

**DAMPAK KONTEN GAMING TIKTOK @ABIAZKAKIAA
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI ISLAM PADA REMAJA
DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU SIHAPAS
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana (S.Sos) Dalam Bidang Ilmu
Komunikasi dan Penyiaran Islam*

Oleh

SAHRU ROMADON

2130100014

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**DAMPAK KONTEN *GAMING* TIKTOK @ABIAZKAKIAA
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI ISLAM PADA REMAJA
DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU SIHAPAS
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana (S.Sos) Dalam Bidang Ilmu
Komunikasi dan Penyiaran Islam*

Oleh

SAHRU ROMADON

2130100014

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**DAMPAK KONTEN GAMING TIKTOK @ABIAZKAKIAA
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI ISLAM PADA REMAJA
DI DESA AEK GODANG KECAMATAN HULU SIHAPAS
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana (S.Sos) Dalam Bidang Ilmu
Komunikasi dan Penyiaran Islam*

Oleh

SAHRU ROMADON

2130100014

PEMBIMBING I



Drs. Kamaluddin, M.Ag
NIP. 196511021991031001

PEMBIMBING II



Dr. Anas Habibi Ritonga, M. A
NIP. 198404032015031004

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T.Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634)22080 Faximile (0634)24022

Hal : Skripsi
a.n. **Sahru Romadon**
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidimpuan, 10 November 2025
Kepada Yth:
Ibu Dekan FDIK
UIN SYAHADA Padangsidimpuan
Di:
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Sahru Romadon** yang berjudul: **"Dampak Konten Gaming TikTok @Abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Islam Pada Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Pengembangan Masyarakat Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I

Drs. Kamaluddin, M.Ag
NIP. 196511021991031001

PEMBIMBING II

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 198404032015031004

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sahru Romadon
Nim : 2130100014
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/KPI
Judul Skripsi : Dampak Konten *Gaming* TikTok @Abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Islam Pada Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat ke 4 Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu Pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, (0 November 2025
Pembuat Pernyataan,



Sahru Romadon
NIM. 2130100014

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJU HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sahru Romadon
Nim : 2130100014
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Dampak Konten Gaming TikTok @Abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Islam Pada Remaja Di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti noneksklusif ini UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan
Pada Tanggal : 10 November 2025
Saya yang menyatakan,



Sahru Romadon
NIM. 2130100014

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sahru Romadon
Tempat / Tgl Lahir : Aek Godang, 27 November 2002
NIM : 2130100014
Fakultas / Prodi : FDIK / KPI

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqasyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 16 November 2025
Pembuat Pernyataan,



Sahru Romadon
NIM.2130100014



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Sahru Romadon
NIM : 2130100014
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Dampak Konten TikTok *Gaming @abiazkakiaa* Terhadap Etika Komunikasi Islam Pada Remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padanglawas Utara

Ketua

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 198404032015031004

Sekretaris

Dr. Mhd. Latip Kahpi, M.Kom.I.
NIP. 199112242019031008

Anggota

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 198404032015031004

Dr. Mhd. Latip Kahpi, M.Kom.I.
NIP. 199112242019031008

Dr. Mohd. Rafiq, M.A.
NIP. 196806111999031002

Drs. Kamaluddin, M.Ag.
NIP. 196511021991031001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Hari/Tanggal : Senin, 15 Desember 2025
Pukul : 11:00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 80 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif :
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: *444*/Un.28/F.6a/PP.00.9/12/2025

Judul Skripsi : **Dampak Konten TikTok *Gaming @abiazkakiaa* Terhadap Etika Komunikasi Islam Pada Remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padanglawas Utara**
Nama : **Sahru Romadon**
NIM : **2130100014**
Program Studi : **Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidimpuan, 23 Desember 2025
Dekan,

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 197403192000032001

ABSTRAK

NAMA : SAHRU ROMADON

NIM : 213010014

JUDUL : Dampak Konten TikTok *Gaming* @abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padanglawas Utara

Akun *gaming* @abiazkakiaa merupakan salah satu bentuk konten hiburan digital yang sangat digemari oleh kalangan remaja pada era modern. Konten ini menampilkan permainan *Mobile Legend* yang ditayangkan melalui platform TikTok, yang saat ini menjadi salah satu media sosial paling populer di kalangan remaja. Popularitas konten tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam memengaruhi pola pikir, perilaku, serta etika komunikasi para pengikutnya. Dalam konteks etika komunikasi Islam, dampak tersebut dapat dilihat dari bagaimana nilai-nilai seperti kejujuran, kesantunan, tanggung jawab, dan saling menghargai diwujudkan dalam cara remaja berinteraksi, baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Fenomena ini juga terjadi pada remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara, yang aktif mengakses konten *gaming* @abiazkakiaa sebagai bagian dari aktivitas hiburan dan interaksi sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana etika komunikasi dalam konten *gaming* akun @abiazkakiaa berdampak terhadap remaja di Desa Aek Godang, untuk mengetahui tingkat intensitas remaja dalam mengakses konten tersebut, serta untuk memahami dampaknya terhadap pembentukan etika komunikasi Islam di kalangan remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara mendalam untuk menggambarkan hubungan antara konten yang dikonsumsi dengan perilaku komunikasi remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten *gaming* pada akun @abiazkakiaa memiliki dampak terhadap etika komunikasi remaja di Desa Aek Godang. Remaja yang sering menonton dan mengikuti konten tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam cara berkomunikasi, baik di lingkungan sosial maupun digital. Dampak ini berkaitan dengan pembentukan etika komunikasi Islam yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, seperti kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, saling menghargai, dan menjaga lisan dalam berinteraksi. Dengan demikian, konten *gaming* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran nilai-nilai etika komunikasi Islam bagi remaja jika dikemas dan disajikan secara positif.

Kata kunci: Etika Komunikasi Islam, TikTok, Gaming, Remaja

ABSTRAC

NAME : SAHRU ROMADON
NIM : 2130100014
THESIS : *The Impact of TikTok Gaming Content by @abiazkakiaa on the Communication Ethics of Teenagers in Aek Godang Village, Hulu Sihapas District, North Padang Lawas Regency*

The gaming account @abiazkakia is one of the digital entertainment contents that has become highly popular among teenagers in the modern era. This account features Mobile Legend gameplay broadcasted through the TikTok platform, which is currently one of the most widely used social media platforms among young audiences. Its popularity functions not only as a form of entertainment but also holds potential to influence the mindset, behavior, and communication ethics of its followers. In the context of Islamic communication ethics, this influence can be observed in how values such as honesty, politeness, responsibility, and mutual respect are manifested in the way teenagers interact, both in real life and in digital spaces. This phenomenon is also evident among teenagers in Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara, who actively engage with the @abiazkakia gaming content as part of their entertainment and social interaction activities. This study aims to analyze how communication ethics in the @abiazkakia gaming content influence teenagers in Desa Aek Godang, to determine the intensity of their engagement with the content, and to understand its impact on the development of Islamic communication ethics among teenagers. This research employs a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed comprehensively to describe the relationship between consumed content and teenagers' communication behavior. The results of this study show that the gaming content on the @abiazkakia account has influence on the communication ethics of teenagers in Desa Aek Godang. Teenagers who frequently watch and follow the content demonstrate changes in their communication patterns, both in social and digital environments. This influence is related to the formation of Islamic communication ethics that align with Islamic principles such as honesty, politeness, responsibility, mutual respect, and maintaining proper speech in interactions. Thus, gaming content serves not only as entertainment but also as a medium for learning Islamic communication values when approached and utilized positively.

Keywords: *Islam Communication Ethics, TikTok, Gaming, Teenagers,*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang merupakan tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu ke-Islaman, sehingga dapat menjadi bekal hidup kita baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Suatu kebanggaan tersendiri jika, tugas dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Judul skripsi, **Dampak Konten TikTok @abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Islam pada Remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padanglawas Utara** bagi penulis, penyusunan skripsi merupakan tugas yang tidak ringan. Penulis sadar banyak hambatan yang menghadang dalam proses penyusunan skripsi ini, dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Kalaupun akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan, tentunya karena beberapa pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya, khususnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Prof. Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan

Kerjasama, Bapak Dr. Anhar, M.A., dan Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Dr.Magdalena M.Ag.. Wakil Dekan Bidang Akademika, Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga,M.A., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Drs.Agus Salim Lubis, M.Ag., dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Bapak Dr. Sholeh Fikri,M.Ag.
3. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Nurfitriani M. Siregar, M. Kom.I.
4. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Kamaluddin, M.Ag. dan dosen Pembimbing II, Bapak Dr. Dr. Anas Habibi Ritonga, M. A., yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan semangat kepada penulis dalam melaksanakan penulisan dan penyusunan skripsi ini.
5. Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunkasi yaitu Bapak Ali Mukti, S.Ag., beserta staffnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
6. Plt. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yaitu Bapak Maraondak Harahap, S.Ag, M.A. yang telah memberikan pelayanan administrasi yang baik demi kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala Perpustakaan Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., M.Hum, dan seluruh pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidimpun, yang telah membantu penulisan dalam menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penulisan ini.

8. Para Dosen di lingkungan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun yang membekali berbagai pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada seluruh kader-kader organisasi pergerakan yang telah menjadi wadah pembelajaran di luar kelas, memberikan pengalaman berharga, serta menempa penulis menjadi pribadi yang lebih matang. Semoga ikatan kebersamaan yang telah terjalin senantiasa terjaga dan organisasi ini semakin maju, berkembang serta mampu menjadi ruang pengabdian yang bermanfaat bagi generasi berikutnya.
10. Terima kasih penulis tujukan kepada teman-teman seangkatan. atas kebersamaan yang telah terjalin sejak awal perkuliahan hingga tahap akhir penulisan skripsi. Bersama kalian, penulis belajar arti persahabatan, kerja sama dan solidaritas. Suka duka yang kita lalui mulai dari tugas kuliah, diskusi panjang, perjuangan di organisasi, hingga keluh kesah saat menghadapi skripsi menjadi kenangan berharga yang tidak akan pernah terlupakan.
11. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan dalam banyak keterbatasan, yang tetap melangkah meski seringkali diliputi keraguan dan yang berani menyelesaikan sesuatu yang dahulu dianggap mustahil.

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh cinta, doa dan kerinduan yang mendalam untuk Almarhum Ayahanda tercinta. Meskipun Ayah tidak lagi mendampingi langkah penulis secara fisik, namun setiap doa, nasehat dan teladan

hidup yang Ayah wariskan menjadi cahaya dan kekuatan dalam menempuh perjalanan akademik ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi amal jariyah yang mengalirkan pahala untuk Ayah di alam keabadian. Dan teristimewa kepada sosok yang paling berharga dalam hidup penulis, yaitu Ibu tercinta. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan yang tiada batas, serta semangat yang selalu Ibu berikan. Segala doa dan perjuangan Ibu menjadi kekuatan terbesar penulis untuk tetap tegar dalam menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Tak lupa ungkapan terimakasih yang mendalam kepada saudara saudari penulis yang selalu memberikan dukungan dalam setiap langkah penulis.

Akhirnya dengan berserah diri dan memohon Ridho Allah Swt, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi diri sendiri, pembaca dan masyarakat luas.

Padangsidempuan, Desember 2025
Penulis

Sahru Romadon
2130100014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
LEMBAR PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
LEMBAR PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Batasan Istilah	6
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Konten <i>Gaming</i> Media Sosial	12
2. Remaja dan Media Sosial	16
3. Etika Komunikasi dalam Islam pada Remaja.....	21
A. Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Lokasi dan waktu penelitian.....	31
B. Jenis penelitian	31
C. Subjek penelitian	32
D. Sumber data	32
E. Teknik pengumpulan data.....	33
F. Teknik pemeriksaan keabsahan data	34
G. Teknik analisis data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Temuan umum penelitian.....	36
1. Sejarah Desa Aek Godang.....	36
2. Kondisi geografis	36
3. Keadaan wilayah	37
4. Gambaran umum geografis	38

5. Keadaan masyarakat Desa Aek Godang	38
6. Keadaan sosial	38
7. Struktur organisasi perangkat Desa Aek Godang	39
8. Profil ustadz Abi Azkakia pemilik akun@abiazkakia.....	39
B. Temuan khusus penelitian.....	42
1. Analisis penulis terhadap konten pada akun @abiazkakia	42
2. Intensitas remaja Desa Aek Godang terhadap konten gaming @abiazkakia.....	54
3. Dampak konten TikTok gaming @abiazkakia terhadap etika komunikasi remaja di Desa Aek Godang.....	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Profil akun @Abiazkakiaa.....	40
Gambar 4.2 Konten gaming pada akun Tik Tok @Abiazkakiaa	44
Gambar 4.3 Konten gaming pada akun Tik Tok @Abiazkakiaa.	45
Gambar 4.4 Konten gaming pada akun Tik Tok @Abiazkakiaa.	46
Gambar 4.5 Konten gaming pada akun TikTok @Abiazkakiaa	47
Gambar 4.6 Konten gaming pada akun Tik Tok @Abiazkakiaa	48
Gambar 4.7 Konten gaming pada akun Tik Tok @Abiazkakiaa.	48
Gambar 4.8 Konten gaming pada akun Tik Tok @Abiazkakiaa	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	29
Table 4.1 Analisis Konten Abiazkakiaa	51
Table 4.2 Nama-nama responden Penelitian	54
Tabel 4.3 Intensitas Remaja terhadap Konten Gaming @Abiazkaki	59
Tabel 4.4 Nama-nama Orangtua Remaja Responden Penelitian	60
Table 4.5 Istilah-istilah gaming	61
Tabel 4.6 Perubahan Remaja setelah Menonton Konten Abiazkakiaa	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Salah satu perwujudan paling signifikan dari revolusi digital ini adalah munculnya *Platform* media sosial, yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat global. Di antara berbagai *platform* yang ada, TikTok telah muncul sebagai fenomena yang luar biasa, menarik perhatian jutaan pengguna di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Aplikasi berbasis video pendek ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi *platform* yang mempengaruhi *trend*, opini, dan bahkan perilaku penggunanya, terutama di kalangan remaja dan remaja.¹

Popularitas TikTok di kalangan remaja menimbulkan berbagai persoalan, terutama terkait dengan etika komunikasi islam. *Platform* ini menyajikan beragam konten yang tidak selalu sesuai dengan nilai-nilai etika dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Remaja yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan moral, rentan terdampak oleh konten yang mereka konsumsi. Etika komunikasi islam memegang peranan penting dalam interaksi sosial. Ia mencakup prinsip-prinsip moral yang mengatur perilaku komunikasi, termasuk kejujuran, rasa hormat, empati, dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks remaja, pembentukan etika komunikasi yang baik

¹ Kusuma, PD & Lia Puspita, "Dampak TikTok Pada Remaja : Tinjauan Literatur yang Sistematis, dalam *jurnal ASPIKOM*, Volume 8, No. 1, Tahun 2023, hlm. 115.

sangat krusial karena akan mempengaruhi perkembangan kepribadian dan kemampuan bersosialisasi mereka di masa depan.²

Namun, dampak TikTok terhadap etika komunikasi islam remaja bukan hanya masalah konten, tetapi juga cara *platform* ini mengubah dinamika interaksi. Fitur-fitur seperti komentar langsung, duet, dan tantangan viral menciptakan lingkungan komunikasi yang sangat berbeda dari interaksi tatap muka tradisional. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman remaja tentang norma-norma komunikasi islam dan etika berinteraksi.³

Seiring dengan popularitasnya, TikTok juga menjadi wadah bagi berbagai jenis konten, termasuk konten *gaming* yang semakin diminati oleh pengguna, terutama remaja dan remaja. Konten *gaming* di TikTok telah menjadi fenomena tersendiri, dengan *hashtag* #gamingTikTok mencapai lebih dari 72 miliar tayangan global pada tahun 2022. Di Indonesia, tren ini juga berkembang pesat, dengan banyak pencipta konten lokal yang fokus pada *gaming*. Karakteristik unik dari konten *gaming* di TikTok, seperti durasi pendek, fokus pada *highlight*, interaktivitas, dan elemen edukasi, menjadikannya sangat menarik bagi audiens muda.

Di tengah kekhawatiran akan dampak negatif media sosial terhadap perkembangan remaja, muncul tren konten yang menggabungkan hiburan dengan nilai-nilai positif. Salah satu contohnya adalah akun TikTok @abiazkakiaa, yang menyajikan konten *gaming* sambil berdakwah.

² Nugroho, AC & Susilowati, "Peran Etika Komunikasi dalam Pembentukan Karakter Anak di Era Digital", *jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume 12, No.1, Thun 2023 hlm. 50.

³ Zuhroh & Puji Astuti, " Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perlaku Generasi Z", *Jurnal Teknologi dan Sistem Inormasi Bisnis*, Volume 4, No. 1, Tahun 2022, hlm. 171.

Pelaksanaan dakwah dikatakan efektif apabila dia sesuai dengan tugas dan fungsinya. Efektivitas dalam suatu kegiatan dakwah dapat dianggap tercapai apabila dapat mencapai tujuan yang diharapkan dengan baik sebagai sarana meningkatkan pemahaman dan pengalaman agama.⁴ Fenomena ini menarik untuk diteliti, terutama dalam konteks etika komunikasi islam dan dampaknya terhadap remaja di daerah pedesaan seperti Desa Aek Godang.

Desa Aek Godang, sebagai salah satu daerah pedesaan di Indonesia, yang terletak di Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara. Desa yang masih kaya akan budaya dan adat istiadat tentunya menghadapi tantangan tersendiri dalam hal akses teknologi dan literasi digital. Namun, internet yang semakin meluas telah membuka akses masyarakat desa, termasuk remaja, terhadap *platform* seperti TikTok. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana konten yang disajikan oleh @abiazkakiaa dapat mempengaruhi etika komunikasi islam pada remaja di lingkungan pedesaan.

Dalam konteks ini, akun TikTok @abiazkakiaa menarik perhatian khusus karena menggabungkan konten *gaming* dengan unsur dakwah, menciptakan format unik yang berpotensi mempengaruhi etika komunikasi islam pengikutnya, terutama remaja. Fenomena konvergensi antara hiburan digital dan nilai-nilai religius yang ditampilkan oleh @abiazkakiaa mencerminkan *trend* baru dalam lanskap media sosial Indonesia. Konten semacam ini menawarkan tantangan dan peluang tersendiri dalam membentuk cara

⁴Kamaluddin, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta : Kencana, 2021), hlm. 153.

berkomunikasi dan berinteraksi remaja di lingkungan pedesaan yang sedang mengalami transisi digital. Desa Aek Godang, sebagai representasi komunitas pedesaan yang mulai terpapar teknologi digital, menjadi lokasi yang menarik untuk memantau dampak konten tersebut.

Observasi awal yang dilakukan di Desa Aek Godang menunjukkan bahwa konten TikTok *gaming* dari akun @abiazkakiaa memiliki dampak terhadap remaja di desa tersebut. Akun @abiazkakiaa, yang memiliki sekitar 500.000 pengikut, didominasi oleh video *gameplay* Mobile Legends dan PUBG Mobile. Yang menarik, @abiazkakiaa tidak hanya membuat konten *gaming* biasa, tetapi juga menggabungkannya dengan unsur dakwah. Gaya komunikasi yang digunakan dalam konten tersebut cenderung informal dan banyak menggunakan istilah *gaming* serta bahasa gaul yang populer di kalangan anak muda. Di Desa Aek Godang sendiri, remaja berusia 10-18 tahun aktif menggunakan aplikasi TikTok. Mereka umumnya mengakses *platform* ini sepulang sekolah dan di malam hari. Kondisi infrastruktur *internet* di desa cukup mendukung, dengan akses 4G tersedia di sebagian besar wilayah. Banyak remaja di desa ini memiliki akses ke *smartphone*, baik milik pribadi maupun orang tua mereka.⁵

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan salah satu anak yang mengenal dan sering menonton konten @abiazkakiaa yang bernama Pansyah Soiregar menuturkan : “ saya menyukai konten @abiazkakiaa karena dianggap lucu, menampilkan keahlian bermain game, dan memberikan

⁵Hasil observasi lapangan di Desa Aek Godang, Kabupaten Hulu Sihapas, Pada 15 Maret 2025.

kesempatan untuk belajar trik baru dan sering meniru cara bicara @abiazkakiaa saat bermain game, termasuk penggunaan istilah-istilah keagamaan yang saya dengar dari video *gaming* tersebut.⁶ Dari sisi orang tua, hasil wawancara dengan orangtua Pansyah Siregar Yitu Bapak Mail Siregar mengatakan : “ Memang ada perubahan cara bicara anak saya, terutama dalam dalam penggunaan istilah *gaming*. Saya sebenarnya khawatir juga anak saya kecanduan *game*, tapi juga mengapresiasi unsur dakwah dalam konten @abiazkakiaa yang dapat memberikan dampak positif pada anak saya”.⁷

Berawal dari itulah, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang dampak konten *gaming* sambil berdakwah yang dilakukan oleh akun TikTok @abiazkakiaa terhadap etika komunikasi remaja Desa Aek Godang yang masih terkenal dengan budaya dan adat istiadatnya. Peneliti ingin mengetahui bagaimana dampaknya terhadap etika komunikasi islam sehari-hari remaja di Desa Aek Godang. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana **“Dampak Konten TikTok *Gaming* @abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padanglawas Utara”**.

B. Batasan Masalah

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada dampak konten gaming pada akun TikTok @abiazkakiaa terhadap etika komunikasi Islam yang diterapkan oleh remaja di Desa Aek Godang dalam kehidupan

⁶ Pansyah Siregar, Salah satu pengikut akun TikTok @abiazkakiaa, *Wawancara*, 17 Maret 2025, pukul 17.21 WIB.

⁷ Mail Siregar, Orangtua Anak yang mengikuti akun Tiktok @abiazkakiaa, *wawancara*, 17 Maret 2025, pukul 21.45 WIB.

sehari-hari. Penelitian ini secara khusus dibatasi pada pengaruh konten *gaming* tersebut terhadap penerapan prinsip-prinsip etika komunikasi Islam, yang meliputi kejujuran, kesopanan, kesantunan, kesabaran, saling menghormati, saling menghargai, serta sikap tolong-menolong dalam perilaku komunikasi remaja.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai terminology yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada definisi masalah. Agar menghindari kerancuan dalam memahami istilah-istilah, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Dampak

Dampak dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat yang timbul (baik positif maupun negatif) dari suatu tindakan yang dilakukan oleh satu atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dampak diartikan sebagai pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).⁸ Dalam penelitian ini dampak yang dimaksud adalah dampak positif terhadap remaja.

2. Konten *Gaming*

Konten gaming adalah materi digital yang berhubungan dengan permainan video atau elektronik, mencakup berbagai bentuk seperti video *mobileplay*, ulasan *mobile*, *tutorial*, *streaming* langsung, diskusi seputar *mobile*, serta konten hiburan dan edukasi yang terkait dengan dunia

⁸ Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Berani*, (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Tahun 2023), diakses pada Tanggal 25 Februari 2025 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dampak>

gaming.⁹ Pada penelitian ini peneliti memilih konten *gaming Mobile Legends* pada akun @abiazkakiaa di platform TikTok.

3. Platform Tiktok

TikTok merupakan aplikasi yang memberikan efek special, unik dan menarik yang dapat digunakan oleh para pengguna aplikasi dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang telah menontonnya.¹⁰ Akun TikTok yang akan diteliti adalah akun @abiazkakiaa yang telah memiliki 1,2 jt pengikut dan mencapai 53,9 jt likes pada konten *gaming* yang diunggah.

4. Etika Komunikasi Islam

Etika komunikasi Islam dapat didefinisikan sebagai prinsip dan norma yang berlandaskan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadits, yang mengatur perilaku komunikasi umat Islam. Etika ini menekankan pada kejujuran, kebenaran, kesopanan, dan penghormatan terhadap hak dan martabat orang lain dalam setiap bentuk interaksi komunikatif, baik verbal maupun non-verbal, dengan tujuan menciptakan hubungan yang harmonis dan bermanfaat bagi semua pihak sesuai dengan ajaran Islam.¹¹ Etika komunikasi Islam juga sebagai pedoman dalam berinteraksi dan berkomunikasi, serta sebagai cerminan kepribadian dan akhlak seorang Muslim dalam menghadapi perkembangan media sosial modern. Penerapan nilai-nilai tersebut menjadi penting untuk menjaga

⁹ Adi & Lia Mareza, Dampak Konten *Mobile Online* Pada Aplikasi Youtube Terhadap Perilaku Anak, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Volume 7, No. 1, hlm. 106

¹⁰ Djarijah, *Fenomena Media Sosial TikTok dan Perubahan Perilaku Siswa Madrasah Ibtidaiyah*, (Yogyakarta : Hikam Media Utama, 2022), hlm. 16

¹¹ Harjani Hefni, *Komunikasi Islam*, (Jakarta : Grup Prenadamedia, 2020), hlm. 14-15.

keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab moral dalam setiap aktivitas komunikasi, termasuk dalam penggunaan platform digital seperti TikTok.

5. Remaja

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono, remaja adalah individu yang berada pada masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial yang signifikan.¹² Periode ini umumnya berlangsung antara usia 12 hingga 21 tahun, ditandai dengan pencarian identitas, peningkatan kemandirian, dan perkembangan kemampuan berpikir abstrak. Pada penelitian ini remaja yang dimaksud adalah remaja yang berusia 15-18 Tahun di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan peneliti, secara umum masalah dalam penelitian ini berusaha untuk menjawab pertanyaan “Dampak Konten TikTok *Gaming* @abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Islam Remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara” pertanyaan tersebut selanjutnya dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis terhadap konten dakwah pada akun TikTok *gaming mobile legend* milik @abiazkakiaa?

¹² Sarlito Wirawan S, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : Rajawali Pers, Tahun 2021), hlm. 12.

2. Bagaimana Intensitas remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara terhadap konten TikTok *gaming @abiazkakiaa*?
3. Apa dampak konten TikTok *gaming @abiazkakiaa* terhadap etika komunikasi islam remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara?

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui analisis terhadap konten dakwah pada akun TikTok *gaming mobile legend* milik *@abiazkakiaa*
2. Mengetahui intensitas remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara terhadap konten TikTok *gaming @abiazkakiaa*.
3. Mengetahui dampak konten TikTok *gaming @abiazkakiaa* terhadap etika komunikasi remaja di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara.

F. Manfaat Penelitian

Hal penting dari sebuah penelitian adalah kemanfaatan yang dapat diperoleh atau didapatkan setelah terungkapnya hasil penelitian. Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori komunikasi massa, khususnya dalam konteks media sosial dan dampaknya terhadap etika komunikasi islam remaja. Studi ini memperkaya pemahaman tentang

pengaruh konten *gaming* di TikTok terhadap pola komunikasi remaja di daerah pedesaan, memberikan wawasan baru tentang interaksi antara teknologi media, konten digital, dan perkembangan komunikasi remaja. Hasil penelitian ini diharapkan memperluas basis pengetahuan dalam bidang komunikasi dan media *studies*, serta menyediakan landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai dampak media sosial terhadap etika komunikasi islam remaja di berbagai konteks sosial dan budaya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Orangtua

Membantu dalam pengembangan strategi pengawasan dan bimbingan yang efektif terkait penggunaan media sosial oleh remaja. Dan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang dampak konten TikTok *gaming* terhadap etika komunikasi islam remaja.

b. Bagi Masyarakat Desa Aek Godang

Penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak media sosial terhadap perkembangan komunikasi islam remaja. Serta dapat mendorong dialog komunitas tentang pentingnya menjaga etika komunikasi islam di era digital.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang Dampak maupun Pengaruh Konten *Gaming* pada *Platform* TikTok Terhadap Etika Komunikasi islam Remaja.

G. Sistematika pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman, maka pokok-pokok pembahasan proposal ini disusun dan disistematikan sebagai berikut :

BAB I merupakan pendahuluan yang menerangkan latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II membahas tentang landasan teori dan kajian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari waktu dan lokasi penelitian, Jenis penelitian, Unit/Subjek Penelitian, Sumber data. Teknik pengumpulan data, teknik analisa data, serta teknik pengecekan keabsahan data.

BAB IV berisi hasil dan Pembahasan Penelitian

BAB V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran tentang penelitian ini, saran dan rekomendasi yang disajikan oleh penulis. Dan kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konten *Gaming* di Media Sosial

a) Defenisi dan Jenis Konten *Gaming*

Konten *gaming* dapat didefinisikan sebagai materi digital yang berfokus pada permainan video atau elektronik, yang diproduksi, dibagikan, dan dikonsumsi melalui berbagai *Platform* media digital.¹³ Konten ini mencakup beragam format yang berkaitan dengan aktivitas bermain *mobile*, industri *mobile*, dan budaya *gaming* secara luas. Di Indonesia, konten *gaming* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk membangun komunitas, sarana edukasi, dan bahkan sumber pendapatan bagi *content creator*.¹⁴ Fenomena ini telah mengubah cara orang berinteraksi dengan *mobile*, dari sekadar aktivitas bermain menjadi pengalaman yang lebih luas dan interaktif. Penting untuk dicatat bahwa meskipun konten *gaming* membawa banyak manfaat, ada juga kekhawatiran tentang dampaknya terhadap anak-anak dan remaja, terutama dalam hal manajemen waktu, paparan konten yang tidak sesuai usia, dan potensi kecanduan.

Adapun jenis-jenis dari konten *gaming* adalah sebagai berikut :

¹³ A Setiadi, Perkembangan Konten *Gaming* di Era Digital Indonesia, *Jurnal Komunikasi dan Media*, Volume 5, No 2, hlm 78.

¹⁴ Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, *Laporan Tahunan Industri Kreatif Digital Indonesia*, (Jakarta : Kemkominfo, 2023)

- a. *Video Mobileplay* :Merupakan rekaman seseorang yang sedang bermain *mobile*, disertai komentar atau narasi dari pemain. Jenis konten ini populer di *Platform YouTube* dan TikTok.
- b. *Live Streaming* : Siaran langsung aktivitas bermain *mobile*, memungkinkan interaksi *real-time* antara *streamer* dan penontonnya.
- c. *Ulasan dan Kritik Mobile* : Konten yang memberikan penilaian dan analisis terhadap *mobile* tertentu, membahas aspek seperti grafis, *mobileplay*, cerita, dan nilai hiburan.
- d. *Tutorial dan Panduan* : Konten yang memberikan instruksi atau tips tentang cara bermain *mobile* tertentu, menyelesaikan level, atau strategi untuk memenangkan pertandingan.
- e. *Berita dan Informasi Gaming* : Konten yang membahas perkembangan terbaru dalam industri *mobile*.
- f. *Kompilasi dan Highlights* : Kumpulan momen-momen terbaik, lucu, atau mengesankan dari berbagai sesi *mobileplay*.
- g. *Konten E-sports* : Liputan tentang turnamen *mobile* kompetitif, profil pemain profesional, dan analisis strategi dalam kompetisi *gaming*.
- h. *Konten Edukasi Gaming* : Materi yang mengajarkan tentang pengembangan *mobile*, desain level, atau aspek teknis lainnya dalam pembuatan *mobile*.

- i. Konten Kreatif Terkait *Gaming* : *Fan art, cosplay*, musik, atau bentuk ekspresi kreatif lainnya yang terinspirasi dari *mobile*.
- j. Vlog *Gaming* : Video blog yang membahas pengalaman pribadi *mobiler*, ulasan perangkat keras *gaming*, atau kehidupan sehari-hari content creator *gaming*.¹⁵

Dalam penelitian ini jenis konten *gaming* yang dimaksud dalam akun TikTok @abiazkakiaa adalah jenis konten video *Mobileplay*.

b) Tren Konten *Gaming* di TikTok

Konten *gaming* di TikTok Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Menurut laporan dari Asosiasi *Mobile* Indonesia (AGI), jumlah pengguna TikTok yang mengonsumsi konten *gaming* meningkat sebesar 45% pada tahun 2023 dibandingkan tahun sebelumnya.¹⁶ Konten *gaming* di TikTok Indonesia umumnya berdurasi pendek (15-60 detik), menggunakan musik dan efek yang menarik, serta sering mengikuti tren dan challenge terbaru di *Platform*. Munculnya *influencer gaming* khusus TikTok telah menciptakan ekonomi baru dalam industri ini. Beberapa *influencer gaming* TikTok Indonesia telah mencapai pengikut hingga jutaan dan menjadi duta merek untuk produk *gaming*.

¹⁵ Andi Putra, “ Fenomena Vlogger *Gaming* di Indonesia : Analisis Konten dan Audiens”, *jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* , Volume 8, No. 1, hlm . 45.

¹⁶ Asosiasi *Mobile* Indonesia, *Laporan Tahunan Industri Mobile Indonesia 2023*, (Jakarta : Agi Press, 2023)

Tim dan turnamen *esports* di Indonesia mulai memanfaatkan TikTok untuk meningkatkan engagement dengan fans. Beberapa turnamen besar bahkan mengadakan kompetisi konten TikTok sebagai bagian dari acara mereka. Meskipun populer, konten *gaming* di TikTok juga menghadapi tantangan seperti isu kecanduan *mobile* di kalangan remaja dan penyebaran informasi yang tidak akurat tentang *mobile*.¹⁷

Konten *gaming* di media sosial Indonesia mencakup berbagai jenis permainan yang populer di kalangan pemain lokal. *Mobile-mobile* seperti *Mobile Legends : Bang Bang* dan *PUBG Mobile* sering menjadi fokus utama, mengingat tingginya penetrasi *smartphone* di negara ini. Selain itu, *mobile PC* seperti *Valorant* dan *Dota 2* juga mendapat perhatian signifikan, terutama di kalangan pemain yang lebih serius dan kompetitif. *Mobile-mobile* battle royale seperti *Fortnite* dan *Free Fire* juga mendapat tempat khusus dalam konten *gaming* Indonesia, menarik audiens yang luas karena *mobileplay* yang intens dan dinamis. Tidak ketinggalan, *mobile-mobile* konsol seperti *FIFA* dan seri *PlayStation* exclusive juga sering dibahas, meskipun mungkin tidak sebanyak *mobile mobile* atau *PC* mengingat penetrasi konsol yang lebih rendah di Indonesia.¹⁸

¹⁷ Satria Wijaya, "Analisis Tren Konten *Gaming* di Media Sosial Indonesia", *Jurnal Komunikasi Digital*, Volume 5, No 2, hlm 78.

¹⁸ Rahmatullah Pratama, "Tren *Mobile Mobile* di Indonesia: Analisis Popularitas dan Dampak Sosial". *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, Volume 8, No 3, hlm. 112.

2. Remaja dan Media Sosial

a. Defenisi Remaja

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono, remaja adalah individu yang berada pada masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial yang signifikan.¹⁹ Periode ini umumnya berlangsung antara usia 12 hingga 21 tahun, ditandai dengan pencarian identitas, peningkatan kemandirian, dan perkembangan kemampuan berpikir abstrak.

Remaja mengalami perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang pesat, yang membentuk dasar untuk kehidupan dewasa mereka nantinya. Periode remaja ditandai oleh pembelajaran yang intensif, pembentukan identitas, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks modern, remaja semakin terpapar pada teknologi digital dan media sosial, yang membawa baik peluang maupun tantangan baru dalam perkembangan mereka. Perlindungan dan pendidikan remaja menjadi fokus utama bagi keluarga, masyarakat, dan pemerintah, dengan tujuan memastikan setiap anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

b. Pola Penggunaan Media Sosial Oleh Remaja

Media sosial adalah *Platform* berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan

¹⁹ Sarlito Wirawan S, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : Rajawali Pers, Tahun 2021), hlm. 12.

berkolaborasi secara *Online*.²⁰ Media sosial mencakup berbagai aplikasi dan situs web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi konten atau berpartisipasi dalam jejaring sosial. Saat ini, remaja semakin terlibat dengan media sosial sejak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa remaja mulai menggunakan media sosial rata-rata pada usia 12 tahun, meskipun banyak *Platform* media sosial menetapkan batas usia minimal 13 tahun untuk membuat akun.

Platform yang paling populer di kalangan remaja termasuk YouTube, TikTok, Instagram, dan WhatsApp, yang mereka gunakan untuk hiburan, komunikasi, akses informasi, dan ekspresi diri.²¹ Studi pada tahun 2022 menemukan bahwa remaja di Indonesia rata-rata menghabiskan 4-5 jam sehari di media sosial, menimbulkan kekhawatiran tentang dampaknya terhadap aktivitas penting seperti belajar dan bersosialisasi.²² Diperlukan kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan pemerintah untuk membimbing remaja dalam penggunaan media sosial yang bertanggung jawab.

c. Dampak Media Sosial Terhadap Perkembangan Remaja

Media sosial dapat memiliki dampak positif dan negatif pada remaja. Di satu sisi, media sosial dapat meningkatkan konektivitas sosial, akses terhadap informasi, dan kreativitas. Namun, di sisi lain,

²⁰ Rulli Nasrullah, *Media Sosial : perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2023), hlm. 8.

²¹ Wahyu Rahardjo, dkk, "Media Sosial dan Anak-anak : Pola Penggunaan, Dampak, dan Peran Orangtua", *jurnal Psikologi Sosial*, Volume : 21, No. 2, Tahun 2022, hlm. 124.

²² Puji Sari, dkk, " Dampak Penggunaan Media Soosial Terhadap Pola Belajar dan Interaksi Sosial Anak Usi Sekolah di Indonesia", *dalam Jurnal Ilmu Komunikasi dan Teknologi Informasi*, Volume 15, No. 1, hlm. 80.

penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan masalah privasi, *cyberbullying*, kecanduan internet, dan masalah kesehatan mental.²³ Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai usia dan tekanan sosial *Online* dapat mempengaruhi pembentukan identitas dan harga diri anak. Peran orang tua dan pendidik menjadi krusial dalam membimbing remaja menggunakan media sosial secara bijak dan aman.

Perkembangan fisik remaja juga terpengaruh, dengan peningkatan risiko obesitas dan gangguan tidur akibat waktu layar yang berlebihan. Sementara itu, pola komunikasi remaja mengalami perubahan signifikan, dengan preferensi interaksi *Online* yang kadang mengurangi keterampilan komunikasi tatap muka. Peran orang tua dan pendidik menjadi krusial dalam membimbing penggunaan media sosial yang sehat. Pendekatan yang seimbang, melibatkan edukasi literasi digital, penetapan batasan waktu penggunaan, dan monitoring aktif, diperlukan untuk memaksimalkan manfaat sambil meminimalkan risiko.

Pemerintah Indonesia juga telah menginisiasi program-program untuk meningkatkan keamanan anak di dunia digital, termasuk kampanye kesadaran dan regulasi konten. Dampak media sosial terhadap perkembangan remaja bersifat kompleks dan multidimensi. Diperlukan kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan pembuat

²³ Wahyu Rahardjo, dkk, "Media Sosial dan Anak-anak : Pola Penggunaan, Dampak, dan Peran Orangtua", *dalam Jurnal Psikologi Sosial*, Volume : 21, No. 2, Tahun 2020 hlm. 126.

kebijakan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan positif remaja Indonesia di era digital ini.

d. *Teori Uses and Gratifications* (Kegunaan dan Gratifikasi)

Teori Uses and Gratifications (Penggunaan dan Kepuasan) memiliki sejarah panjang dalam studi komunikasi massa dan telah berkembang secara signifikan sejak awal kemunculannya. Akar teori ini dapat ditelusuri kembali ke tahun 1940-an, ketika para peneliti mulai mengalihkan fokus mereka dari efek media terhadap audiens pasif ke peran aktif audiens dalam memilih dan menggunakan media. Namun, formulasi formal teori ini baru muncul pada tahun 1970-an.²⁴

Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch dianggap sebagai tokoh-tokoh utama yang mengembangkan teori *Uses and Gratifications* dalam bentuknya yang lebih sistematis. Pada tahun 1974, mereka mempublikasikan artikel berjudul "*Utilization of Mass Communication by the Individual*," yang menjadi landasan penting bagi teori ini.²⁵ Mereka mengusulkan bahwa audiens secara aktif mencari media dan konten untuk memenuhi kebutuhan spesifik dan mendapatkan kepuasan tertentu. Sebelumnya, pada tahun 1959, Elihu Katz telah memperkenalkan gagasan bahwa penelitian komunikasi massa harus beralih dari pertanyaan "Apa yang media lakukan pada orang?" menjadi "Apa yang orang lakukan dengan media?". Ini

²⁴ Stephen W. Littlejohn & Foss, K. A., *Teori Komunikasi (Edisi 9)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), hlm. 458.

²⁵ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 78.

menandai pergeseran paradigma penting dalam studi komunikasi massa.

Pada tahun 1973, Denis McQuail, Jay G. Blumler, dan Joseph Brown mengidentifikasi empat tipe kepuasan yang dicari *audiens* dari media : pengalihan (*diversion*), hubungan personal (*personal relationships*), identitas pribadi (*personal identity*), dan pengawasan (*surveillance*). Tipologi ini menjadi salah satu kerangka kerja penting dalam penelitian *Uses and Gratifications*. Alan M. Rubin memberikan kontribusi signifikan pada perkembangan teori ini pada tahun 1980-an. Ia mengembangkan skala pengukuran motivasi menonton televisi dan memperluas pemahaman tentang bagaimana orang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis mereka.²⁶

Asumsi dasar teori *Uses and Gratifications*, sebagaimana dirumuskan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch, meliputi:

- 1) Audiens aktif dan penggunaan media berorientasi pada tujuan.
- 2) Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan dengan pilihan media terletak pada anggota audiens.
- 3) Media bersaing dengan sumber kepuasan lain.
- 4) Orang memiliki kesadaran diri yang cukup tentang penggunaan media mereka, minat, dan motif untuk dapat memberikan gambaran yang akurat kepada peneliti.

²⁶ Freddy Yusuf, "Perkembangan Teori Uses and Gratifications di Era Digital," dalam *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume 5, No. 2 (2016), hlm. 78.

- 5) Penilaian tentang nilai isi media hanya dapat dinilai oleh audiens.²⁷

Dalam perkembangan selanjutnya, teori ini terus diadaptasi untuk memahami penggunaan media baru dan teknologi komunikasi. Misalnya, penelitian terbaru telah menerapkan kerangka *Uses and Gratifications* untuk memahami penggunaan media sosial, *streaming* video, dan aplikasi *mobile*.

3. Etika Komunikasi islam

a. Konsep Dasar Etika Komunikasi islam

Etika komunikasi Islam yang tertanam pada ajaran Al-Qur'an dan Hadits, menyediakan kerangka moral yang kuat untuk memandu perilaku komunikasi. Konsep dasar etika komunikasi islam merupakan rangkaian prinsip dan nilai yang mengatur perilaku komunikasi berdasarkan ajaran Islam. Konsep ini bersumber dari Al-Qur'an.

Beberapa prinsip utama dalam etika komunikasi Islam meliputi:

- 1) *Qawlan Sadidan* (Perkataan yang Benar): Prinsip ini menekankan pentingnya kejujuran dan kebenaran dalam berkomunikasi. Komunikator Muslim diharapkan untuk selalu menyampaikan informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Sebagaimana dijelaskan dalam Qur'an Surah Al-Isra' ayat 53 :

²⁷ Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa, Edisi 3* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 509.

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ

إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُبِينًا ﴿٥٣﴾

Artinya : “Katakan kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia.”²⁸

Dalam Tafsir Al-Misbah, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa sikap dan perilaku kaum musyrikin baik terhadap al-Qur'an maupun kepada Nabi Muhammad saw. adalah sikap yang sangat buruk yang dapat mengundang emosi kaum muslimin, paling tidak untuk memaki mereka. Dalam suatu riwayat dinyatakan bahwa ayat ini turun menyangkut Sayyidina 'Umar ra. yang mendengar makian seorang musyrik sehingga beliau membunuhnya, atau turun menyangkut harapan kaum muslimin agar Allah mengizinkan mereka untuk memerangi kaum musyrikin. Apapun latar belakang turunnya, namun yang jelas ayat ini berpesan agar jangan bersikap keras dan kasar yang dapat melahirkan mudharat yang lebih besar dari apa yang ingin dicegah. Ayat ini memerintahkan Nabi saw. untuk menyampaikan kepada kaum muslimin setelah ayat yang lalu memerintahkan beliau menyampaikan bukti menyangkut Kiamat kepada kaum

²⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. Al-Isra': 53

musyrikin, bahwa dan katakanlah kepada hamba-hamba-Ku yang taat bahwa: Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang terbaik dan benar ketika menghadapi kaum musyrikin bahkan ketika menghadapi siapa pun, agar dengan sikap demikian lahir simpati dan dapat melunakkan hati yang membeku, apalagi sesungguhnya setan selalu mencari peluang antara lain melalui ucapan kamu untuk menimbulkan perselisihan di antara mereka yakni kaum mukminin satu dengan yang lain, dan antara mereka dengan sesama manusia Sesungguhnya setan sejak dahulu hingga kini dan masa mendatang, terhadap manusia secara khusus adalah musuh abadi yang nyata permusuhanannya, dan ia pun tidak menyembunyikan permusuhan itu.²⁹

Kaitan antara QS. Al-Isra ayat 53 dengan prinsip *Qaulan Sadidan* terletak pada sinergi antara kebenaran informasi dan kelembutan penyampaian. Ayat tersebut memberikan panduan mengenai gaya bahasanya, yaitu perintah untuk memilih kata-kata yang paling baik (*ahsan*). QS. Al-Isra ayat 53 memperingatkan bahwa penggunaan kata-kata buruk merupakan celah bagi setan untuk menyulut perselisihan.

- 2) *Qawlan Balighan* (Perkataan yang Efektif) : Konsep ini mengajarkan pentingnya menyampaikan pesan dengan cara yang efektif dan tepat sasaran, mempertimbangkan latar belakang,

²⁹ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah: *Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 489.

situasi, dan kondisi penerima pesan, serta menggunakan kata-kata dan gaya penyampaian yang paling sesuai.

- 3) *Qawlan Maysuran* (Perkataan yang Mudah) : Prinsip ini mendorong penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan tidak berbelit-belit, sehingga pesan dapat diterima dengan baik oleh berbagai kalangan.
- 4) *Qawlan Layyinan* (Perkataan yang Lembut) : Etika ini memimpin penggunaan kata yang lembut dan santun, terutama ketika menghadapi perbedaan pendapat atau konflik.
- 5) *Qawlan Kariman* (Perkataan yang Mulia) : mengajarkan pentingnya berbicara dengan penuh rasa hormat dan kelembutan, terutama kepada orang tua dan masyarakat. Prinsip ini mengajarkan untuk menghindari kata-kata kasar, menghina, atau menyinggung perasaan orang lain, sebaliknya mendorong penggunaan bahasa yang santun.
- 6) *Qawlan Ma'rufan* (Perkataan yang Baik): Konsep ini mengajarkan untuk selalu menggunakan kata-kata yang baik dan bermanfaat dalam setiap interaksi.³⁰

Di era digital, penerapan etika komunikasi Islam menjadi semakin relevan dan penting. Prinsip-prinsip ini dapat menjadi panduan dalam menghadapi tantangan komunikasi modern, seperti penyebaran hoaks, kebencian, dan *cyberbullying*. Dengan mematuhi

³⁰ Uud Wahyudin, *Etika Komunikasi Islam di Era Digital*, (Bandung, Simbiosis Rekatam Media, Tahun 2022), hlm. 80-82.

etika komunikasi islam, diharapkan dapat tercipta iklim komunikasi yang sehat, konstruktif, dan mendukung harmoni sosial di tengah masyarakat Indonesia yang beragam.

b. Tantangan Etika Komunikasi Islam di Era Media Sosial

Era media sosial telah mengubah lanskap komunikasi secara dramatis, menciptakan berbagai tantangan etis yang kompleks. Era digital membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berkomunikasi, sekaligus menimbulkan berbagai tantangan baru dalam penerapan etika komunikasi Islam. Berikut adalah beberapa tantangan utama etika komunikasi di era media sosial dalam konteks Indonesia :

- 1) Penyebaran informasi palsu dan hoaks, media sosial mempercepat penyebaran informasi, termasuk berita palsu dan hoaks. Hal ini bertentangan dengan prinsip *qawlan sadidan* (perkataan yang benar) dalam etika komunikasi Islam. Tantangannya adalah membangun kesadaran kritis pengguna dan menciptakan mekanisme verifikasi yang efektif.
- 2) *Cyberbullying* dan Ujaran Kebencian Anonimitas dan jarak di media sosial sering kali memicu perilaku negatif seperti perundungan siber dan ujaran kebencian, yang dapat berdampak serius pada korban. Hal yang bertentangan dengan prinsip *qawlan kariman* (perkataan yang mulia) dan *qawlan ma'rufan* (perkataan yang baik).

- 3) Kecanduan Media Sosial Penggunaan berlebihan media sosial dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak negatif pada kesehatan mental dan produktivitas.
- 4) Eksploitasi Konten remaja, Perlindungan remaja dari eksploitasi dan konten tidak pantas di media sosial menjadi tantangan serius bagi orang tua dan pembuat kebijakan.
- 5) Manipulasi Opini Publik : Penggunaan bot dan akun palsu untuk memanipulasi opini publik dan memengaruhi diskursus politik menjadi ancaman terhadap demokrasi digital.
- 6) Hak Cipta dan Plagiarisme Digital : Kemudahan berbagi dan memodifikasi konten di media sosial menciptakan tantangan dalam perlindungan hak cipta dan pencegahan plagiarisme.³¹

Menghadapi tantangan-tantangan ini membutuhkan pendekatan multidimensi yang melibatkan edukasi, regulasi, dan inovasi teknologi. Pemerintah Indonesia, melalui berbagai inisiatif seperti Gerakan Nasional Literasi Digital dan UU ITE, berupaya mengatasi tantangan-tantangan ini.

c. Etika Komunikasi islam Pada Remaja

Etika komunikasi islam remaja merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional mereka, terutama di era digital yang semakin kompleks. Prinsip-prinsip etika komunikasi islam,

³¹ Christiany Juditha, "Etika Komunikasi di Era Digital: Tantangan dan Peluang," *dalam Jurnal Komunikasi*, Volume 13, No. 2 (2021), hlm. 187.

seperti kejujuran, rasa hormat, dan empati, menjadi fondasi penting dalam membentuk interaksi sosial yang sehat. Dalam konteks ini, remaja perlu dibimbing untuk memahami dan menerapkan etika komunikasi islam baik dalam interaksi langsung maupun melalui platform digital. Pemahaman dan penerapan etika komunikasi sejak dini berperan signifikan dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial remaja.³²

Adapun etika komunikasi islam remaja adalah sebagai berikut:

- 1) Kejujuran dalam Komunikasi : Kejujuran dalam Komunikasi Islam menekankan pentingnya kejujuran (*as-sidq*) dalam berkomunikasi. Remaja perlu diajari untuk selalu berkata jujur dan menghindari liputan dalam interaksi sehari-hari, termasuk di media sosial. Hal ini sejalan dengan prinsip *qawlan sadidan* (perkataan yang benar) dalam Al-Quran.
- 2) Kesopanan dan Kelembutan : Etika komunikasi Islam mengajarkan untuk berbicara dengan sopan dan lembut (*qawlan layyinan*). Remaja perlu dibimbing untuk menggunakan bahasa yang santun, baik dalam komunikasi langsung maupun online.
- 3) Menghindari *Ghibah* dan Fitnah : Islam melarang keras *ghibah* (membicarakan keburukan orang lain) dan fitnah. Remaja perlu mendidik tentang bahaya menyebarkan gosip atau informasi yang belum terverifikasi, terutama di media sosial.

³² Edi Santoso, "Literasi Digital dan Etika Media Sosial di Era Post-Truth", *Jurnal Komunikasi*, Volume 15, No. 2, tahun 2020, hlm. 93.

- 4) Menghormati Privasi : Etika komunikasi Islam juga mencakup penghormatan terhadap privasi orang lain. Remaja perlu diajari untuk tidak mengungkapkan informasi pribadi orang lain tanpa izin, termasuk dalam konteks berbagi di media sosial.
- 5) Mendengarkan dengan Baik : Etika komunikasi Islam pentingnya mendengarkan (*istima'*) dengan baik. Remaja perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang aktif dan empatik, baik dalam komunikasi langsung maupun online.
- 6) Berkata yang Bermanfaat : Islam mengajarkan untuk berbicara hal-hal yang bermanfaat (*qawlan ma'rufan*). Remaja perlu terdorong untuk berkomunikasi dengan tujuan yang positif, seperti berbagi pengetahuan, memberikan dukungan, atau menyebarkan kebaikan.³³

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang dilakukan oleh beberapa orang sebelum penelitian ini dilakukan oleh orang sebelumnya untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang berkaitan atau berhubungan dengan judul penelitian sebagai berikut :

³³ Wahyudin, U., & Kurniawan, I. "Implementasi Etika Komunikasi Islam pada Remaja di Era Digital", dalam *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan*, Volume 6(1), Tahun 2022, Hlm. 18.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
NAMA & JUDUL	Juliandika Respon Generasi Z Terhadap <i>Live Streaming</i> Dakwah TikTok @abiazkakiaa Melalui <i>Game Mobile Legend</i>
TUJUAN	Mengetahui respon generasi z dan pesan dakwah <i>Live Streaming</i> @abiazkakiaa.
METODE	Metode penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (<i>field research</i>)
HASIL PENELITIAN	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon generasi z pada <i>live streaming</i> dakwah TikTok @abiazkakiaa dengan respon yang sangat baik, penerimaan dakwah yang positif mengarah ke pesan dakwah yang masuk ke isi pesan akhlak karena abiazkakiaa mengingatkan penonton untuk menjaga sikap dan akhlak dengan baik
PERBEDAAN	Pada skripsi ini meneliti <i>Live Streaming</i> yang dilakukan @abiazkakiaa, sementara peneliti akan meneliti konten-konten <i>gaming</i> @abiazkakiaa
PERSAMAAN	Sama-sama melakukan penelitian terhadap akun TikTok @abiazkakiaa

Penelitian 2	
NAMA & JUDUL	Muhammad Badruzzaman Aulia Metode Komunikasi Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui Konten <i>Live Streaming Video Game Online</i>
TUJUAN	Untuk mengetahui Metode dakwah yang digunakan ustadz Abiazkakiaa dalam melakukan dakwah melalui <i>live streaming game</i> yang dilakukannya.
METODE	Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif.
HASIL PENELITIAN	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti menemukan model komunikasi ustadz Abiazkakiaa melalui konten <i>live streaming</i> video game yaitu model komunikasi interaksional yang memuat isi komponen dasar komunikasi dakwah.

PERBEDAAN	Penelitian ini meneliti <i>live streaming</i> dan fokus pada metode dakwah ustadz Abiazkakiaa.
PERSAMAAN	Persamaannya yaitu objek penelitan dan juga metode yang digunakan.

Penelitian 3	
NAMA & JUDUL	Rizja Noto Bawono Pengaruh Terpaan Dakwah Utaz Abi Azkakia Pada Akun TikTok @abiazkakiaa Terhadap perilaku <i>Trash Talk Followersnya</i>
TUJUAN	Untuk mengetahui bagaimana tingkat terpaan dakwah oleh Ustadz Abi pada akun TikTok terhadap tingkat perilaku <i>Tras Talk Followersnya</i> dan pengaruh Terpaan dakwah akun tiktok terhadap menurunnya perilaku mereka.
METODE	Metode penelitian ini menggunakan metode survey dengan teknik analisis regresi linier sederhana
HASIL PENELITIAN	Hasil enelitian ini meneunjukkan tingkat terpaan dakwah Ustadz Abi pada akun TikTok berada pada kategori sedang dengn presentase 50%.
PERBEDAAN	Perbedaannya terdapat pada Subjek penelitian dan metode penelitian
PERSAMAAN	Persaamaannya yaitu sama-sama meneliti akun TikTok @abiazkakiaa

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian akan ini dilaksanakan di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara, Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini karena aksesnya mudah untuk dicapai sehingga penelitian yang akan peneliti lakukan dapat berlangsung dengan lancar, dan Desa Aek Godang memiliki permasalahan yang peneliti angkat. Waktu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dimulai dari bulan Januari 2025 sampai dengan Desember 2025.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang paling sesuai dengan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian kontekstual yang menjadikan manusia sebagai instrument, dan disesuaikan dengan pengumpulan data yang pada umumnya berifat kualitatif.³⁴ Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif untuk memahami secara mendalam bagaimana konten TikTok gaming yang mengandung unsur etika komunikasi Islam mempengaruhi komunikasi remaja di Desa Aek Godang. Sifat deskriptif dari penelitian ini akan membantu menggambarkan secara rinci fenomena yang diteliti. Penelitian kualitatif dan deskriptif lebih menekankan pada keaslian tidak bertolak dari teori melainkan dari fakta yang sebenarnya ada

³⁴ Lexy, J, Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Rosdakarya, 2021), hlm. 3.

dilapangan atau dengan kata lain menekankan pada kenyataan benar-benar terjadi pada suatu tempat atau masyarakat tertentu.³⁵

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu yang diperoleh keterangan atau orang pada latar belakang penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.³⁶ Yang menjadi subjek penelitian adalah Remaja di Desa Aek Godang yang mengikuti akun @abiazkakiaa dan aktif mengonsumsi konten *gaming* akun TikToknya.

D. Sumber Data

Untuk menunjang kelengkapan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data yang bersumber dari :

A. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari pihak yang bersangkutan atau langsung diperoleh dari informan.³⁷ Data primer penelitian ini yaitu konten TikTok *Gaming* pada akun @abiazkakiaa, 10 Remaja yang mengikuti dan aktif menonton konten *gaming* akun @abiazkakiaa.

B. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang memiliki fungsi sebagai pendukung bagi data primer diperoleh peneliti, data sekunder penelitian ini diperoleh dari orangtua dan saudara dari remaja yang aktif mengonsumsi konten *gaming* TikTok @abiazkakiaa, serta masyarakat sekitar.

³⁵ Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 1997), hlm. 17

³⁶ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Antasari Press, 2011), hlm. 61.

³⁷ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian* (Jakarta : Rajawali Pers, 2003), hlm. 138

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi merupakan suatu proses kegiatan penelitian dengan mengamati, melihat, meninjau dengan seksama terhadap objek penelitian yang dilakukan.³⁸ Adapun jenis-jenis observasi antara lain :

- a) Observasi Partisipan, yaitu observasi dimana seorang pengamat ikut aktif dalam kegiatan observasi.
- b) Observasi non-partisipan, yaitu pengamat tidak ikut aktif didalam kegiatan observasi atau hanya mengamati dari jauh.
- c) Observasi kuasi partisipasi, maksudnya seorang pengamat seolah-olah turut berpartisipasi namun sebenarnya tidak ikut serta dalam kegiatan observasi.

Jenis observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah Observasi non-partisipan di mana peneliti akan mengamati etika komunikasi islam remaja di Desa Aek Godang. Lokasi observasi meliputi lingkungan rumah dan tempat bermain Remaja.

2) Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses kegiatan penelitian dengan cara memperoleh informasi atau data terkait penelitian yang dilakukan dengan

³⁸ Ni' Matuzahro dan Susanti Prasetyaningrum, *Observasi : Teori dan Aplikasi Psikologi* (Malang : UMM Press, 2018), hlm. 2.

cara tanya-jawab dengan narasumber secara langsung di lokasi penelitian.³⁹ Untuk mendapatkan data tentang penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Jadi, pewawancara membuat daftar pertanyaan atau pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya peneliti juga memberika kesempatan kepada informan untuk berbicara bebas dan memberikan jawaban yang lebih mendalam dan spesifik.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu catatan kejadian yang diperoleh dari lokasi penelitian dalam bentuk lisan dan tulisan. Dokumentasi diperoleh sebagai data pelengkap dalam data penelitian.⁴⁰

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memeriksa data-data yang diperoleh dari peneltian terjamin keabsahannya, maka dalam hal ini peneliti melakukan beberapa langkah sebagai tahapan untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh dari metode dalam pengumpulan data. Adapun beberapa lanagkah yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- A. Ketekunan Pengamatan : ketekunan pengamatan selama penelitian ditunjuk untuk menemukan unsur-unsur dan ciri-ciri dalam situasi yang relevan dengan persoalan atau isu yang sedang di cari pada hal-hal terseut secara terperinci.

³⁹ Erwan Juhara, dkk, *Cendikiawan Berbahasa*, (Jakarta : Gramedia Pratama, 2005), hlm. 97.

⁴⁰ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), hlm. 145.

B. Triangulasi : Ini adalah teknik utama yang melibatkan penggunaan berbagai sumber data, metode pengumpulan, atau sudut pandang untuk memverifikasi temuan. Peneliti membandingkan data dari wawancara, observasi, dan analisis konten TikTok untuk memastikan konsistensi.

G. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data merupakan tahap krusial untuk mengolah informasi yang telah dikumpulkan dan menghasilkan temuan yang bermakna. Proses ini umumnya melibatkan beberapa tahap yang saling terkait. Pertama, setelah pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis konten, peneliti perlu melakukan transkripsi dan pengorganisasian data. Selanjutnya, melakukan coding atau pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan pola yang muncul. Proses ini diikuti dengan kategorisasi, yaitu dengan mengelompokkan kode-kode yang serupa ke dalam kategori yang lebih luas.

Tahap berikutnya melibatkan interpretasi data, di mana peneliti menganalisis hubungan antar kategori dan tema untuk memahami fenomena yang diteliti secara lebih mendalam. Penting untuk melakukan analisis komparatif, membandingkan temuan dari berbagai sumber data dan metode pengumpulan untuk meningkatkan validitas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian

1. Sejarah Desa Aek Godang

Sekitar tahun 1925 Desa Aek Godang didirikan dan berlokasi di tempat yang sekarang yaitu Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara Provinsi Sumatera Utara, Desa Aek Godang merupakan tanah paling luas diantara Desa-Desa lain yang didalamnya di bangun juga pusat pasar kecamatan dan juga menjadi lokasi ibu kota kecamatan Hulu Sihapas.

Desa Aek Godang berada di Kecamatan Hulu Sihapas yang didalamnya ada 10 desa lain yaitu: Aek Godang sebagai ibu Kota Kecamatan, Aek Nauli, Sampuran Simarloting, Pangirkiran, Sidongdong, Parmeraan, Pintu Bosi, Simaninggir, Sitabar dan Suka Dame.

2. Kondisi Geografis

Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara terletak di sebelah utara Desa Simarloting. Secara geografis Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas, dilihat dari beberapa aspek tinjauan meliputi:

a. Iklim:

- 1) Curah hujan : 100-300 mm³
- 2) Jumlah bulan hujan : 4 bulan
- 3) Suhu rata-rata harian : 26-27°C

4) Tinggi tempat : 311 m/dpl.

5) Bentang wilayah : Datar

b. Orbitasi:

1) Jarak ke kecamatan : Tepat di kecamatan

2) Lama tempuh ke kecamatan : 5 menit

3) kendaraan umum ke kecamatan : Ada

4) jarak ke ibu kota kabupaten : 40 km

5) lama tempuh ke kabupaten : 1 jam

6) kendaraan umum ke kabupaten : ada

7) jarak ke Provinsi : 375 km

8) lama tempuh ke provinsi : 8 jam

c. Batas Desa

1) Sebelah utara : Desa Simarloting

2) Sebelah barat : Desa Morang

3) Sebelah selatan : Desa Janji manahan

4) Sebelah timur : Desa Aek Nauli

d. Keadaan Wilayah

Secara administrative wilayah Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara merupakan daerah dataran. Luas wilayah Desa Aek Godang 1580,65 Ha terdiri dari pemukiman 44,31 Ha.

3. Gambaran Umum Demografis

Gambaran umum demografis Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara pada umumnya bertempat tinggal menetap dan merupakan masyarakat dari berbagai etnis Batak Angkola, Mandailing, Batak Toba, Jawa yang mayoritas bermata pencarian di bidang pertanian dan perkebunan.

4. Keadaan masyarakat Desa Aek Godang

Jumlah penduduk Desa Aek Godang Mencapai 1.312 Jiwa dengan jumlah laki-laki sebanyak 512 jiwa dan untuk perempuan ada 800 jiwa dengan jumlah kartu keluarga sebanyak 239 kepala keluarga.

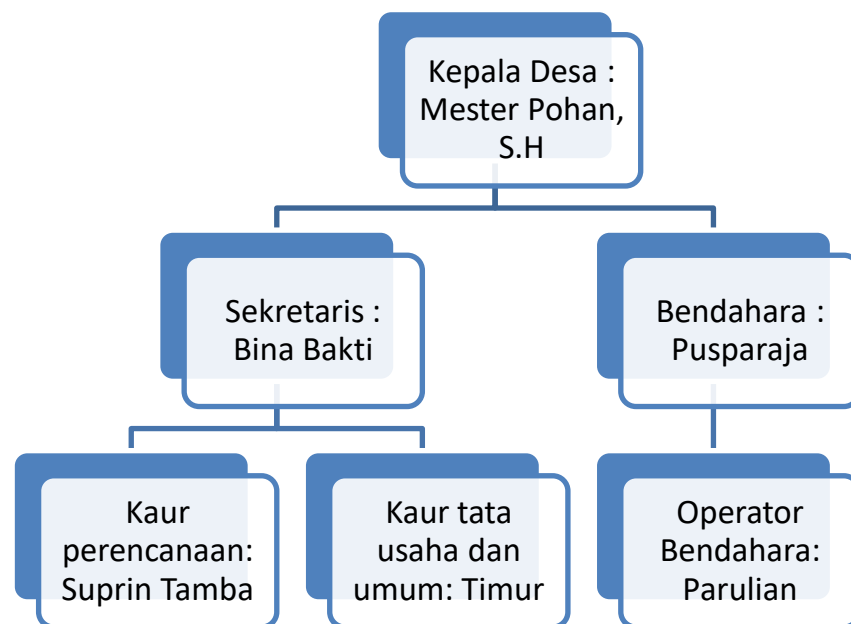
5. Keadaan Sosial

Penduduk Desa Aek Godang berasal dari satu keluarga yang terdiri dari Kahanggi, Anak Boru dan Mora, yang paling dominan adalah marga Siregar. Sehingga tradisi-tradisi musyawarah untuk mufakat, gotong-royong dan kearifan lokal lainnya sudah dilakukan oleh masyarakat sejak adanya Desa Aek Godang dan hal tersebut secara efektif dapat menghindarkan benturan-benturan antar kelompok masyarakat.

Jumlah penduduk Desa Aek Godang Mencapai 1.312 Jiwa dengan jumlah laki-laki sebanyak 512 jiwa dan untuk perempuan ada 800 jiwa dengan jumlah kartu keluarga sebanyak 239 kepala keluarga.

6. Struktur organisasi perangkat Desa Aek Godang

Adapun struktur organisasi perangkat Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara yang menjadi unsur dan peran penting sebagai berikut:



7. Profil Ustadz Abi Azkakia pemilik akun @Abiazkakiaa

Latar Belakang Ustadz Abi Azkakia Pria yang Bernama Lengkap Muhammad Tedy Purba yang lebih dikenal dengan Ustadz Abi Azkakia merupakan seorang da'i *gaming* yang berdakwah sembari bermain *Game Mobile Legends*. Ustadz Abi Azkakia yang lebih sering disapa Ustadz Abi ini Lahir di Jakarta, 31 Maret 1996. Tumbuh Besar di Kota Jakarta menjadikan Ustadz Abi sejak remaja sudah gemar bermain game dan aktif di media Sosial terutama facebook, membuat pandangan terhadap media sosial lebih kontekstual.

Pengikut akun Tiktok Ustad Abiazkakiaa hingga Juni 2025 kini telah mencapai 1,2 jt. Cukup banyak pengguna media sosial yang mengikuti akun Tiktok Abiazkakiaa serta melihat aktivitas yang terjadi pada akun tersebut. Akun Tiktok @Abiazkakiaa hingga saat ini masih aktif melakukan Live streaming dengan bermain game *Mobile Legend* sembari menyapaikan dakwah-dakwahnya.

Ia berharap dengan live streaming *Mobile Legends* ini dapat merubah kebiasaan seseorang yang mengucapkan kata-kata kotor dan alangkah baiknya diganti dengan dzikir kepada Allah, karena orang yang berdzikir lebih mulai dibandingkan dengan orang yang mengucapkan kata-kata kotor maupun *toxic*.⁴¹



Gambar 4.1 Profil akun @Abiazkakiaa

Selama di bangku sekolah Ustadz Abi Azkakia menempuh Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (2002-2008) dan Madrasah Tsanawiyah

⁴¹ Hasil analisisis peneliti terhadap ustadz Abiazkakia, 10 Juni 2025

di Jakarta (2009-2012), kemudian Ustadz Abi Azkakia melanjutkan di SMK PGRI 35 Jakarta Jurusan Akuntansi (2013-2016) dan tak sampai di situ saja Ustadz Abi Azkakia kembali melanjutkan pendidikan tingkat Strata Satu (SI) Jurusan Manajemen di Universitas Pamulang Tangerang Selatan (2017).

Dakwah Ustadz Abi memang unik dan menarik karena beliau adalah orang pertama yang berdakwah melalui *Game Mobile Legends* dan pendekatan dakwahnya juga tepat yaitu anak muda yang bermain *Game Mobile Legends*. Muhammad Abi Azkakia atau biasa disebut Ustadz Abi yang merupakan seorang da'i yang berdakwah sembari bermain *Mobile Legends*, beliau melakukan *live streaming* yang kemudian dibagikan melalui akun tiktoknya.

Ustadz Abi mengatakan bahwa saat ini generasi muda cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game daripada belajar agama. Maka dari itu, beliau berpikir untuk berdakwah melalui game online. Sebenarnya beliau sudah banyak mencoba berbagai games yang dimainkan oleh para remaja seperti game *Stumble Guys*, namun games tersebut sangat sedikit yang ditonton, hanya sekitar 2 ribu orang saja. Beliau pun merasa tidak puas, akhirnya ia memutuskan untuk berdakwah sambil bermain game *Mobile Legends*.

B. Temuan Khusus Penelitian

1. Analisis Terhadap Konten Gaming Pada Akun @Abiazkakia

Bermain *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, handphone serta perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain game online para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.⁴²

Game online bersifat adiktif, maka tidak menutup kemungkinan *game online* akan mendatangkan dampak-dampak yang akan terjadi kepada pengguna. Diantara efek buruk dari permainan online yaitu, semakin sedikitnya waktu belajar, waktu untuk belajar akan berkurang karena terlalu asik bermain game, bahkan hingga sampai melupakan tugasnya sebagai pelajaran, dan kurangnya sosialisasi dengan orang lain, karena disetiap tempat terfokuskan kepada permainan, sehingga membuat mereka tertutup, dan yang lebih menonjol adalah berubahnya etika komunikasi mereka, karena perilaku yang mereka tangkap selalu

⁴² Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

dari game, sehingga mereka menerapkannya kedalam kehidupan nyata dan menjadi suatu kebiasaan.

Tentunya, Etika komunikasi memiliki dampak terhadap komunikasi atau interaksi pada *game online*. Etika komunikasi dalam game online mengacu pada norma dan aturan yang mengatur interaksi antar pemain, baik secara verbal maupun non-verbal. Perilaku komunikasi yang tidak etis, seperti penggunaan kata-kata kasar dan penghinaan, memberikan dampak yang serius pada pemain lainnya.

Tanpa moral dan etika yang kuat, media terutama media massa dan media sosial dapat merusak generasi muda. Kehadiran media sosial dapat menjadi media dakwah yang terus berdampingan dengan aktivitas komunikasi sehingga kegiatan komunikasi dakwah dapat menjadi tangguh, akan tetapi media sosial juga dapat membahayakan da'I dan juga ajaran Islam jika komunikasi dakwah dilakukan oleh pengguna media sosial yang tidak memiliki cukup ilmu dalam menyampaikan ajaran-ajaran Islam.

Pada video yang terdapat di konten-konten gaming @abiazkakiaa atau yang dikenal ustadz Abi Azkakia banyak terdapat contoh etika komunikasi islam yang dipraktikkan dimana beliau dalam bermain game online *Mobile Legend* sekaligus menjalankan dakwahnya memberikan contoh kepada anak-anak muda zaman sekarang etika dalam

berkomunikasi dalam game yang kerap kali terpengaruh oleh istilah-istilah game yang *toxic*⁴³.^b

Pada penelitian ini peneliti mengambil contoh pada beberapa video yang di upload di akun @abiazkakia salah satu contoh vidionya adalah yang di upload pada tanggal 8 Desember 2024, video tersebut berdurasi kurang lebih 1 menit dengan jumlah like mencapai 15.8k dan 155 komentar.



Gambar 4.2 konten gaming pada akun TikTok @abiazkakia

Dalam video tersebut ustadz Abi azkakia atau pemilik akun @abiazkakia memberikan caption “*ayo teman-teman jangan menormalisasi bercanda dengan kata-kata kasar dan kotor, terutama kepada yang lebih tua dari kita.*”⁴⁴

Dalam video tersebut dapat kita lihat beliau mengingatkan kepada seluruh anak-anak muda terutama yang bermain Mobile Legend untuk

⁴³ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

⁴⁴ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

selalu menjaga lisannya dalam berkata-kata. Hal tersebut mendapat respon positif dari salah satu penontonnya dapat dilihat dari kolom komentar yang berbunyi sebagai berikut: *Alhamdulillah sekarang udah ngurangin toxic di ML dan memperbanyak istigfar*, Ucap salah satu penonton di kolom komentar.

Kemudian peneliti juga menemukan video yang diunggah di akun TikTok @abiazkakiaa pada tanggal 18 Juni 2025, video tersebut berdurasi kurang lebih 2 menit.



Gambar 4.3 konten gaming pada akun TikTok @abiazkakia

abiazkakia memberikan caption video tersebut “*untung ada asmaul husna*” adapun maksud beliau memberikan captio tersebut adalah terlihat dalam video tersebut beliau bermain game Mobile Legend dan heronya mati terbunuh lawan kemudian beliau tidak mengucapkan kata-kata kotor sebagaimana pemain-pemain lain akan tetapi beliau mengucapkan asmaul husna untuk melampiaskan kematian heronya dalam game tersebut.

Selanjutnya terdapat juga video yang diunggah pada tanggal 14 November 2022, video tersebut berdurasi kurang lebih satu menit dalam video tersebut abiazkakia memberikan caption “ *untuk para jamaah gaming Nurul Legend jangan lupa untuk berdzikir*”, dalam video tersebut menunjukkan bahwa beliau selalu mangajak dan mengingatkan para followersnya untuk selalu berdzikir dan mengucapkan kata-kata yang baik daripada kata-kata toxic.⁴⁵



Gambar 4.4 konten gaming pada akun TikTok @abiazakakia

Kemudian terdapat pada video yang di upload pada tanggal 21 Juni 2025 vidio tersebut berdurasi 44 detik dengan caption “ *fakta dunia bekerja*”, dalam video tersebut terlihat abiazkakia sedang bermain game Mobile Legend dan beliau memenangkan game tersebut kemudian diakhir video beliau mengatakan bahwa ketika seseorang gagal pasti

⁴⁵ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

banyak orang yang tidak peduli dan sebaliknya juga ketika seseorang berhasil akan banyak orang yang memuji keberhasilan tersebut.⁴⁶



Gambar 4.5 konten gaming pada akun TikTok @abiazkakia

Selanjutnya terdapat video yang diunggah pada tanggal 8 Juni 2025 video tersebut berdurasi kurang lebih 1 menit beliau memberi caption “*intinya perbanyak bersyukur*”, hal tersebut dikarenakan dalam video tersebut salah satu penonton menanyakan tentang orang yang menikah yang katanya membuka pintu rezeki namun kenapa masih banyak yang bercerai karena persoalan ekonomi, kemudian beliau menjawab ketika kita mensyukuri nikmat yang dikarunia Allah maka Allah akan menambahkan nikmat tersebut akan tetapi ketika seseorang itu kufur maka Allah akan mencabut nikmat tersebut.

⁴⁶ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025



Gambar 4.6 konten gaming pada akun TikTok @abiazakakia

Kemudian terdapat video yang diunggah pada tanggal 1 Maret 2025 dengan caption “ *makanan apa yang selalu baik-baik saja*”, video tersebut berdurasi 53 detik dalam video tersebut terlihat beliau sedang bermain game Mobile Legend sambil mengingatkan para penontonnya agar selalu memakan makanan yang baik agar kata-kata yang dikeluarkan dari mulut juga baik.



Gambar 4.7 konten gaming pada akun TikTok @abiazakakia

Selanjutnya terdapat pada video yang di upload pada tanggal 26 Juni 2023 vidio tersebut berdurasi kurang lebih 1 menit dengan caption “ *kurang lebih saat sakaratul maut kita sudah tidak memikirkan dunia*”,

dalam video tersebut beliau mengingatkan kepada seluruh jamaahnya atau penontonnya akan dekatnya kematian dan kita agar selalu mengucapkan kata-kata yang baik karna ketika menjelang kematian kita akan susah ngomong atau mengucapkan sesuatu karna yang akan datang ketika sakaratul maut adalah ucapan yang sering keluar dari mulut kita sendiri.⁴⁷



Gambar 4.8 konten gaming pada akun TikTok @abiazkakia

Selanjutnya peneliti juga menemukan video yang di upload pada tanggal 10 Januari 2025 yang berdurasi kurang lebih 1 menit dan beliau memberikan caption pada video tersebut” *setiap yang bernyawa pasti akan mati*”, dalam video tersebut beliau sedang bermain game mobile Legend dan heronya mati dibunuh lawan, bukannya berkata kasar atau emosi seperti para gamers lainnya namun beliau mengingatkan kepada penontonnya bahwa setiap yang bernyawa pasti akan merasakan kematian.⁴⁸

⁴⁷ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

⁴⁸ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

Kemudian terdapat video yang diunggah pada tanggal 30 Desember 2024 video tersebut berdurasi kurang lebih 1 menit, dalam video tersebut terlihat ustadz abi azkakia sedang bermain game Mobile Legend saat mengejar lawannya heronya kemudian mati dan beliau mengibaratkan hero lawannya itu adalah dunia dan beliau menyampaikan bahwa ketika kita mengejar dunia namun kita lupa bahwa kematian itu lebih dekat kepada kita akhirnya kita mati dan dunia pun tidak dapat sebaiknya kita selalu mengingat bahwa kehidupan yang kekal itu adalah akhirat.

Pada video tersebut beliau tidak marah ataupun mengucapkan kata-kata toxic sebagaimana yang dilakukan oleh gamers lainnya namun beliau tetap menjaga etika komunikasi dalam bermain game Mobile Legend.⁴⁹

Dari beberapa contoh video yang peneliti paparkan diatas menunjukkan bahwa konten gaming di akun @Abiazkakia merupakan sangat baik terhadap remaja saat ini yang semakin hari semakin tidak terkontrol etika komunikasinya baik terhadap orang tua maupun sesama teman ketika bermain game *Mobile Legend*. Dengan demikian beliau berhasil mengubah kebiasaan-kebiasaan berkata kotor, mengumpat yang dilakukan oleh para pemain game menjadi ucapan-ucapan yang baik.

Alat pengukur dalam penelitian ini adalah lembar kode (*coding sheet*), dengan peneliti sebagai alat utama. Artinya, peneliti mengamati langsung video TikTok pada akun @abiazkakiaa dan menganalisis

⁴⁹ Hasil observasi peneliti terhadap konten Abiazkakia, 10 Juni 2025

isinya. Lembar kode digunakan sebagai panduan sederhana untuk mencatat apakah dalam setiap video terdapat pesan dakwah, seperti ajakan kebaikan, nilai akhlak, akidah, atau syariah. Dengan bantuan lembar kode ini, analisis dilakukan secara teratur dan mudah dipahami.

Tabel 4.1
Lembar Kode Analisis konten dakwah @abiazkakia

No	Tanggal upload	Tanggal Analisis	Durasi	Jumlah like	Caption	Isi konten
1	14 November 2022	25 Juni 2025	1 Menit	15.8k	Untuk para jamaah nurul legend jangan lupa untuk berdzikir	Abiazkakia mengajak penontonnya untuk berdzikir
2	26 Juni 2023	25 Juni 2025	1 menit	133K	Kurang lebih saat sakaratul maut kita sudah memikirkan dunia	Pada video tersebut Abiazkakia mengingatkan penontonnya bahwa kematian itu sangat dekat dengan kita
3	8 Desember 2024	25 Juni 2025	1 menit	15,8K	Ayo teman-teman jangan menormalisasikan bercanda dengan kata-kata kasar	Pada video tersebut Abiazkakia mengingatkan kepada penontonnya agar selalu berkata-kata dengan baik dan sopan.

No	Tanggal upload	Tanggal Analisis	Durasi	Jumlah like	Caption	Isi konten
4	30 Desember 2024	25 Juni 2025	1 menit	45,9K	Dunia ini akan berakhir	Dalam video tersebut terlihat Abiazkakia sedang bermain game Mobile Legend kemudian heronya mati saat mengejar lawannya kemudian beliau mengatakan jangan kita terlalu serius mengejar dunia sehingga melupakan akhirat karna dunia ini sementara akhirat selama-lamanya
5	10 Januari 2025	25 Juni 2025	1 menit	215,9 K	Setiap yang bernyawa pasti akan mati	Pada video tersebut Abiazkakia sedang bermain game Mobile legend dan heronya mati kemudian beliau mengingatkan bahwa setiap yang bernyawa pasti akan mati dan kembali kepada Allah SWT.

No	Tanggal upload	Tanggal Analisis	Durasi	Jumlah like	Caption	Isi konten
6	1 Maret 2025	25 Juni 2025	53 detik	3,2K	Makanan apa yang selalu baik-baik saja	Dalam video tersebut terlihat Abiazkakia mengingatkan kepada penontonnya untuk memakan makanan yang halal dan baik
7	8 Juni 2025	25 Juni 2025	1 menit	4,7K	Intinya perbanyak bersyukur	Pada video tersebut Abiazkakia mengingatkan penontonnya untuk selalu bersyukur
8	8 Juni 2025	25 juni 2025	2 menit	1,7K	Untung ada asmaul husna	Pada video tersebut Abiazkakia terlihat meengucapkan asmaul husna saat heronya mati dibunuh lawannya
9	21 Juni 2025	25 juni 2025	44 Detik	2,1K	Fakta dunia bekerja	Pada video tersebut Abiazkakia memberikan nasehat kepada penontonnya bahwa ketika kita gagal tidak akan ada yang peduli akan tetapi ketika kita sukses

No	Tanggal upload	Tanggal Analisis	Durasi	Jumlah like	Caption	Isi konten
						akan banyak yang memuji.

2. Intensitas Remaja Di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara Terhadap Konten Tiktok *Gaming @Abiazkakia*

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan 10 orang remaja di Desa Aek Godang yang merupakan pengikut akun TikTok @Abiazkakiaa untuk mengetahui intensitas remaja di Desa Aek Godang terhadap konten pada akun Abiazkakia. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pertanyaan yang sama oleh peneliti pada tanggal 15 Juni 2025 dan 17 Juni 2025 di salah satu warung tempat nongkrong anak muda atau remaja di Desa Aek Godang.

Berikut ini daftar nama-nama remaja desa Aek Godang yang menjadi responden pada penelitian ini

Tabel 4.2

Nama-nama responden 10 remaja di Desa Aek Godang

Nama responden	Tanggal	Waktu	Tempat
Sahron Adi putra	15 Juni 2025	14:00	Warung wak zul
Salman Al Farisi	15 Juni 2025	14:10	Warung wak zul
Adityia syaputra	15 Juni 2025	14:21	Warung wak zul
Aldi winata	15 Juni 2025	14:30	Warung wak zul

Dafa	17 Juni 2025	15:39	Warung wak zul
Irsan	17 Juni 2025	16:50	Warung wak zul
Anwar effendi	17 Juni 2025	17:02	Warung wak zul
Angga	17 Juni 2025	17:40	Warung wak zul
Iccan tobing	17 Juni 2025	19:57	Warung wak zul

Sumber :Hasil wawancara

Dalam wawancara tersebut pertama seorang remaja bernama Sahron

Adi Putra menyampaikan sebagai berikut:

Saya menonton konten gaming @abiazkakia 4 jam sehari yang saya sukai dari konten @abiazkakia adalah cara komunikasinya yang bagus terhadap sesama team dan kepada penontonnya apalagi cara bermainnya yang bagus dan tidak egois, setelah saya sering menonton konten gaming @abiazkakia saya merasa lebih baik dalam berbicara dengan kawan-kawan baik itu pas main game maupun dalam kehidupan sehari-hari, kemudian yang membedakan konten gaming @abiazkakia dengan creator lain adalah cara bicara beliau yang sopan terhadap penonton dan teman satu teamnya.⁵⁰

Selanjutnya Salman Al Farisi juga menyampaikan bahwa sebagai berikut:

Saya menonton konten gaming abiazkakia kalo dihitng-hitung sampe 5 atau 6 jam dalam sehari hal yang saya sukai dalam konten tersebut adalah dakwah yang dilakukan abiazkakia dan cara bermainnya yang bagus, setelah saya sering menonton konten beliau saya mendapatkan banyak pelajaran kehidupan tentang agama yang tidak saya ketahui sebelumnya dan saya juga sering menggunakan kata-kata yang sering diucapkan ustad abiazkakia ketika bermain game kemudian yang membedakan konten beliau dengan creator lainnya menurut saya beliau tidak pernah toxic ketika bermain game Mobile Legend.⁵¹

⁵⁰ Adi Putra, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 15 Juni 2025 pukul 14:00 WIB

⁵¹ Salman Al Farisi, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 15 Juni 2025 pukul 14:10

Selanjutnya penulis juga mewawancarai Aditia Saputra yang juga salah satu pengikut akun @abiazkakiaa beliau menuturkan sebagai berikut:

Saya juga sering menonton konten gaming abiazkakia akan tetapi tidak sesering kawan saya yang lain saya hanya menontonnya ketika lewat di Fyp TikTok saya. Hal yang saya sukai dari konten abiazkakiaa adalah kontennya menghibur sekaligus berdakwah yang sangat berbeda dengan kreator lainnya. Kemudian cara komunikasinya yang bagus terhadap teman satu teamnya dan kepada penontonnya.”⁵²

Selanjutnya peneliti mewawancarai Aldi Winanata seorang gamer yang terkenal dikalangan remaja Aek Godang beliau menuturkan bahwa:

Saya menonton konten abiazkakia 6 jam dalam sehari karna saya sangat ngefans sama beliau yang saya sukai dari kontennya adalah ketika bermain game dia tidak pernah menggunakan kata-kata toxic meskipun heronya mati dan inilah yang membedakan konten beliau dengan kebanyakan konten kreator lainnya “⁵³

Kemudian peneliti mewawancarai Dafa dalam wawancara tersebut beliau menyampaikan sebagai berikut:

Saya menonton konten gaming abiazkakia 7-8 jam sehari saya menyukai konten gaming abiazkakia karna beliau bermain game sambil berdakwah sehingga saya merasa mendapat manfaat ketika menonton konten beliau. Setelah saya sering menonton konten beliau saya merasakan perubannya terhadap cara komunikasi saya, ketika bermain game saya sering mengucapkan kalimat toxic namun setelah sering menonton kontennya berubah menjadi kalimat yang sering diucapkan abiazkakia ketika bermain game seperti kalimat *Masyaallah, Astagfirullah, Allahu Akbar* dan lain-lain. Dan inilah yang membedakan konten beliau dengan konten-konten lain.”⁵⁴

⁵² Aditia Saputra, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 15 Juni 2025 pukul 14:21 WIB

⁵³ Aldi Winata, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 15 Juni 2025 pukul 14:30 WIB

⁵⁴ Dafa, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 17Juni 2025 pukul 14:39 WIB

Selanjutnya peneliti juga mewawancarai remaja yang bernama Irsan dalam wawancara tersebut beliau menyampaikan sebagai berikut:

Saya menonton konten gaming abiazkakia tidak terlalu sering saya hanya menontonnya ketika lewat di Fyp TikTok saya namun saya menyukai kontennya karna beliau tidak toxic ketika bermain game dan etika komunikasinya yang bagus menurut saya walaupun saya tidak sering menontonnya.”⁵⁵

Kemudian peneliti mewawancarai Anwar Efendi beliau menyampaikan bahwa:

Saya sering menonton konten gaming abiazkakia dalam sehari saya menontonnya 5 jam bahkan ketika live streaming saya menontonnya sampai selesai dalam konten beliau yang paling saya sukai adalah ketika bermain game beliau tidak pernah mengucapkan kalimat toxic akan tetapi beliau mengucapkan kalimat-kalimat astagfirullah, masyaallah dan lain sebagainya dan itulah yang membedakan konten beliau dengan konten creator lainnya. Setelah sering menonton konten beliau saya juga sering mengucapkan kalimat yang diucapkan beliau dan saya merasakan perubahan yang baik setelah sering menonton konten beliau.⁵⁶

Kemudian peneliti mewawancarai Angga seorang remaja yang sering bermain game Mobile Legend di Desa Aek Godang dalam wawancara tersebut beliau menyampaikan sebagai berikut:

Saya menonton konten gaming abiazkakia 4-5 jam dalam sehari yang saya sukai dari konten beliau adalah cara komunikasinya yang bagus dan sopan kemudian cara bermainnya juga bagus, menurut saya yang membedakan konten-konten abiazkakia dengan konten creator yang lain adalah dakwahnya yang mana ketika bermain game beliau terus berdakwah terutama kepada anak-anak muda beliau memanfaatkan game Mobile Legend ini sebagai sarana dakwah. Saya juga meraskan dampak konten beliau dimana sebelumnya saya sering menggunakan

⁵⁵ Irsan, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 17 Juni 2025 pukul 16:50 WIB

⁵⁶ Anwar Efendi, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 17 Juni 2025 pukul 17:02 WIB

kalimat toxic pada saat bermain game namun setelah sering menonton konten beliau saya berubah dan saya mengikuti kalimat-kalimat yang diucapkan beliau ketika bermain game Mobile Legend seperti kalimat Masyaallah dan Astagfirullah⁵⁷

Peneliti juga mewawancarai seorang remaja di Desa Aek Godang yang bernama Iccan Tobing dalam wawancara tersebut beliau menyampaikan sebagai berikut:

Saya sering menonton konten gaming abiazkakia dalam sehari saya menontonnya sampe 6 jam kalo dihitung-hitung yang saya sukai dari kontennya adalah cara bermainnya yang bagus dan cara bicaranya yang soapan terhadap teamnya maupun lawannya. Kemudian yang membedakan konten beliau dengan yang lain adalah beliau tidak pernah mengucapkan kalimat toxic dalam bermain game Mobile Legend meskipun kalah dalam permainan. Setelah saya sering menonton konten beliau saya mengalami perubahan yang lebih baik dalam komunikasi sehari-hari baik itu bermain game maupun berbicara dengan teman-teman yang lain”⁵⁸

Dari 10 responden, 8 orang menyatakan bahwa mereka sering menonton *live streaming* maupun konten-konten gaming dari akun TikTok @Abiazkakiaa, 2 orang lainnya mengatakan tidak terlalu sering hanya menonton ketika lewat di Fyp TikToknya.

Dari beberapa pertanyaan dan respon remaja di Desa Aek Godang peneliti menyimpulkan bahwa intensitas remaja Desa Aek Godang terhadap konten *gaming* @Abiazkakiaa menunjukan begitu populer dan familiar bagi mereka. Dan banyak dari remaja di Desa Aek Godang yang terpengaruh dengan konten-konten *gaming* @abiazkakia dari cara komunikasi yang sebelumnya toxic menjadi lebih sopan ketika bermain

⁵⁷ Angga, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 17 Juni 2025 pukul 17:40 WIB

⁵⁸ Iccan Tobing, remaja Desa Aek Godang, *Wawancara*, 17 Juni 2025 pukul 19:57 WIB

game Mobile Legend. Untuk lebih jelasnya peneliti memaparkan intensitas remaja di Desa Aek Godang terhadap konten gaming TikTok @abiazkakia dengan tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 intensitas remaja di Desa Aek Godang terhadap konten gaming @abiazkakia

No	Nama	Waktu menonton konten gaming @Abiazkakia per hari
1	Sahron Adi Putra	6-10 Menit
2	Salman Al Farisi	10-15 Menit
3	Aditia Saputra	10-15 Menit
4	Aldi Winata	5 Menit
5	Dafa	7 Menit
6	Irsan	10 Menit
7	Anwar Efendi	10-15 menit
8	Angga	5-10 Menit
9	Panca	5 Menit
10	Iccan Tobing	7-10 Menit

3. Dampak Konten Tiktok Gaming @Abiazkakiaa Terhadap Etika Komunikasi Remaja Di Desa Aek Godang, Kecamatan Hulu Sihapas, Kabupaten Padang Lawas Utara.

Kemudian untuk mengetahui dampak konten TikTok gaming @abiazkakiaa terhadap remaja di Desa Aek Godang lebih lanjut peneliti juga mewawancarai beberapa orang tua remaja tersebut tentang bagaimana

tanggapan dan respon orang tua terhadap anak mereka yang menggunakan media sosial. Berikut ini nama-nama orang tua dan waktu wawancaranya:

Tabel 4.4

Nama-nama orang tua dari remaja di Desa Aek Godang

No	Nama	Tanggal	Waktu	Tempat
1	Bapak Supriadi	16 Juni 2025	10:00 WIB	Rumah beliau
2	Ibu Dermiana	16 Juni 2025	10:20 WIB	Rumah beliau
3	Ibu Nurmasari	17 Juni 2025	09:00 WIB	Rumah beliau
4	Bapak Anto	19 Juni 2025	12:00 WIB	Rumah beliau
5	Bapak Wahyu	19 Juni 2025	13:00 WIB	Rumah beliau

Sumber: Hasil Wawancara

Dalam wawancara dengan orang tua remaja tersebut Bapak Supriadi dan ibu Dermiana menyampaikan bahwa mereka tidak tahu bahwa anaknya sering menonton *live* atau konten-konten gaming dari ustadz Abiazkakia atau pemilik akun TikTok @Abiazkakiaa. Namun mereka mengatakan bahwa sering melihat anaknya bermain game *Mobile Legend* dirumah, maupun di kamarnya. Dan untuk penggunaan TikTok mereka mengaku hampir setiap hari anak mereka menonton TikTok di rumah bahkan sambil makan pun anak tersebut menonton TikTok.⁵⁹

Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa memang benar anak ini sering menonton konten-konten @Abiazkakiaa dan bermain game *Mobile Legend*. Dan pada saat observasi peneliti melihat langsung ketika

⁵⁹ Bapak Supriadi dan Ibu Dermiana, Orangtua Anak yang mengikuti akun Tiktok @abiazkakiaa, wawancara, 16 Juni 2025, pukul 10.00 WIB.

remaja di Desa Aek Godang bermain *game Mobile Legend* cenderung menggunakan bahasa yang lebih sopan dengan berkurangnya penggunaan kata-kata kasar, meningkatnya sikap saling menghargai antar pemain, serta cara berkomunikasi yang lebih santun selama permainan berlangsung.⁶⁰

Kemudian salah satu orang tua dari remaja tersebut yaitu Ibu Nurmasari orang tua dari Dafa salah satu remaja di Desa Aek Godang mengatakan bahwa dia sering melihat anaknya menonton TikTok dan bermain *game Mobile Legend*, beliau mengaku bahwa anaknya ini setiap hari sibuk sendiri dengan gamenya. Ibu Nurmasari juga mengatakan bahwa anaknya sering menonton konten-konten Abiazkakia dan beliau menyampaikan bahwa anaknya sering menggunakan istilah-istilah gaming yang ditonton anaknya dari konten-konten Abiazkakia.⁶¹

Untuk lebih jelasnya peneliti memaparkan dibawah ini beberapa istilah-istilah gaming yang sering diucapkan gamers ketika bermain *game Mobile Legend*.

Tabel 4.5
Istilah-istilah gaming

No	Istilah–istilah gaming	Artinya
1	<i>Savage</i>	Istilah yang digunakan ketika pemain membunuh 5 hero lawan berturut-turut tanpa mati

⁶⁰ Hasil Observasi saat remaja bermain *game* di Desa Aek Godang

⁶¹ Ibu Nurmasari, Orangtua Anak yang mengikuti akun Tiktok @abiazkakiaa, wawancara, 17 Juni 2025, pukul 09.00 WIB.

No	Istilah–istilah gaming	Artinya
2	<i>kill</i>	Ketika pemain membunuh pemain lawan
3	<i>Push</i>	Strategi mengyerang lawan untuk menghancurkan turret lawan
4	<i>Nice</i>	Istilah yang digunakan ketika pemain berhasil membunuh atau memenangkan permainan
5	<i>Lord</i>	Istilah yang digunakan untuk membunuh monster kuat yang muncul di peta permainan setelah waktu tertentu
6	<i>Loocked me</i>	Istilah ini digunakan pemain ketika ingin memanggil teamnya untuk menyerang musuh secara bersamaan
7	<i>Late game</i>	Akhir permainan atau detik-detik terakhir dalam permainan
8	<i>Last hit</i>	Ketika hero kita membunuh minion atau monster terakhir dalam suatu gelombang
9	<i>Lage/ngelage</i>	Istilah yang digunakan ketika jaringan mengalami gangguan pada saat bermain game

Dalam wawancara dengan Ibu Nurmasari, beliau menyampaikan bahwa anaknya mengalami perubahan setelah sering menonton konten-konten gaming dari Abiazkakia. Perubahan tersebut, menurutnya, terlihat

dari perilaku dan cara berbicara sang anak yang mulai meniru gaya YouTuber tersebut.

Sejak sering menonton video Abiazkakia, anak saya jadi agak berbeda. Cara bicaranya mulai meniru gaya Abiazkakia, dan perilakunya juga ikut berubah. Dia sering mempraktikkan atau menirukan gaya bicara Abiazkakia dalam kehidupan sehari-hari, baik ketika berbicara dengan saya maupun dengan teman-temannya. Misalnya, kalau sedang bermain dan menang, dia suka spontan bilang ‘Alhamdulillah’, seperti yang sering diucapkan Abiazkakia di videonya.⁶²

Dari pernyataan Ibu Nurmasari tersebut dapat disimpulkan bahwa tayangan konten gaming memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku dan pola komunikasi anak. Kebiasaan anak dalam meniru ucapan maupun gaya berbicara kreator konten menunjukkan adanya proses penyerapan dan peniruan yang terjadi melalui media digital yang dikonsumsi

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Anto, selaku orang tua dari salah satu responden. Dalam wawancara tersebut, Bapak Anto menjelaskan bahwa anaknya hampir setiap hari menggunakan *handphone*, baik untuk bermain *Mobile Legend* maupun menonton TikTok. Ia menyadari bahwa anaknya cukup aktif menggunakan media sosial dan game online sebagai hiburan sehari-hari. Bapak Anto menceritakan bahwa sebelum menonton konten gaming Abiazkakia, ia sering mendengar anaknya mengucapkan kata-kata kasar seperti “*Bjagm*”^{*} dan “*kno*”^{*} saat bermain game dengan temannya, dan ia

⁶² Ibu Dermiana, Orangtua Anak yang mengikuti akun Tiktok @abiazkakiaa, wawancara, 16 Juni 2025, pukul 10.20 WIB.

sering menegurnya terkait hal tersebut. Anaknya juga kerap mengucapkan istilah-istilah dalam game yang tidak dipahami oleh orang tua, seperti “*biade MM nai, lord be, sada nai doma so savage*”. Beliau mengatakan:

Anak saya hampir setiap hari main HP, kadang main, *Mobile Legend* kadang nonton TikTok. Saya tidak tahu kalau dia sering nonton Abiazkakia, yang jelas setiap hari pasti buka TikTok. Kadang saya dengar dia ngomong kata-kata yang saya tidak mengerti, seperti ‘*biade MM nai, lord be, sada nai doma so savage*’. Tapi saya juga melihat ada hal positif, sekarang dia lebih sering mengucapkan salam dan bilang ‘Alhamdulillah’ kalau menang main *game*. Cara bicaranya jadi lebih sopan dan menghargai teman-temannya.⁶³

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan bahwa anak Bapak Anto mengalami perubahan perilaku dan gaya komunikasi setelah aktif menggunakan media sosial dan menonton konten-konten gaming. Walaupun terdapat pengaruh bahasa yang tidak sepenuhnya dipahami oleh orang tua, namun terdapat pula dampak positif dari konten Abiazkakia, khususnya terhadap etika komunikasi anak. Anak menjadi lebih terbiasa menggunakan ucapan yang sopan, seperti mengucapkan salam dan kata “Alhamdulillah,” serta menunjukkan sikap yang lebih menghargai teman saat berinteraksi.

Terakhir, peneliti mewawancarai Bapak Wahyu, orang tua dari Iccan Tobing, salah satu remaja di Desa Aek Godang. Beliau menyampaikan bahwa anaknya hampir setiap hari menggunakan *handphone*, baik di rumah maupun di luar rumah, sehingga kerap menimbulkan kekhawatiran karena durasi penggunaannya yang cukup lama. Aktivitas yang paling

⁶³ Bapak Anto Orangtua Anak yang mengikuti akun Tiktok @abiazkakiaa, wawancara, 19 Juni 2025, pukul 12.00 WIB.

sering dilakukan anaknya adalah bermain game Mobile Legend di dalam kamar.

Perubahan yang paling menonjol terlihat dari cara anaknya berbicara dengan teman-temannya saat bermain *game*, di mana ia sering menggunakan istilah-istilah yang tidak dipahami oleh orang tua, seperti “*push rank ma hita, login boho, ise jungler na, ise MM na*”. Selain itu, Bapak Wahyu juga mengamati bahwa anaknya kerap menonton konten TikTok orang bermain *game* yang disebutnya “*ustadznya game*”, meskipun beliau tidak mengetahui nama orang tersebut. Dari pengamatan ini, beliau menyadari bahwa anaknya mulai meniru perilaku dan bahasa dari konten yang ditonton. Beliau mengatakan :

Saya juga sering lihat dia nonton TikTok orang main *game*, kayak ustadz, kata anak saya itu ustadznya game, tapi saya tidak tahu namanya. Dari situ, saya perhatikan dia mulai banyak mengalami perubahan dalam etika komunikasi Islam, misalnya lebih sering mengucapkan salam, mengucapkan ‘Jangan lupa bersyukur’, dan bahkan pernah bilang ‘setiap yang bernyawa pasti mati’”.⁶⁴

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun konten digital memberikan pengaruh pada istilah-istilah baru dalam bahasa sehari-hari anak, konten tertentu juga dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam perilaku dan komunikasi sehari-hari. Bapak Wahyu menambahkan bahwa pada awalnya, ia jarang mendengar anaknya mengucapkan “*masyaAllah*” ataupun “*astaghfirullah*” ketika bermain game bersama teman-temannya. Namun,

⁶⁴ Bapak Wahyu, Orangtua Anak yang mengikuti akun Tiktok @abiazkakiaa, wawancara, 19 Juni 2025, pukul 13.00 WIB.

seiring waktu, anak mulai meniru perilaku dan bahasa dari konten yang ditonton dan menunjukkan perubahan positif.

Dari wawancara dengan beberapa orang tua remaja di Desa Aek Godang tersebut menunjukkan bahwa konten gaming TikTok @abiazkakia berdampak positif terhadap etika komunikasi remaja di Desa Aek dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun sebagian orang tua tidak mengetahui konten kreator Abiazkakia yang jelas dari pengakuan orang tua remaja tersebut menyampaikan bahwa anak mereka mengalami perubahan setelah sering menonton TikTok dan bermain game *Mobile Legend*.

Untuk lebih jelasnya peneliti memaparkan dengan tabel dibawah ini perubahan yang dialami oleh remaja di Desa Aek Godang sesudah sering menonton konten gaming @abiazkakia berdasarkan pengakuan dari beberapa orang tua remaja tersebut.

Tabel 4.6
Perubahan remaja di Desa Aek Godang

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1	Ibu Nurmasari	Sering berkata tidak sopan saat bermain game <i>Mobile Legend</i> seperti menyebutkan nama-nama binatang kepada teman bermainnya	Pada saat bermain game tidak lagi mengucapkan kata-kata kotor akan tetapi menggunakan kalimat-kalimat yang lebih sopan. Kemudian dari gaya komunikasi dengan

No	Nama	Sebelum	Sesudah
			temannya sekarang lebih sopan.
2	Bapak Anto	Saya sering mendengarkan anak saya mengucapkan kata-kata kasar seperti B*j*a*g*n*m dan k*n*o* pada saat bermain game dengan temannya bahkan saya sering menegurnya	Sudah mulai berubah dan saya sudah jarang mendengarkan kata-kata seperti sebelumnya sekarang saya melihat anak saya menggunakan kalimat-kalimat seperti <i>masyaallah</i> dan <i>astagfirullah</i>
3	Bapak wahyu	Pada awalnya saya jarang mendengarkan anak saya mengucapkan masyaallah ataupun astagfirullah ketika bermain game bersama teman-temannya	Pada akhirnya anak saya Alhamdulillah sekarang sudah mulai sering-sering mengucapkan kalimat-kalimat yang ada di konten gaming @abiazkakia seperti kalimat <i>astagfirullah</i> dan <i>masyaallah</i> .

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di Desa Aek Godang, peneliti menemukan bahwa konten TikTok *gaming* milik @abiazkakiaa memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap pembentukan etika komunikasi islam remaja. Akun tersebut tidak hanya menampilkan hiburan berupa permainan *Mobile Legends*, tetapi juga menyisipkan pesan dakwah Islam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja.

Ustadz Abi Azkakiaa dikenal menggunakan gaya komunikasi yang ringan, santai, dan dekat dengan bahasa anak muda. Ia sering menekankan pentingnya menjaga lisan, menghindari kata-kata kasar (*toxic*), serta mengajak penonton berdzikir di sela-sela permainan. Gaya komunikasi yang positif dan penggunaan bahasa gaul yang dipadukan dengan nilai religius menjadikan pesan dakwahnya mudah diterima dan ditiru oleh remaja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di Desa Aek Godang yang menjadi informan telah mengalami perubahan dalam perilaku komunikasi mereka. Sebelum mengenal konten @abiazkakiaa, banyak dari mereka sering berbicara dengan nada tinggi atau menggunakan kata-kata yang tidak pantas, terutama saat bermain *game*. Namun setelah sering menonton konten tersebut, mereka mulai meniru cara berbicara Ustadz Abi yang lebih santun dan sopan. Bahkan, beberapa informan mengaku mulai membiasakan diri untuk mengucapkan kalimat dzikir ketika sedang kalah

dalam permainan, menggantikan makian atau umpatan yang sebelumnya sering terlontar.

Selain itu, pengaruh positif konten dakwah digital ini juga tampak dalam kehidupan sosial remaja di luar dunia maya. Mereka mulai menerapkan prinsip etika komunikasi Islam dalam pergaulan sehari-hari, seperti berbicara dengan sopan terhadap orang tua dan teman sebaya, tidak membicarakan keburukan orang lain, serta lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial.

Temuan ini memperkuat teori *Uses and Gratifications*, yang menyatakan bahwa khalayak adalah pihak aktif yang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam konteks ini, remaja memanfaatkan konten @abiazkakiaa untuk mendapatkan hiburan sekaligus pembelajaran moral dan religius. Kebutuhan hiburan yang dibalut dengan nilai keislaman menjadikan konten tersebut bukan hanya menarik, tetapi juga mendidik.

Perilaku komunikasi remaja yang terbentuk melalui paparan konten dakwah tersebut menunjukkan kesesuaian dengan nilai-nilai etika komunikasi Islam, yang tercermin dari perubahan sikap dan kebiasaan mereka dalam berinteraksi, baik di dunia nyata maupun di media sosial. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, nilai-nilai tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kejujuran: sebagian besar remaja mengaku berusaha berkata apa adanya dan tidak melebih-lebihkan fakta ketika berbicara, baik kepada teman maupun orang tua. Mereka mencontoh cara Ustadz Abi yang

selalu menyampaikan pesan dakwah dengan jujur dan apa adanya, tanpa dibuat-buat.

2. Kesopanan: remaja mulai menghindari kata-kata kasar saat bermain game atau berkomunikasi di media sosial. Sebelum mengenal konten @abiazkakiaa, mereka sering menggunakan bahasa yang keras dan emosional. Namun kini, mereka lebih memilih menggunakan ungkapan yang sopan dan santai. Beberapa informan bahkan menyebut sering mengucapkan salam seperti “Assalamu’alaikum” sebelum memulai percakapan di grup game atau media sosial.
3. Tanggung jawab dalam berkomunikasi: remaja menjadi lebih berhati-hati dalam menyampaikan pendapat agar tidak menyinggung perasaan orang lain. Misalnya, saat memberikan kritik kepada teman, mereka berusaha menyampaikannya dengan cara yang baik dan membangun. Sikap ini menunjukkan peningkatan kesadaran akan pentingnya tanggung jawab terhadap setiap kata yang diucapkan.
4. Kontrol diri: ketika mengalami kekalahan dalam permainan, remaja tidak lagi melampiaskan emosi dengan makian atau umpatan. Sebaliknya, mereka berusaha menahan diri dan menggantinya dengan ucapan dzikir seperti “Alhamdulillah”, “MasyaAllah”, atau “Astaghfirullah”. Beberapa informan menyebut bahwa kebiasaan ini mereka tiru langsung dari Ustadz Abi yang sering berdzikir di sela-sela permainan.

5. Menghargai orang lain: remaja menunjukkan sikap saling menghormati dalam komunikasi, baik dengan teman sebaya maupun orang yang lebih tua. Mereka lebih sering mengucapkan “terima kasih” dan “maaf” dalam percakapan sehari-hari, serta berusaha mendengarkan lawan bicara dengan lebih baik.

Perubahan perilaku komunikasi ini menunjukkan bahwa nilai-nilai seperti kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, kontrol diri, dan sikap saling menghargai telah mulai terinternalisasi dalam diri remaja di Desa Aek Godang. Temuan ini menegaskan bahwa konten dakwah digital seperti milik @abiazkakiaa tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter komunikasi Islami yang tercermin dalam ucapan dan perilaku sehari-hari.

Faktor lain yang memperkuat dampak konten ini adalah intensitas menonton dan kedekatan emosional antara penonton dengan kreator. Semakin sering remaja menonton video dakwah gaming Ustadz Abi, semakin tinggi tingkat internalisasi nilai-nilai yang ditanamkan. Selain itu, pendekatan yang humoris, tidak menggurui, dan sejalan dengan dunia remaja menjadikan pesan dakwah terasa lebih natural dan mudah diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konten TikTok gaming yang dikemas dengan nilai dakwah memiliki potensi besar dalam membentuk etika komunikasi remaja, terutama di era digital saat ini. Fenomena ini menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana pembinaan karakter Islami jika digunakan secara bijak dan kreatif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Analisis pada konten analisis terhadap konten dakwah pada akun TikTok *gaming mobile legend* milik @abiazkakiaa menunjukkan bahwa beliau menggunakan platform ini sebagai sarana dakwah sekaligus sebagai contoh *gamers* yang baik, yang mana konten-konten beliau menggambarkan etika komunikasi yang baik dan sopan kepada para viewrsnya dan berpengaruh terhadap perilaku *followersnya* penelitian ini menunjukkan bahwa beliau berhasil menurunkan perilaku toxic ketika bermain game dikalangan anak muda khususnya di Desa Aek Godang.
2. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Aek Godang sering menonton konten gaming dari Ustadz Abiazkakia ada yang sampai 10-15 Menit dalam sehari dan mereka menyukainya karna gaya komunikasi yang sopan dan gaya bermainnya dalam game *Mobile Legend* yang sangat bagus.
3. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa konten gaming @abiazkakiaa memberikan dampak positif terhadap gaya komunikasi remaja di Desa Aek Godang. Konten tersebut berhasil merubah kebiasaan remaja yang sebelumnya sering mengucapkan kata-kata *toxic* saat bermain *Mobile Legends* menjadi lebih santun dengan meniru ungkapan yang digunakan Ustadz Abi, seperti “*MasyaAllah*”, “*Astaghfirullah*”,

dan “*Allahu Akbar*”. Perubahan ini menunjukkan bahwa remaja mulai menerapkan nilai-nilai etika komunikasi Islam, antara lain kejujuran dalam berbicara, kesopanan dalam berinteraksi, tanggung jawab dalam menyampaikan pesan agar tidak menyinggung orang lain, kontrol diri dengan menahan emosi dan mengganti makian dengan dzikir atau kalimat positif, serta menghargai orang lain melalui sikap empati dan hormat terhadap teman sebaya maupun orang yang lebih tua. Dengan demikian, konten dakwah digital berbasis gaming seperti milik @abiazkakiaa tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembinaan karakter Islami yang efektif, khususnya dalam membentuk perilaku komunikasi remaja yang sesuai dengan nilai-nilai etika komunikasi Islam.

B. Saran

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan maka adanya saran yang peneliti buat berdasarkan hasil penelitian yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

Untuk lebih banyak menggali informasi mengenai dakwah di era digital, ikut aktif dalam mendukung kegiatan dakwah di kampus serta memberikan ajaran-ajaran islam dengan kemasan yang lebih menarik. Sangat penting untuk tetap menjaga etika di tengah masyarakat sebagai representasi mahasiswa dalam menuntut ilmu dan berdakwah.

2. Bagi Pengikut Akun Tiktok Abiazkakiaa

Untuk tetap konsisten di jalan kebenaran dan pantang menyerah untuk belajar tentang agama, jangan terlena dengan kesenangan dunia dan terlalu banyak bermain game *Mobile Legend*. Dapat lebih banyak lagi mengajak teman yang sesama bermain *Mobile Legend* untuk juga mengikuti akun Abiazkakiaa agar mendapatkan kebahagiaan dunia akhirat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dakwah Ustad Abiazkakiaa melalui game *Mobile Legend*, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih luas dalam meneliti dakwah Ustad Abiazkakiaa sehingga dapat menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya yang terlihat kurang sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Anggito Albi dan Johan Setiawan (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat: CV Jejak.
- Bachtiar Wardi (1997), *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, Jakarta : Logos Wacana Ilmu.
- Cangara Hafied (2022), *Etika Komunikasi : Menjadi Manusia yang Santu Berkomunikasi dalam Era Digital*, Jakarta : Prenadamedia Group
- Hefni, H. (2020). *Komunikasi Islam*. Jakarta: Grup Prenadamedia.
- Djarijah, *Fenomena Media Sosial TikTok dan Perubahan Perilaku Siswa Madrasah Ibtidaiyah* (2022), Yogyakarta : Hikam Media Utama.
- Juhara Erwan, dkk (2005), *Cendekiawan Berbahasa*, Jakarta : Gramedia Pratama
- Kamaluddin (2021), *Ilmu Dakwah*, Jakarta : Kencana.
- Kementerian Agama RI (2019), *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Lexy, J, Moleong (2021), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Rosdakarya
- Morissan, (2018), *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa, Edisi 3*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Nasrullah R, (2017), *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ni'matuzahroh, dan Susanti Prasetyo (2020), *Observasi : Teori dan Aplikasi Psikologi*. Malang: UMM Press.
- Pirol Abdul (2018), *Komunikasi dan Dakwah Islam*, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Rahmadi (2011), *Pengantar Metodologi Penelitian*, Jakarta : Antasari Press
- Rakhma Jalaluddin (2011), *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Ruslan Rosady (2003), *Metode Penelitian*, Jakarta : Rajawali Pers
- Sarwono, SW (2021). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono (2020), *Metodologi Penelitian Administrasi*, Jakarta : Alfabeta
- Wahyudin, U. (2022). *Etika Komunikasi Islam di Era Digital*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- W. Littlejohn Stephen & Foss, K. A. (2009) , *Teori Komunikasi (Edisi 9)*, Jakarta: Salemba Humanika.

Jurnal :

- Juditha Christiany (2021), “Etika Komunikasi di Era Digital: Tantangan dan Peluang,” *dalam Jurnal Komunikasi*, Volume 13(2), hlm 187.
- Kusuma, PD & Lia Puspita (2023), “Dampak TikTok Pada Remaja : Tinjauan Literatur yang Sistematis, *dalam jurnal ASPIKOM*, Volume 8(1), hlm. 115.
- Lestari, Puji & Dwi Katikawati (2022), “ Etika Komunikasi Anak dalam Perspektif Budaya Jawa”, *dalam jurnal Komunikasi Nusantara*, Volume 4(1), hlm. 33.
- Nawang Pinjung Sari (2023), “Pengaruh Penggunaan TikTok terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah di Indonesia”, *dalam jurnal Psikologi Pendidikan*, Volume 15(2), hlm. 78.
- Nugroho, AC & Susilowati (2023), “Peran Etika Komunikasi dalam Pembentukan Karakter Anak di Era Digital”, *jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume 12(1), hlm. 50.
- Puji Sari, dkk (2022), “ Dampak Penggunaan Media Soosial Terhadap Pola Belajar dan Interaksi Sosial Anak Usi Sekolah di Indonesia”, *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Teknologi Informasi*, Volume 15(1), hlm. 80.
- Putri, A. W., & Amalia, R. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 7(1), 1107-1120.
- Rusli, M., & Hamzah, L. (2021). Etika Komunikasi Islam di Era Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Islam*, 11(1), 47-66.

Santoso Edi, “Literasi Digital dan Etika Media Sosial di Era Post-Truth”, *Jurnal Komunikasi*, Volume 15(2), hlm. 93.

Wahyudi Uud & Irpan Suryadi (2021), Etika Komunikasi di Media Sosial : Tinjauan Praktis Komunikasi Islami, *Jurnal Komunikasi Islam*, Volume 11(1), hlm. 46.

Yusuf, F. (2016), Perkembangan Teori Uses and Gratifications di Era Digital, dalam *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume 5(2), hlm. 75-85.

Wahyu Rahardjo, dkk (2022), “Media Sosial dan Remaja : Pola Penggunaan, Dampak, dan Peran Orangtua”, *jurnal Psikologi Sosial*, Volume : 21(2), hlm. 126.

Wahyudin, U., & Kurniawan, I. (2022). Implementasi Etika Komunikasi Islam pada Remaja di Era Digital. *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan*, 6(1), 1-18.

Zuhroh & Puji Astuti (2022), “ Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Perilaku Generasi Z”, *Jurnal Teknologi dan Sistem Inormasi Bisnis*, Volume 4(1), hlm. 171.

LAMPIRAN I

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam Melakukan penelitian, peneliti juga menggunakan pedoman observasi yang disusun dengan tujuan mempermudah saat melakukan penelitian. Pedoman observasi mengenai “dampak konten *gaming* TikTok pada akun @abiazkakiaa terhadap etika komunikasi islam yang diterapkan remaja Desa Aek Godang”, sebagai berikut :

1. Mengamati aktivitas konten *gaming*, gaya bahasa, dan interaksi @abiazkakiaa di TikTok.
2. Mengamati etika komunikasi remaja di Desa Aek godang sehari-hari, termasuk dalam penggunaan istilah *gaming*.
3. Mengamati penerapan prinsip komunikasi Islam seperti kejujuran dan kelembutan oleh remaja.
4. Mengamati perubahan gaya bicara dan sikap remaja setelah menonton konten *gaming* @abiazkakiaa di TikTok.

LAMPIRAN II

PEDOMAN WAWANCARA REMAJA

1. Seberapa sering Anda menonton konten *gaming* dari akun TikTok @abiazkakiaa?
2. Apa yang Anda sukai dari konten *gaming* @abiazkakiaa?
3. Apakah Anda menggunakan istilah-istilah *gaming* yang Anda dengar dari konten tersebut dalam percakapan sehari-hari?
4. Bagaimana pendapat Anda tentang gaya komunikasi yang digunakan dalam konten *gaming* @abiazkakiaa?
5. Apakah Anda merasa ada perubahan dalam cara Anda berkomunikasi setelah menonton konten tersebut?
6. Apa yang membedakan konten *gaming* @abiazkakiaa dengan konten *gaming* yang lain yang pernah anda konsumsi?
7. Bagaimana tanggapan orang tua atau guru terhadap gaya bicara Anda?
8. Apakah teman-teman Anda juga menonton konten yang sama? Bagaimana pengaruhnya terhadap komunikasi dalam kelompok?

LAMPIRAN III

PEDOMAN WAWANCARA ORANGTUA REMAJA

1. Berapa lama kira-kira anak Bapak/Ibu menggunakan gadget setiap hari?
2. Apakah Bapak/Ibu tahu anak suka nonton video *game* di akun TikTok @abiazkakiaa?
3. Apakah Bapak/Ibu melihat perubahan cara bicara anak setelah menonton video itu?
4. Apakah anak sering memakai kata-kata baru dari video *game* waktu ngobrol?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah cara bicara anak masih sopan menurut Islam?
6. Bagaimana Bapak/Ibu ajarkan anak cara bicara yang baik menurut Islam?
7. Menurut Bapak/Ibu, apa hal baik dan buruk dari anak menonton video *game* itu?
8. Apa saran dan harapan Bapak/Ibu agar anak bisa ikut tren tapi tetap sopan bicara sesuai Islam?

DOKUMENTASI



Foto 01: Wawancara saudara sahron adi putra



Foto 02 : Wawancara saudara dafa harahap



Foto 03 : Wawancara saudara salman al faris



Foto 04 : Wawancara saudara aldi winata



Foto 05 : Wawancara saudara aditya syaputra



Foto 06 : Wawancara saudara Anwar effendi



Foto 07 : Wawancara saudara irsan nauli



Foto 08 : Wawancara saudara angga



Foto 09 : Wawancara saudara iccan tobing



Foto 10 : Wawancara saudara wildan siregar

DDOKUMENTASI DENGAN ORANGTUA REMAJA



Foto 01 : Wawancara bapak Supriadi



Foto 02 : Wawancara bapak Anto



Foto 03 : Wawancara bapak Wahyu



Foto 04 : Wawancara ibu Dermiana



Foto 05 : Wawancara ibu Nurmasari