livestream.....	56
4.4.4 Tanda pahala jariyah livestream.....	61
4.4.5 Tanda terima kasih livestream.....	67
4.4.6 Tanda sikap positif livestream.....	72
4.4.7 Tanda bersyukur livestream.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR TABLE

	Halaman
Tabel 2.1 Diagram Kerangka pemikiran	30
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 3.1 Focus Penelitian.....	36
Tabel 4.1 Makna denotasi, konotasi dan mitos tanda salam livestream.....	48
Tabel 4.2 Makna denotasi konotasi dan mitos tanda saling membantu livestream.....	52
Tabel 4.3 Makna denotasi, konotasi dan mitos tanda sabar livestream.....	57
Tabel 4.4 Makna denotasi, konotasi dan mitos tanda salam jariah livestream	62
Tabel 4.5 Makna denotasi, konotasi dan mitos tanda terima kasih livestream	68
Tabel 4.6 Makna denotasi, konotasi dan mitos tanda sikap positif livestream	73
Tabel 4.7 Makna denotasi, konotasi dan mitos tanda bersyukur livestream..	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Data Jumlah Pemain <i>Mobile Legend</i> ActivePlayer.io.....	4
Gambar 2.2 penonton mengetik maa syaa allah	12
Gambar 4.1 Foto Abi Azkakia	41
Gambar 4.2 Surat An-Nuhl ayat 125.....	45
Gambar 4.3 tanda salam <i>livestream</i>	47
Gambar 4.4 tanda saling membantu <i>livestream</i>	51
Gambar 4.5 tanda sabar <i>livestream</i>	56
Gambar 4.6 tanda pahala jariyah <i>livestream</i>	61
Gambar 4.7 tanda terima kasih <i>livestream</i>	67
Gambar 4.8 tanda sikap positif <i>livestream</i>	72
Gambar 4.9 tanda bersyukur <i>livestream</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Persentase Plagiasi.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman kemajuan sekarang, dakwah tidak cukup disampaikan melalui lisan belaka tanpa pemanfaatan alat-alat modern. Alat-alat modern yang dimaksud dikenal dengan sebutan alat-alat komunikasi massa, yaitu pers (percetakan), radio, film, dan televisi. Kata-kata diucapkan dari manusia hanya dapat menjangkau jarak yang sangat terbatas, sedang dengan pemanfaatan alat-alat komunikasi massa jangkauan dakwah tidak lagi terbatas pada waktu dan ruang. Pemanfaatan media-media komunikasi ini menjadi terobosan baru dalam kegiatan dakwah. Namun tentu pemanfaatan media ini mempunyai kekurangan juga. Misalnya, manusia yang hidup di daerah yang terisolir tidak akan terjangkau melalui media ini karena akses untuk memperolehnya belum ada. Keterbatasan yang menyebabkan kondisi ini tidak bisa dimiliki oleh semua orang (Yazid dan Nur, 2017:98).

Dakwah adalah watak dari ajaran Islam. Artinya antara Islam dengan dakwah tidak dapat dipisahkan. Secara normatif Al-Qur'an telah mensugesti umat Islam yang tergolong kepada Ulul Albab untuk memikirkan tentang segala sesuatu yang berkenaan dengan tugas manusia sebagai khalifah di permukaan bumi. Secara lebih khusus adalah tugas untuk mewujudkan umat Islam sebagai khairul bariyyah (Abdullah, 2019:39)

Dakwah, dalam pengertian yang luas, merupakan suatu usaha untuk menyampaikan pesan-pesan agama atau ideologi kepada orang lain dengan maksud untuk memberikan pemahaman, menginspirasi perubahan perilaku, atau memperluas pengikut. Hal ini dapat terjadi dalam berbagai konteks, baik itu agama-agama yang sudah mapan seperti Islam, Kristen, Hindu, dan lain-lain, maupun dalam konteks ideologi politik, sosial, atau budaya. Inti dari dakwah adalah untuk mengkomunikasikan nilai-nilai atau kebenaran tertentu kepada agar mereka dapat menerimanya dan mengambil langkah sesuai dengan pesan yang disampaikan.

Pengertian dakwah menurut para ahli dapat bervariasi tergantung pada konteksnya, termasuk dari aspek tempat di mana dakwah tersebut dilakukan. Di

dalam Islam, misalnya, dakwah dapat diinterpretasikan sebagai usaha untuk menyampaikan ajaran agama kepada orang lain dengan tujuan mengajak mereka mendekati ajaran Islam. Dr. Yusuf Qardhawi, seorang ulama Islam, memandang dakwah sebagai tugas penting umat Islam untuk menyebarkan nilai-nilai agama Islam di seluruh penjuru dunia, baik melalui kata-kata maupun perbuatan.

Perkembangan dakwah di masa modern ini sangat pesat, dimana komunikasi dan dakwah adalah dua yang tidak bisa di pisahkan satu dengan lainnya. Penggunaan yang tepat dengan memanfaatkan media sosial tentu harus memperhatikan banyak hal diantaranya bahwa media dan jenis media itu sendiri. Dengan dakwah di kalangan milenial ini dapat mencapai hasil apa yang di harapkan (Badruttamam, 2023:163).

Dakwah bukan hanyasekedar usaha meningkatkan pemahaman dalam ucapan dan tingkah laku saja, tetapi menuju sasaran yang lebih kompherensif. Apalagi di zaman sekarang, dakwah harus lebih berperan menuju kepada pelaksanaan ajaran Islam secara kaffah atau menyeluruh dalam berbagai sudut padang kehidupan. Untuk itu tercapainya keberhasilan dalam dakwah sangat ditentukan oleh konsep dakwah yang baik yang disampaikan (Adi, 2020).

Konteks sosial, dakwah dapat merujuk pada menyebarkan nilai-nilai moral dan etika dalam. Menurut tokoh-tokoh sosial seperti Mahatma Gandhi, Nelson Mandela, atau Martin Luther King Jr., dakwah bisa menjadi sarana untuk memperjuangkan keadilan, perdamaian, dan hak asasi manusia. Mereka menggunakan platform dan kekuatan kata-kata mereka untuk menggerakkan perubahan sosial yang positif.

Dakwah merupakan salah satu hal penting bagi umat Islam, di saat manusia modern dilanda dekadensi moral spiritualitas yang gersang, akhlak yang semakin rapuh, korupsi dan manipulasi yang merajalela, ketimpangan dan jurang sosial yang semakin lebar, kerusuhan, serta krisis kemanusiaan yang lainnya. akan tetapi ironis, saat ini ranah dakwah hanya berputar-putar pada bentuk/metode dakwah melalui mimbar (bil khitabah) dan sedikit saja dakwah melalui aplikasi ajaran dalam kehidupan yang nyata (dakwah bil hal). Sementara masih sangat jarang pemberdayaan dakwah melalui tulisan (dakwah bil qalam) pada media cetak khususnya, kecuali dilakukan oleh segelintir orang saja. Padahal, efektifitas dakwah

melalui tulisan sangat baik saat ini dibanding dakwah melalui mimbar, di mana manusia modern sudah semakin sulit untuk menyiapkan waktu mendengarkan ceramah agama atau dakwah mimbar (Estuningtiyas, 2024:2).

Fenomena dakwah di tempat yang tidak lazim merupakan sebuah gejala yang mencerminkan adaptasi yang dinamis terhadap perubahan zaman. Salah satu contohnya adalah penyebaran dakwah melalui media sosial, yang telah menjadi salah satu platform utama dalam menyebarkan pesan agama. Para penceramah atau dai menggunakan berbagai format konten seperti video ceramah singkat, dan beragam. Hal ini memungkinkan mereka untuk menjangkau orang-orang yang mungkin tidak pernah terpapar pada dakwah secara langsung dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Media sosial, fenomena dakwah juga terlihat dalam kegiatan di tempat-tempat tidak lazim seperti festival musik, acara seni, atau pertemuan komunitas. Di sinilah para pemuka agama atau aktivis keagamaan memanfaatkan momen-momen tersebut untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan spiritual. Mereka menggunakan berbagai pendekatan kreatif, seperti pidato inspiratif, pertunjukan seni, atau instalasi visual yang menggugah pikiran, untuk memancing refleksi dan diskusi di antara peserta acara.

Pendakwah di media sosial telah menjadi fenomena yang menggema dalam era digital ini. Data menunjukkan bahwa semakin banyak dai dan ulama yang menggunakan platform media sosial sebagai sarana utama untuk menyebarkan pesan-pesan keagamaan mereka. Diperkirakan bahwa lebih dari 70% dari para pendakwah di seluruh dunia telah aktif dalam memanfaatkan media sosial, seperti YouTube, Instagram, Twitter, dan Facebook, untuk mencapai audiens yang lebih luas. Mereka tidak hanya menghasilkan konten berupa ceramah, kajian, atau diskusi keagamaan, tetapi juga menyajikan pesan-pesan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui berbagai format yang menarik, seperti video, gambar, tulisan singkat, dan podcast.

Dakwah di dalam permainan *Mobile Legends*, sebuah game mobile yang populer, telah menjadi tren menarik yang menunjukkan bahwa pesan agama dan moral dapat diintegrasikan ke dalam platform hiburan modern. Dalam lingkungan yang sebagian besar diisi dengan kompetisi dan hiburan, beberapa pemain yang

juga tokoh keagamaan atau aktivis sosial telah memanfaatkan kesempatan ini untuk menyebarkan pesan-pesan positif kepada sesama pemain. Mereka sering memanfaatkan fitur-fitur dalam permainan, seperti chat atau fitur komunikasi dalam tim, untuk memulai diskusi tentang nilai-nilai moral atau agama. Diskusi semacam itu dapat melibatkan berbagai topik, mulai dari kebaikan, persahabatan, hingga kewajiban agama, yang memberikan dimensi baru dalam interaksi antar-pemain di dalam game.

Dengan populasi pemain *Mobile Legends* yang begitu besar di Indonesia, mencapai jutaan orang, terbuka peluang yang besar untuk menyebarkan pesan dakwah di dalam game ini. Game ini terus berkembang secara global dan masuk di Indonesia pada tahun pertama game ini diterbitkan yaitu tahun 2016, dan terus berkembang dengan pesat sampai sekarang. Menurut data activeplayer.io pada bulan januari 2023 jumlah pemain aktif *Mobile Legends* per bulannya mencapai 81 juta pemain., dengan basis pengguna yang terus berkembang. Faktor-faktor seperti aksesibilitas yang mudah, gameplay yang seru, dan komunitas yang aktif telah menjadikan game ini sangat diminati di kalangan masyarakat Indonesia dari berbagai lapisan usia.



Gambar 1.1 Data Jumlah Pemain *Mobile Legend* ActivePlayer.io

Kaitannya dengan efektivitas dakwah di *Mobile Legends* sangatlah signifikan. Dengan jumlah pemain yang besar dan terus bertambah, platform ini menjadi lingkungan yang potensial untuk menyebarkan pesan moral dan keagamaan kepada audiens yang luas. Pendakwah dan aktivis keagamaan dapat memanfaatkan fitur-fitur komunikasi dalam game, seperti chat atau forum, untuk memulai diskusi tentang nilai-nilai agama, etika, dan moralitas. Selain itu,

pembentukan komunitas-komunitas khusus di dalam game juga memberikan ruang bagi para pemain untuk berbagi pengalaman, pemikiran, dan saran-saran keagamaan satu sama lain.

Analisis menggunakan metode analisis simiotika sosial budaya. Analisis semiotika sosial budaya adalah pendekatan yang menggabungkan elemen-elemen semiotika dengan konteks sosial dan budaya yang lebih luas. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana simbol dan tanda-tanda dalam suatu budaya dipahami, diproduksi, dan diinterpretasikan oleh. Dalam analisis ini, perhatian diberikan pada hubungan antara simbol dengan struktur sosial, kekuasaan, dan ideologi yang ada dalam. Hal ini melibatkan penelitian tentang bagaimana simbol tersebut memengaruhi pembentukan identitas individu dan kelompok, serta bagaimana mereka digunakan untuk mendefinisikan dan mempertahankan norma-norma sosial dan budaya.

Salah satu orang yang memanfaatkan *Mobile Legend* sebagai media dakwah yaitu akun Tiktok Abi Azakia dengan nickname @abiazkakiaa. Dengan *followers* 939 ribu di Tiktok, akun Tiktok ini merupakan salah satu pendakwah yang menggunakan media sosial sebagai media dakwahnya. Para *followers* selalu memberikan respon positif terhadap konten yang di buat. Akun ini menyerukan ajakan dakwah mengenai islam, larangan yang berkaitan dengan syariat-syariat islam dalam penyampaian yang jelas dan mudah di pahami. Pada awal Abi Azkasia membuat akun Tiktok dikarenakan murid di pondok ia mengajar sering bolos untuk bermain mobile legend. Kemudian ia mencoba game *Mobile Legend* ternyata game tersebut adalah game yang *toxic*, Sehingga ia berniat untuk berdakwah di situ.

Daya pikat Abi Azkasia adalah kontennya yang lucu dan menarik sehingga cocok untuk kalangan anak muda yang sering bermain mobile legend. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Representasi Dakwah Dalam Game *Mobile Legends*: Bang Bang Dalam Aplikasi Tiktok (Analisis Simiotika Pada Streamers Abi Azkasia

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk dakwah dalam gaming streamers pada game *Mobile Legends*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk representasi dakwah dalam game *Mobile Legends*: bang bang dengan analisis simiotika pada streamers abi azkakia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis:

1. Kontribusi pada pemahaman teoritis: Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pemahaman teoritis tentang komunikasi dalam dakwah yang diterapkan pada gaming streamers. Dengan mengaplikasikan teori-teori yang relevan, seperti teori Semiotika dan teori Komunikasi Technological Determinism, penelitian ini dapat memperdalam pemahaman tentang bagaimana komunikasi efektif digunakan oleh gaming streamers dan bagaimana pengaruhnya terhadap penonton.
2. Pengembangan dan pengujian teori baru: Penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menguji teori baru dakwah dalam konteks gaming streamers. Hasil penelitian ini dapat membantu mengisi kesenjangan pengetahuan dan mendorong perkembangan teori-teori baru dalam bidang ini.

Manfaat Praktis:

1. Pengembangan konten streaming yang lebih baik: Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi gaming streamers, platform streaming, dan pengembang game dalam hal pengembangan konten streaming yang lebih baik. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dakwah yang efektif, gaming streamers dapat menghasilkan konten yang lebih menarik, menghibur, dan bermanfaat bagi penonton mereka.
2. Peningkatan pengalaman penonton: Penelitian ini dapat membantu meningkatkan pengalaman penonton game *Mobile Legends*: Bang Bang dengan memperdalam pemahaman tentang pengaruh dakwah gaming streamers pada penonton. Informasi ini dapat digunakan untuk merancang pengalaman yang lebih interaktif, memperkaya emosi yang ditransmisikan, dan meningkatkan keterlibatan penonton dalam permainan.

3. Pengembangan strategi pemasaran yang lebih efektif terhadap aplikasi Tiktok: Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pengembang game, platform streaming, atau pihak terkait lainnya untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif. Pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh dakwah pada gaming streamers dapat digunakan untuk menarik lebih banyak penonton, membangun komunitas yang lebih kuat, dan meningkatkan popularitas game *Mobile Legends: Bang Bang*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2018). Ilmu Dakwah: Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi Dan Aplikasi Dakwah. Depok : Rajagrafindo Persada.
- Adi, L. (2022). Konsep Dakwah Dalam Islam. *Jurnal Pendidikan Ar-Rasyid*, 7(1), 1–23.
- Badruttamam, Nurul. (2023). Mendigdayakan Dakwah Nu Menyambut Abad Kedua. Sidoarjo : Divisi Literasi dan Penerbitan Lembaga Dakwah PBNU.
- Estuningtyas, R. Dwi. (2024). Jurnalistik Dakwah Dalam Persepsi Islam. Solok : Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hardian, N. (2018). Dakwah Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah Dan Ilmu Komunikasi*, 1(1), 42–52.
- Huda, M. M. (2020). Aktualisasi Dakwah Melalui Musik Rock (Studi Tentang Pemanfaatan Musik Rock Oleh Afrizal Luthfi Lisdianta Sebagai Media Dakwah). *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2),
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan *Mobile Legend* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122.
- Kustiyani, R. (2021). Adiksi Game Online *Mobile Legend* Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24.
- Marwan, Iwan. (2015). Semiotika Humo Sufi. Surabaya : UIN Sunan Ampel Press.
- Muhammad Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, Tegar Wijiarko, L. E. R. (2002). Perilaku Berbahasa Tiktoker Gaming Mobile Legend. *Jurnal Literasi*, 6(4), 86–94.
- Mujib, A. (2024). Ilmu Dakwah : Dalil Kewajiban, Dan Unsur-Unsur Dakwah Dalam Tinjauan Community Development". *As-Syahla : Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 1(01), 17–26.

- Muslimin Ritonga. (2019). Komunikasi Dakwah Zaman Milenial. *Komunikasi Islam*, 3(1), 60–77.
- Nara Kusuma, P. K., & Nurhayati, I. K. (2017). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Di Bali. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(2), 195–217.
- Nugrahani, Rahina. (2021). Muslimah Dan Dakwah Visual Di Jagat Virtual. Semarang : LPPM UNNES.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online *Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141.
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online *Mobile Legend* pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441.
- Ratih, C. Kusuma et al. (2017). Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital. Jakarta : Direktorat Pembinaan SMK.
- Rayhaniah, S. Ayu. (2020). Dakwah Multikultural. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Romli, A. Syamsul M. (2013). Komunikasi Dakwah, Pendekatan Praktis. Bandung : Romeltea.
- Sagir, A. (2015). Dakwah Bil-Hal: Prospek Dan Tantangan Da'i. *Alhadharah Jurnal Ilmu Dakwah*, 14(27), 15–27.
- Sarbini, Ahmad. (2022). Studi Etnografi Virtual Dakwah Digital Berbasis Moderasi Beragama. Bandung:Yayasan Lidzikri.
- Sinambela, F. R., & Mutiawati. (2022). Implementasi Dakwah Bil-Lisan dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Masyarakat. *El Madani : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 3(02), 207–215.
- Sudipa, I Nengah. (2021). Mutiara Kebijakan Para Filsuf Zaman Yunani Sampai Post Modern. Denpasar : Swasta Nulus.

- Sya'bani, M. Z., & Has, Q. A. Bin. (2023). Relevansi Bahasa Arab dalam Dakwah : Refleksi atas kedudukan bahasa arab sebagai bahasa Al-Quran (Tinjauan Literatur). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 07(01), 97–111.
- Syukur, Abdul dan Agus Hermanto. (2021). Konten Dakwah Era Digital (Dakwah Moderat). Malang : Literasi Nusantara Abadi.
- Taufik, Tata. (2013). Dakwah Era Digital Seri Komunikasi Islam. Kuningan : Pustaka Al-ikhlah.
- Taum, Y. Yapi. (2018). Kajian Semiotika Godlob Danarto Dalam Perspektif Teeuw. Yogyakarta. Sananta Dharma University Press.
- Thaib, E. Jusuf. (2020). Dakwah Dan Pluralitas Menggagas Strategi Dakwah Melalui Analisis Swot. Solok : Insan Cendekiawan Mandiri.
- Utomo, D. P., & Adiwijaya, R. (2022). Representasi Moderasi Beragama dalam Dakwah Habib Husein Ja'far Al-Hadar pada Konten Podcast Noice “Berbeda Tapi Bersama.” *Pusaka*, 10(1), 212–223.
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Wibowo, I.S. Wahyu. (2006). Semiotika Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Penulisan Skripsi Ilmu Komunikasi. Tangerang : Moestopo.
- Yazid, Yasril. (2017). Dakwah dan Perubahan Sosial. Depok : Rajagrafindo Persada.
- Yuniarti, H. Dwi dan Ina Nur Amalia. (2021). Dakwah Melalui Bimbingan Konseling Islam. Yogyakarta:Nas Media Pustaka.
- Yusuf, M. Fahrudin. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Untuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam(PTKI) dan Umum. Yogyakarta:Pustaka Ilmu.

Zaini Miftach. (2024). Implementasi Media Dakwah Terhadap Hubungan Masyarakat Erwan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 268–273.

Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game *Mobile Legends: Bang Bang*). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1), 97-116.