

ANALISIS PESAN DAKWAH ABI AZKAKIA DI CHANNEL YOUTUBE JONATHAN LIANDI PERSPEKTIF BEHAVIORISME

Ahmad sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Bone

sulkifli2323431@gmail.com¹, aditcorel233@gmail.com², qudratullah@iain-bone.ac.id³

Abstract

This study examines Abi Azkakia's Islamic preaching message through the Mobile Legends game on Jonathan Liandi's YouTube channel using a behaviorist theory perspective. The development of digital technology has opened new opportunities for Islamic preaching to reach communities that have previously been difficult to reach, including the young gamer community that often engages in toxic behavior. This study aims to identify and describe the Islamic preaching message delivered, analyze audience responses, and examine the stimulus-response relationship in the context of digital preaching. The study used a descriptive qualitative method with a content analysis approach to podcast content and audience comments on YouTube. Data collection techniques were carried out through observation and documentation of the content of the Islamic preaching message and audience responses. The results show that Ustadz Abi Azkakia's Islamic preaching message functions as an effective stimulus in changing audience behavior, including cognitive stimuli (explanations of etiquette), behavioral stimuli (invitations to replace harsh words with istighfar), and emotional stimuli (awareness of responsibility as Muslims). Audience responses showed measurable cognitive, affective, and behavioral changes, reinforced by positive reinforcement (spiritual rewards, social recognition) and negative (avoiding sin). This study concludes that digital da'wah through online games has proven effective as a method for shaping the religious behavior of the younger generation through a systematic stimulus-response-reinforcement mechanism.

Keywords: Da'wah Message, Abi Azkakia, YouTube Channel, Jonathan Liandi, Behaviorism.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pesan dakwah Abi azkakia melalui game Mobile Legends di Channel Youtube Jonathan Liandi dengan menggunakan perspektif teori Behaviorisme. Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru bagi dakwah Islam untuk menjangkau komunitas yang selama ini sulit dijangkau, termasuk komunitas gamer muda yang sering terlibat dalam toxic behavior. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pesan dakwah yang disampaikan, menganalisis respons audiens, serta mengkaji hubungan stimulus-respons dalam konteks dakwah digital. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis isi (content analysis) terhadap konten podcast dan komentar audiens di Youtube. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi isi pesan dakwah serta respons penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan dakwah Abi Azkakia berfungsi sebagai stimulus yang efektif dalam mengubah perilaku audiens, mencakup stimulus kognitif (penjelasan tentang adab), stimulus behavioral (ajakan mengganti kata kasar dengan istighfar), dan stimulus emosional (kesadaran tanggungjawab sebagai Muslim). Respons audiens menunjukkan perubahan kognitif, afektif, dan behavioral yang terukur, diperkuat oleh reinforcement positif (pahala spiritual, pengakuan sosial) dan negatif (menghindari dosa). Penelitian ini menyimpulkan bahwa dakwah digital melalui game online terbukti efektif sebagai metode

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

pembentukan perilaku religius generasi muda melalui mekanisme stimulus-respons-reinforcement yang sistematis.

Kata Kunci: *Pesan Dakwah, Abi Azkakia, Channel Youtube, Jonathan Liandi, Behaviorisme.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membantu menciptakan suasana yang baik untuk menyebarkan dakwah secara digital. Media seperti Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, dan TikTok bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi, tetapi juga bisa dimanfaatkan sebagai cara untuk menyebarluaskan ajaran Islam (Ibnu Kasir dan & Syahrol Awali, 2024). Data terbaru menunjukkan bahwa lebih dari 80% anak usia 5 sampai 17 tahun di Indonesia aktif menggunakan internet. YouTube menjadi salah satu platform yang paling populer di kalangan anak muda dan remaja pada tahun 2025. Selain itu, YouTube menduduki peringkat kedua sebagai situs yang paling sering dikunjungi di Indonesia. Tingkat konten negatif di YouTube lebih rendah dibandingkan platform media sosial lainnya. Platform ini juga diketahui mengembangkan berbagai fitur yang ramah anak dan remaja untuk menciptakan ruang digital yang aman bagi generasi muda. Secara khusus, sekitar 78% anak muda menggunakan YouTube secara aktif, meskipun platform ini lebih populer di kalangan generasi yang lebih tua dengan tingkat penggunaan mencapai 81%. Hal ini menunjukkan bahwa YouTube sangat efektif sebagai media untuk menyebarkan dakwah digital di kalangan anak muda, karena memudahkan akses berbagai format materi seperti video klip dan siaran langsung yang dapat dijangkau secara luas melalui internet. Dapat diketahui bahwa dalam penyampain dakwah tidak hanya disampaikan dari mimbar ke mimbar tetapi juga dapat di implementasikan dalam media sosial atau game online.

Media sosial dan platform digital seperti YouTube memberikan ruang strategis bagi para dai untuk menyebarkan nilai-nilai Islam dengan cara yang kreatif dan mudah diterima, termasuk oleh komunitas gamer yang selama ini sulit dijangkau oleh dakwah tradisional (Mudzakiy, 2023). Dari kacamata komunikasi, dijelaskan bahwa kegiatan dakwah juga termasuk upaya komunikasi guna mempengaruhi individu atau kelompok, bagi mereka yang non muslim diharapkan sadar dan mau untuk meyakini bahwa agama islam akan membawanya ke jalan yang lurus dan benar, juga diharapkan agar mereka dapat memperdalam pengetahuan mengenai aqidah dan syariat islam (Nasikhin, 2023).

Dakwah digital mencakup jangkauan yang luas, penggunaan biaya dan waktu yang lebih efisien, serta kemudahan akses bagi berbagai kalangan, termasuk generasi milenial dan Gen Z yang sangat paham teknologi digital. Metode ini membuat dakwah lebih sesuai dengan konteks

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

dan kebutuhan zaman, serta karakter masyarakat modern, sehingga bisa mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang dakwah di era internet dan media sosial saat ini (Al & Mandar, 2021). Kelebihan dakwah digital mencakup jangkauan yang luas, penggunaan biaya dan waktu yang lebih efisien, serta kemudahan akses bagi berbagai kalangan, termasuk generasi milenial dan Gen Z yang sangat paham teknologi digital. Metode ini membuat dakwah lebih sesuai dengan konteks dan kebutuhan zaman, serta karakter masyarakat modern, sehingga bisa mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang dakwah di era internet dan media sosial saat ini (Juli et al., 2023).

Salah satu dai yang berperan aktif dalam penggunaan dakwah digital yaitu Abi azkakia. Tampil dalam berbagai konten youtube, termasuk pada video yang dipublikasikan melalui podcast di Channel Youtube Jonathan Liandi. Dalam lingkungan permainan, pemain sering kali terlibat dalam percakapan yang di penuh dengan bahasa kasar, ejekan, atau bahkan ancaman, yang secara signifikan merusak pengalaman bermain dan, yang lebih penting, dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan emosional pemain, khususnya bagi mereka yang masih dalam masa perkembangan (Perdana & Dharma, 2025). Fenomena ini sering muncul akibat tekanan kompetisi, kebutuhan pengakuan, serta kurangnya kontrol emosi (Juniarti, 2024). Dalam konteks ini, pesan dakwah yang disampaikan oleh Abi azkakia berpotensi menjadi bentuk stimulus yang dapat memengaruhi perilaku audiens, terutama generasi muda yang aktif dalam dunia gaming.

Oleh karena itu teori behaviorisme cocok digunakan dalam penelitian ini, karena menekankan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh hubungan stimulus dan respons. Dengan melihat pesan dakwah sebagai stimulus, dan respons audiens sebagai respons dalam bentuk komentar di YouTube maupun potensi perubahan perilaku penelitian ini berpotensi menjelaskan mekanisme psikologis bagaimana dakwah digital dapat membentuk moralitas komunitas.

Berdasarkan peninjauan terhadap jurnal-jurnal terbaru, penelitian sebelumnya umumnya masih memfokuskan diri pada dampak dakwah di YouTube terhadap perilaku religius, pembentukan akhlak, dan efektivitas dakwah dengan melibatkan audiens umum atau mahasiswa. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menganalisis pesan dakwah dalam konten gaming digital dengan pendekatan teori behaviorisme, yang secara mendalam meneliti hubungan antara stimulus dan respon dalam konteks dakwah digital tersebut. Kebanyakan penelitian masih bersifat umum dan belum mengeksplorasi konteks komunitas hiburan muda di ranah gaming, serta bagaimana pesan dakwah memicu respons dari audiens di segmen ini. Media digital khususnya YouTube, dengan teori behaviorisme memberikan kerangka yang relatif baru dan relevan untuk mengeksplorasi bagaimana pesan keagamaan dapat meresap di kalangan komunitas hiburan muda

(Zaman, 2023).

Oleh karena itu, ada kesenjangan dalam penelitian yang jelas dan kebaharuan yang bisa dikembangkan adalah dengan fokus pada analisis mendalam pesan dakwah Abi Azkakia dalam konten gaming di kanal YouTube Jonathan Liandi menggunakan kerangka teori behaviorisme. Penelitian ini mengisi kekosongan dalam studi tentang dakwah digital, khususnya dalam konten game yang relevan dengan audiens milenial, serta bagaimana stimulus pesan dakwah tersebut memengaruhi respon dan perubahan perilaku audiens, aspek yang belum banyak dibahas oleh penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pesan dakwah Abi Azkakia di konten Youtube Jonathan Liandi, menganalisis respon audiens, serta mengkaji secara mendalam dalam melihat hubungan Stimulus-Respon pada pesan dakwah digital. Teori ini menjelaskan bahwa perubahan cara seseorang berperilaku terjadi karena ada hubungan antara stimulus yang diterima dan respons yang diberikan. Artinya, seseorang mengalami perubahan dalam cara bertingkah karena merespons terhadap suatu rangsangan yang diberikan (Affandi et al., 2025).

Kebaharuan penelitian ini terletak pada integrasi teori behaviorisme dalam menganalisis pesan dakwah digital di dalam konten gaming, yang menghubungkan stimulus pesan dakwah dengan respon audiens dalam konteks media hiburan muda, sebagai pendekatan yang belum banyak digunakan dalam kajian sebelumnya.

Literatur Review

Behaviorisme, menurut Pavlov, Watson, dan Skinner, menganggap pembelajaran sebagai proses menghubungkan stimulus eksternal dengan respons melalui penguatan positif atau negatif. Konsep ini relevan dalam dakwah digital yang bertujuan membentuk perilaku religius pemain gaming. Dalam pendidikan agama Islam, pesan dakwah berfungsi sebagai stimulus, misalnya nasihat melawan hal-hal negatif, yang mengakibatkan respons seperti dzikir atau sholat. Penguatan terjadi melalui interaksi langsung melalui live stream. Dakwah Abi Azkakia menerapkan prinsip ini dengan mengubah lingkungan bermain game menjadi tempat untuk memperkuat nilai-nilai keagamaan, mirip dengan model pembelajaran berbasis tindakan. Pesan dakwah Abi Azkakia di channel Jonathan Liandi memiliki potensi mengubah perilaku pendengarnya dari bersifat emosional menjadi lebih disiplin dalam beribadah, sesuai dengan prinsip behaviorisme yang mengukur perubahan perilaku yang dapat diamati, seperti pengurangan penggunaan kata-kata tidak sopan. Menggabungkan hiburan dengan elemen game dan dakwah menciptakan stimulus kontekstual, di mana respons seperti komentar dari para mualaf menunjukkan penguatan yang

efektif. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa dakwah melalui media sosial dapat meningkatkan perilaku keagamaan melalui pola stimulus-respons ini. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rizky, Kusnadi, Anang walian, dengan judul “Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustaz Abi Azkakia dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends pada Episode Bane Hijrah”. Penelitian sebelumnya berfokus pada analisis pesan dakwah yang terdiri dari kategori akidah, syariah, akhlak melalui video di Channel Youtube M-Key Gaming (Walian, 2024). Persamaan, keduanya sama sama mengkaji pesan dakwah Abi Azkakia di media digital yaitu Youtube dan Game Mobile Legends sebagai media dakwah dengan analisis isi secara kualitatif dan analisis konten. Sedangkan perbedaan, penelitian sebelumnya fokus pada pengelompokan dan deskripsi isi pesan, dan penelitian yang dilakukan ini fokus pada kaitan pada dakwah kaitan pesan dakwah dengan perilaku audiens, berbeda konteks konten yaitu Live Streaming dan Podcast, serta penelitian ini menambahkan pendekatan Behaviorisme sebagai kerangka teoritis utama.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dzaky Muhtadi Raid, Achmad Syarifudin dan Muslimin yang berjudul “Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend”. Penelitian sebelumnya mengkaji pesan dakwah ustadz Abi Azkakia dalam Live Streaming Game Mobile Legends yang dikelompokkan dalam nilai akhlak, akidah, akhlak, amaliyah, dan sejarah (Raid et al., 2024). Menjelaskan faktor yang mempengaruhi penyampaian Dakwah, seperti mengganti kata-kata kotor dengan Zikir Persamaan, keduanya sama-sama fokus pada pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam konteks game Mobile Legends dan Media digital, keduanya menggunakan metode kualitatif dan analisis konten di Platform digital Youtube dan sama-sama fokus pada perubahan perilaku positif audiens kalangan anak muda dari pesan Dakwah. Perbedaan, penelitian sebelumnya penerapannya lebih pada isi konten Dakwah dan nilai agama secara spesifik, serta menggunakan metode penelitian kualitatif wawancara dan analisis Semiotika. Sedangkan penelitian ini fokus pada pengaruh psikologis pesan melalui Behaviorism dalam menganalisis konten.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh RIDHLO PAHLAW, yang berjudul “Respon Netizen Terhadap Konten Tiktok Uztad Abi Azkakia Melalui Game Mobile Legends (Perspektif Reception Analysis Stuart Hall)”. Berfokus pada respon netizen terhadap konten dakwah Ustadz Abi Azkakia di TikTok menggunakan game Mobile Legends (Prof & Zuhri, 2025). dengan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall. Persamaan, Keduanya meneliti pesan dakwah Abi Azkakia

yang menggunakan media digital dan game Mobile Legends sebagai media dakwah, Fokus pada dakwah digital lewat media sosial dan game online, Keduanya menilai interaksi pesan dakwah dengan audiens digital, Pendekatan kualitatif, pengumpulan data lewat dokumentasi dan wawancara/observasi. Perbedaan, penelitian sebelumnya menggunakan teori yang berbeda penelitian sebelumnya menggunakan Reception Analysis. penelitian ini Behaviorisme, media sosial berbeda Youtube dan Tiktok Penelitian ini fokus pada perubahan perilaku, mengulas dampak psikologis, penelitian sebelumnya pada interpretasi dan penerimaan pesan, mengulas konteks media sosial dan tipe komentar.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Dr. Iswahyudi, M.Ag. , yang berjudul “Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui Live Streaming Game Mobile Legends Di Youtube (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure)”. Analisis pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui live streaming game Mobile Legends di YouTube dengan pendekatan semiotika yang menelaah tanda dan makna signifikan (kasmianti, 2021). Persamaan, Keduanya membahas pesan dakwah Ustadz Abi Azkakia terkait game Mobile Legends sebagai media dakwah digital, sama-sama menggunakan media Youtube dan game Mobile Legends sebagai media dakwah inovatif. Pendekatan kualitatif, dokumentasi, studi konten yang sama-sama menggunakan video/streaming dakwah. Keduanya menggunakan teori komunikasi untuk memahami interaksi pesan dan audiens. Perbedaan, penelitian sebelumnya menggunakan teori Semiotika Ferdinand de saussure sehingga lebih mendalam pada elemen tanda dan makna dakwah, mengurai pesan ke dalam kategori yang jelas dan rinci (akidah, akhlak, syariat), penelitian ini pendekatan Behaviorism dan menitik beratkan efek pada perilaku.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh M sholih Salimul Uqba, Nasrulloh, yang berjudul “Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Akakia (Analisis Peggunaan Streaming Game Online sebagai Dakwah Islam”. Membahas kelebihan, kekurangan, dan dampak dakwah melalui game streaming seperti motivasi keagamaan, perilaku, dan pemahaman agama (Uqba & Nasrulloh, 2023). Persamaan, Keduanya membahas dakwah digital melalui game online Mobile Legends oleh Abi azkakia dan menggunakan metode kualitatif untuk memahami fenomena dakwah digital melalui media sosial dan game online. Perbedaan, penelitian sebelumnya dampaknya di Tiktok, penelitian ini lebih menekankan analisis pesan dakwah dan respons audiens dengan perspektif teori behaviorisme di YouTube.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, pengumpulan data dengan cara

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

analisis konten (observasi) dan dokumentasi, analisis data penelitian ini juga akan melihat bagaimana reaksi penonton dalam bentuk komentar yang sesuai dengan teori Behaviorisme setelah melihat maupun mendengarkan pesan dakwah yang disampaikan di Channel Youtube Jonathan Liandi.

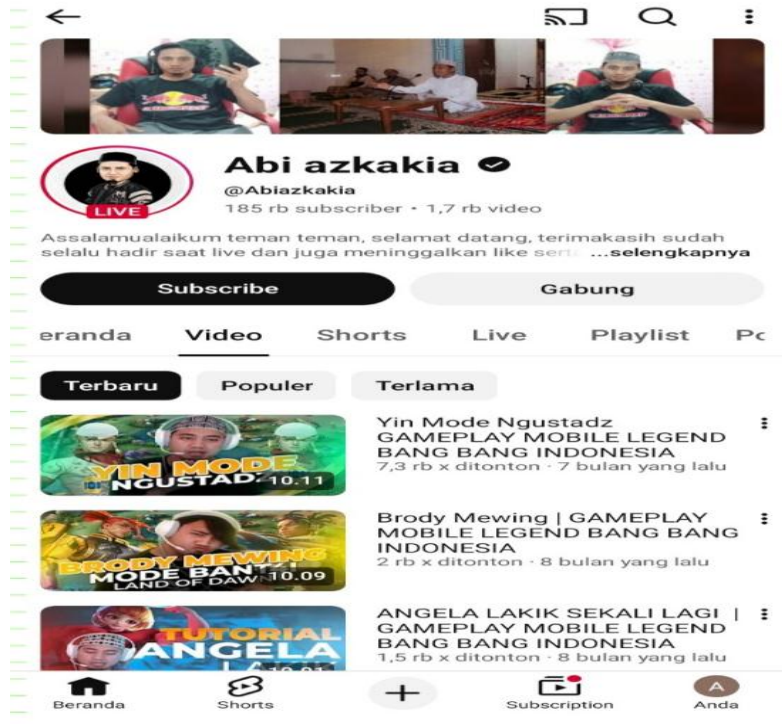
Penelitian kualitatif adalah cara melakukan penelitian yang bertujuan memahami cara manusia berperilaku, pengalaman mereka, dan hal-hal yang terjadi di masyarakat. Pendekatan ini menggunakan data yang tidak berbentuk angka, dan fokusnya pada konteks, makna, serta pengalaman pribadi seseorang. Dengan penelitian kualitatif, peneliti bisa mengeksplorasi lebih dalam tentang cara orang berinteraksi, norma dan kebiasaan budaya, serta struktur masyarakat, yang sering kali tidak terlihat dalam penelitian yang menggunakan angka (Mulyana, 2024).

Metode deskriptif adalah cara melakukan penelitian yang menggambarkan kondisi sesungguhnya dari objek atau subjek, situasi kelompok manusia, atau keadaan serta kelas peristiwa yang terjadi saat ini (Margareta, 2013). Metode deskriptif, juga dikenal sebagai penelitian taksonomik, dilakukan untuk menggali atau menjelaskan suatu gejala, fenomena, atau kenyataan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan beberapa variabel yang terkait dengan masalah dan subjek yang diteliti. Metode deskriptif tidak fokus pada hubungan antar variabel, karena tujuannya bukan untuk mencari penyebab munculnya suatu gejala, fenomena, atau kenyataan sosial tersebut (Syahrizal & Jailani, 2023).

Dalam analisis konten kualitatif, menekankan pendekatan yang lebih dalam dan rinci dalam menganalisis isi konten media, sehingga dapat memahami ide atau pesan yang disampaikan serta menghubungkannya dengan kondisi sosial dan realitas pada masa pembuatan pesan tersebut (Raisa & Wardyaningrum, 2024). Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Karena itu, peneliti merupakan bagian utama dalam proses pengumpulan data. Maka dari itu, peneliti harus turun langsung ke lapangan secara aktif. Tetapi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara analisis konten dan dokumentasi yang ada (Sugiyono, 2022).

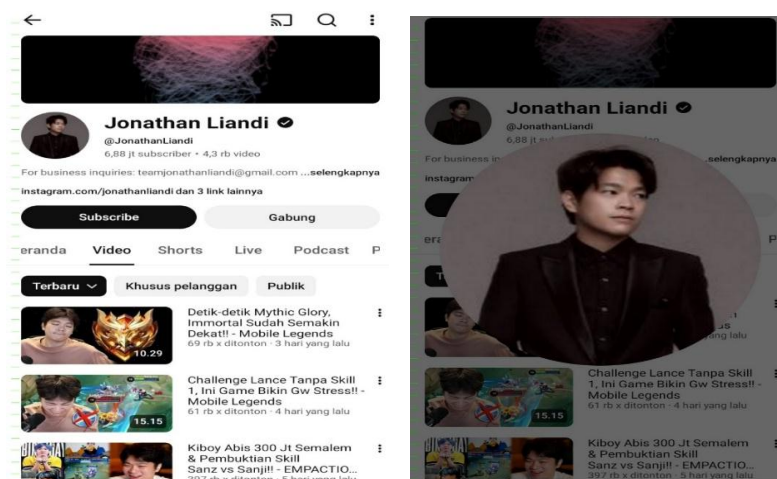
C. Pembahasan

Salah satu da'i yang bercirikan dakwah melalui online game Mobile Legend adalah Abi azkakia. Kehadiran Abi azkakia membawa nuansa baru di dunia Mobile Legend dan berbagai respon positif dari para pengguna Mobile Legend seperti, dari channel youtube di bawah ini



Gambar 1. Profil Channel Youtube Abi azkakia

Beberapa komentar di media sosial dan live streaming nya. Dalam pesannya, tidak sebatas menggunakan platform Mobile Legends tetapi juga menyebarkannya ke media sosial salah satunya YouTube (Rani, 2023).



Gambar 2. Profil Channel Youtube Jonathan Liandi

Jonathan Liandi adalah seorang streamer terkenal dalam game MLBB dengan nama panggilan Emperor. Ia dikenal sebagai salah satu pemain profesional berpengalaman di masa lalu. Kemampuan yang dikuasainya di bidang tertentu membuatnya memiliki keunggulan di mata

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

publik. Selain bermain, Jonathan juga aktif sebagai content creator yang membentuk identitas pribadinya sebagai seorang pemain pro dan penyedia hiburan melalui media sosial (Indriana & Indriastuti, 2025).

kemajuan teknologi digital, berbagai platform media sosial, situs web, podcast, video online, dan aplikasi yang telah menjadi sarana yang populer untuk menyebarkan pesan-pesan dakwah kepada jamaah dan audiens yang lebih luas. Hal ini memungkinkan pesan dakwah untuk mencapai audiens yang lebih beragam secara geografis dan kultural (Rani, 2023).

Namun, dakwah melalui media sosial terdapat beberapa tantangan, seperti informasi yang tidak benar, konten yang belum diverifikasi, kritik dari berbagai pihak, serta penggunaan dakwah untuk tujuan komersial. Meskipun ada tantangan tersebut, media sosial tetap memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas dakwah, memperluas cakupan pesan, serta meningkatkan pemahaman tentang agama Islam di tengah masyarakat. Oleh karena itu, dalam menggunakan media sosial untuk dakwah, perlu diterapkan strategi yang tepat agar manfaatnya bisa maksimal bagi setiap individu (Hasbi et al., 2024).

YouTube adalah sebuah situs web yang memudahkan pengguna untuk mengunggah video yang mereka miliki. Di sini, orang bisa mengunggah berbagai jenis video, seperti klip musik dari penyanyi tertentu, film pendek, tayangan televisi, trailer film, video pendidikan, blog video dari vlogger, tutorial cara melakukan berbagai aktivitas, dan lain sebagainya (Al-Hakim & Bachtiar, 2021).

Dakwah memiliki pesan dakwah tersendiri, yaitu pesan Islam yang berasal dari Al-Quran dan Al-Hadits. Pesan ini mencakup aqidah, syariah, dan akhlak, serta merupakan cabang ilmu yang diperoleh. Isi dari dakwah atau materi yang disampaikan oleh da'i kepada pendengar berasal dari agama Islam. Selama proses penyampaian pesan, terjadi komunikasi antara da'i dan pendengarnya (Al-azhar, 2024).



Gambar 3. Penyampaian Pesan Dakwah Abi azkakia di Channel Youtube Jonathan Liandi

Berdasarkan gambar diatas didapatkan beberapa pesan dakwah yang disampaikan yaitu sebagai berikut:

Menit 3:33 “ke kamar mandi pun ada adabnya yaitu kaki kiri dulu baru kanan.” Ia menekankan terdapat adab atau etika dalam melakukan aktivitas sehari-hari salah satu contohnya yaitu masuk kamar mandi. Meskipun terdapat kekeliruan sedikit dalam pernyataannya.

Menit 6:38 “Kalau kita bermain game itu pasti kalau kita masukkan game ke dalam hati itu saking masuknya, kalau turun rank mereka ngomong kotor emosi.” Ia menekankan pentingnya mengendalikan diri ketika bermain game agar tidak terjebak dalam perilaku toxic, dan menggantinya dengan istighfar sebagai bentuk usaha menjaga hati dan sopan santun di komunitas game dengan saling mengingatkan dan memperbaiki diri bersama.

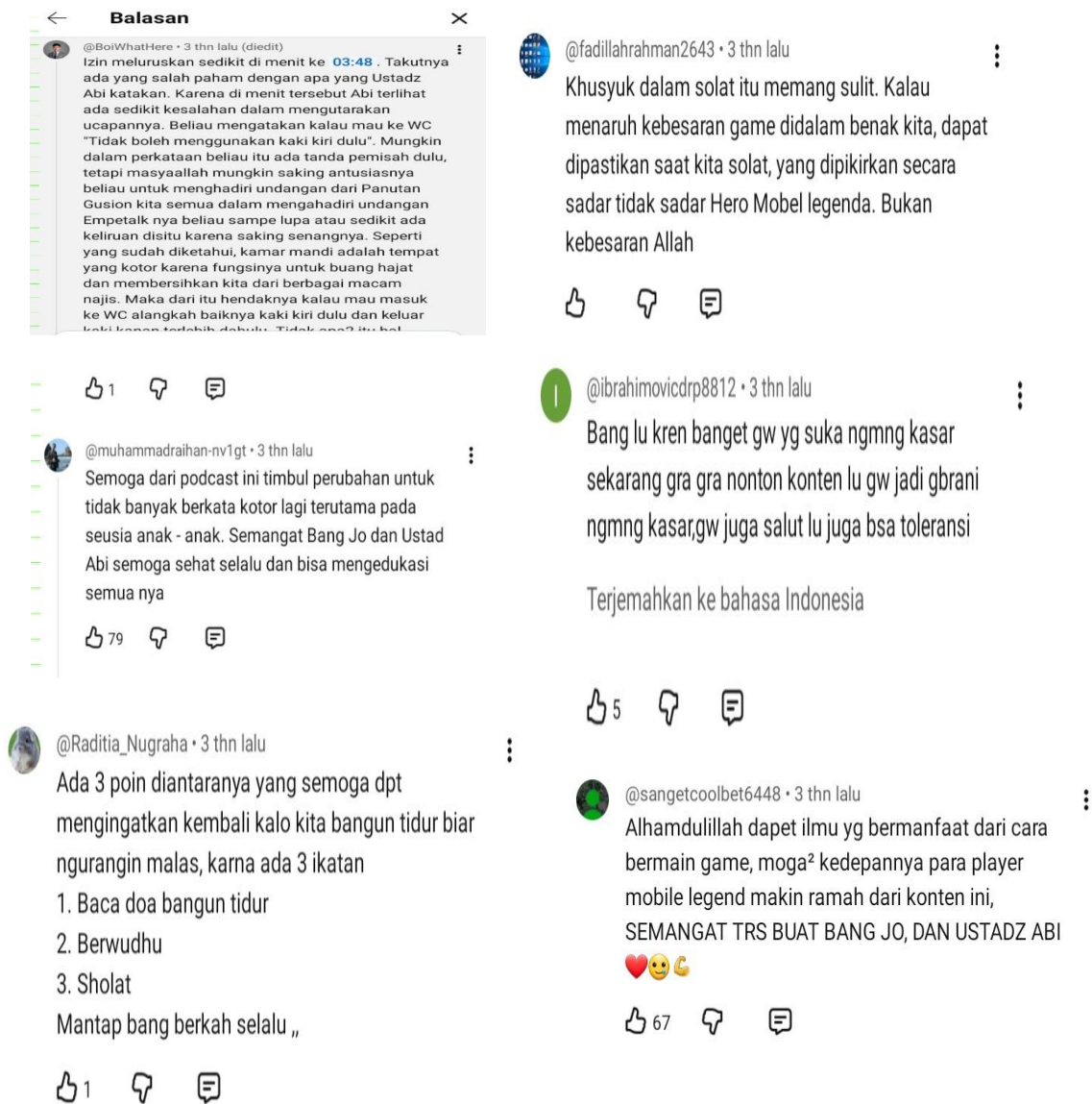
Menit 11:49 "Ketika kita mau menghancurkan turret, kita ucapkan astagfirullah istighfar supaya tidak masuk ke dalam hati."Ia menyatakan dengan mengajak istigfar itu mengajak kepada kebaikan mencegah daripada kemungkaran seperti tidak berkata kotor.

Menit 13:34 “Jika dia melakukan suatu kebaikan karna kita yang nyuruh dia dapat pahala, saya juga dapat tanpa mengurangi pahala yang ia dapat.” Pesan ini menegaskan bahwa mengajak orang lain melakukan kebaikan adalah ibadah yang sangat besar pahalanya. Jika seseorang berbuat baik karena dorongan atau ajakan kita (misalnya: mengingatkan shalat, sedekah, membaca Al-Qur'an), Maka dia mendapatkan pahala penuh atas amalnya, Dan kita juga mendapatkan pahala seperti yang ia dapat, Tanpa mengurangi pahalanya sedikit pun.

Menit 18:25 “jika ada orang yang memposting kebatilan maka bisa dikalahkan dengan postingan kebaikan.” Ketika ada orang menyebarkan hal buruk, fitnah, maksiat, atau konten yang menyesatkan, Kita tidak perlu membalas dengan marah, hujatan, atau debat, tapi melawannya dengan memposting konten kebaikan, kebenaran, dan edukasi. Semakin banyak konten positif yang disebarkan: Semakin kecil pengaruh konten negatif, Dan masyarakat lebih banyak terpapar kebaikan.

Menit 24:06 “Setan itu rajin menggoda manusia supaya kita jadi malas, maka kita harus disiplin menjaga ibadah dan hati.” Menekankan bahwa Malas ibadah adalah godaan setan, dan cara mengatasinya hanya dengan kedisiplinan dan menjaga hati tetap bersih.

Respon Audiens di kolom komentar perspektif Behaviorisme:



Gambar 4 Respon dalam bentuk komentar

Hubungan Stimulus (Pesan Dakwah Abi Azkakia) Respon (Audien/Netizen) setelah menonton video di Channel Youtube Jonathan Liandi.

Teori behaviorisme merupakan salah satu pendekatan psikologi yang ditujukan untuk mengamati dan mengukur. Teori ini muncul sebagai reaksi terhadap pendekatan strukturalisme dan fungsionalisme yang lebih menitik beratkan pada proses mental dan kesadaran. Pendekatan behavioristik berakar pada asumsi bahwa semua perilaku adalah hasil dari pembelajaran melalui interaksi dengan lingkungan (Azima et al., 2024).

Oleh karena itu, dengan menggunakan pendekatan Behaviorisme, komunikasi sangat penting dalam menyampaikan pesan dakwah pada individu agar pesan tersebut dapat dimengerti

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

oleh audiens dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik psikologisnya, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media atau teknologi juga sangat penting dalam menyampaikan pesan dakwah, karena pengaruh teknologi komunikasi bisa menjadi alat untuk menyebarkan dakwah, namun di sisi lain teknologi ini juga bisa memengaruhi keberhasilan dakwah itu sendiri (Wahid, 2021).

Berdasarkan teori behaviorisme, perilaku manusia terbentuk melalui hubungan stimulus dan respons yang diperkuat oleh reinforcement. Dalam konteks dakwah digital Abi azkakia di Channel Youtube Jonathan Liandi, terdapat pola stimulus-respons yang jelas antara pesan dakwah yang disampaikan dengan reaksi audiens komunitas gamer Mobile Legends.

Pesan-pesan dakwah Abi azkakia sebagai stimulus yang dirancang untuk mengubah perilaku audiens. Stimulus kognitif berupa penjelasan tentang adab sehari-hari seperti masuk kamar mandi dengan kaki kiri dan pengetahuan tentang pahala mengajak kebaikan. Stimulus behavioral meliputi ajakan konkret mengganti kata-kata kotor dengan istighfar saat bermain game dan pengucapan zikir ketika menghancurkan turret. Sementara Behavior emosional mencakup kesadaran menjaga hati dari toxic.

Respons audiens menunjukkan efektivitas stimulus yang diberikan dalam tiga bentuk. Respons kognitif terlihat dari pemahaman audiens yang mengakui pentingnya menjaga adab dalam bermain game, seperti komentar "Mashallah, baru kali ini liat ustadz yang bisa masuk ke dunia gamers dengan cara yang santai tapi tetap menyampaikan pesan Islam". Respons afektif ditunjukkan melalui apresiasi dan motivasi untuk berubah, seperti ungkapan "Alhamdulillah, akhirnya ada ustadz yang paham dunia kita. Jadi pengen istighfar tiap kali main ML". Yang paling penting adalah respons behavioral berupa komitmen nyata untuk mengubah perilaku, seperti komentar "Mulai sekarang gw bakal coba ganti kata kotor dengan istighfar, makasih Ustadz" yang menunjukkan stimulus telah menggerakkan audiens mengambil tindakan konkret.

Mekanisme stimulus-respons dalam dakwah digital ini berjalan sistematis dari pesan dakwah yang masuk ke pemahaman individu, menghasilkan kesadaran dan niat, diperkuat oleh motivasi spiritual dan dukungan sosial, hingga membentuk kebiasaan baru yang konsisten. Contoh nyata yang diberikan Ustadz Abi Azkakia tentang pengalamannya mengatasi emosi saat bermain game menjadi pembelajaran yang memicu audiens untuk mempraktikkannya, diperkuat oleh dukungan dari sesama audiens.

Dengan demikian, hubungan stimulus-respons dalam dakwah Abi azkakia menunjukkan pola yang sangat efektif dalam perspektif behaviorisme. Stimulus berupa pesan dakwah yang

kontekstual menghasilkan respons positif dalam bentuk perubahan kognitif, afektif, dan behavioral yang terukur. Dakwah digital melalui game online dengan media Youtube, terbukti efektif sebagai metode pembentukan perilaku di kalangan generasi muda melalui mekanisme stimulus-respons yang sistematis, membuktikan di ruang-ruang yang selama ini dianggap jauh dari nilai keagamaan dan menjadikannya ladang dakwah yang efektif untuk menjangkau generasi muda.

D. Kesimpulan

Pesan dakwah tersebut terdiri dari stimulus kognitif, yaitu penjelasan tentang tata krama sehari-hari; stimulus perilaku, seperti ajakan menggantikan kata-kata kasar dengan istighfar dan zikir saat bermain game; serta stimulus emosional yang membangkitkan kesadaran beragama dalam komunitas gaming. Tanggapan dari audiens menunjukkan keberhasilan dari dakwah ini, yang tercermin dalam tiga aspek: pemahaman kognitif mengenai pentingnya etika dalam bermain game, apresiasi dan motivasi untuk berubah melalui komentar positif, serta komitmen nyata untuk mengubah perilaku, seperti mengganti kata-kata kasar dengan istighfar dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.

Proses stimulus dan respons ini diperkuat oleh reinforcement positif, misalnya pahala spiritual, pengakuan sosial, dan perasaan tenang, serta reinforcement negatif berupa dorongan untuk menghindari dosa dan rasa penyesalan. Keefektifan dakwah ini juga didukung oleh konteks media yang familiar bagi audiens, relevansi pesan dengan kebutuhan mereka dalam mengatasi perilaku toxic, serta konsistensi penyampaian pesan di berbagai platform. Dengan demikian, dakwah Abi Azkaria membuktikan bahwa penerapan teori behaviorisme dalam dakwah digital mampu menghasilkan perubahan perilaku yang terukur di komunitas gamer muda.

Daftar Pustaka

- Affandi, E. R., Rahman, I. K., & Andriana, N. (2025). Teori Belajar Behaviorisme Dalam Proses Pembelajaran: Tinjauan Pendidikan Islam. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 271–282. <https://doi.org/10.30868/im.v7i02.8044>
- Al-azhar, T. A. T. (2024). *Metode Dakwah dalam Al- Qur ' an (Studi Komparatif*. 7, 399–408.
- Al-Hakim, L., & Bachtiar, A. (2021). Dakwah Online Dalam Perspektif Masyarakat Modern Di Media Sosial Youtube. *Komunikata* 57, 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.55122/kom57.v2i2.265>
- Al, U., & Mandar, A. (2021). *Youtube sebagai Media Dakwah*. 6(1), 63–80.
- Asep Mulyana, C. V. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Hasbi, M., Sucitra, S., & Fadillah, A. (2024). Peran Media Sosial Dalam Dakwah: Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 4(2), 17–23. <https://doi.org/10.31004/joecy.v4i2.135>

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

- Ibnu Kasir dan, & Syahrol Awali. (2024). Peran Dakwah Digital dalam Menyebarkan Pesan Islam di Era Modern. *Jurnal An-Nasyr: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta*, 11(1), 59–68.
- Indriana, F., & Indriastuti, Y. (2025). Analisis Konten Ersonal Branding Influencer Mobile Legends : Bang-Bang (Mlbb) @Jonathanliandi Pada Media Tiktok. *Hulondalo Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Komunikasi*, 4(1), 87–96. <https://doi.org/10.59713/jipik.v4i1.1174>
- Juli, N., Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., Umega, U., & Raya, U. P. (2023). *Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang*. 1(3).
- Juniarti, A. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di Sman 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Penelitian*, 2, 86–94.
- kasmia. (2021). *PESAN DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGENDS DI YOUTUBE (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure)*. 167–186.
- Margareta, S. (2013). THE RELATIONSHIP OF THE IMPLEMENTATION OF THE ARCHIVES SYSTEM AND THE EFFECTIVENESS OF LEADERSHIP DECISION MAKING: Descriptive study of quantitative analysis in the Civil Service and General Environment Subdivision of the West Java Provincial Education Of. *Repository UPI*, 40–50.
- Mudzakiy, M. T. (2023). Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui Tiktok. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73861%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73861/1/MUHAMMAD THARIQ MUDZAKIY-FDK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73861%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73861/1/MUHAMMAD%20THARIQ%20MUDZAKIY-FDK.pdf)
- Nasikhin, K. (2023). *Da ' wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkakia Through Live Tiktok [Gaya Komunikasi Dakwah dengan Game Pada Ustadz Abi Azkakia Melalui Live Tiktok]*. 1–8.
- Perdana, W. I., & Dharma, F. A. (2025). *HOUSE OF WISDOM : JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES Analyzing Abi Azkakia ' s Online Game Preaching Using*. 1–19.
- Prof, U. I. N., & Zuhri, K. H. S. (2025). *UZTAD ABI AZKAKIA MELALUI GAME MOBILE LEGENDS (Perspektif Reception Analysis Stuart Hall) PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM*.
- Raid, D. M., Syarifudin, A., & Muslimin. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), 14. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.192>
- Raisa, M., & Wardyaningrum, D. (2024). Analisis Konten Instagram Ecollabo8 dalam Kampanye Green Economy. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v5i2.2944>
- Rani, S. (2023). Transformasi Komunikasi Dakwah dalam Era Digital: Peluang dan Tantangan dalam Pendidikan Islam Kontemporer. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 207–216. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3513>
- Sugiyono. (2022). KUALITATIF Imam Gunawan. *Pendidikan*, 143. http://fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3_Metpen-Kualitatif.pdf
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif (Types of research in quantitative and qualitative research). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial and Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Uqba, M. S. S., & Nasrulloh, N. (2023). Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Azkakia (Analisis

Analisis Pesan Dakwah

Ahmad Sulkifli¹, Muh. Aditiya Ramadhan², Qudratullah³

penggunaan streaming game online sebagai dakwah Islam). *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 10(2), 234. <https://doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.23468>

Wahid, L. A. (2021). Penerapan Psikologi Komunikasi Dalam Penyampaian Pesan Dakwah. *Komunike*, 13(1), 115–131. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v13i1.3193>

Walian, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustaz Abi Azkakia dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends pada Episode Bane Hijrah. *Edisi Januari-Maret*, 01(03), 438–444. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/index>

Zaman, M. (2023). *Transformasi Gaya Dakwah Islam Di Era Digital*. 4(2).