

PESAN DAKWAH KULTUM ESPORT PADA CHANNEL YOUTUBE GARUDAKU ESI

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan
Ampel Surabaya, guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos.)

Oleh
Faradiba Divani
04020121035



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
SURABAYA**

2025

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA
PENULISAN SKRIPSI**

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Faradiba Divani

NIM : 04020121035

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Alamat : Perum Planet Green no.37, Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari terbukti ataupun dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berlaku.

Surabaya, 21 Mei 2025

Yang menandatangani



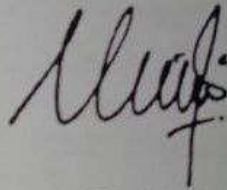
Faradiba Divani

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Faradiba Divani
NIM : 04020121035
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Pesan Dakwah Kultum Esport Pada
Channel Youtube Garudaku Esi

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 April 2025
Menyetujui Pembimbing,



Ummy Chairiyah, M.I.Kom
199110132020122021

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PESAN DAKWAH KULTUM ESPORT PADA CHANNEL
YOUTUBE GARUDAKU ESI

SKRIPSI

Disusun Oleh
Faradiba Divani
04020121035

telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
pada tanggal 21 Mei 2025

Tim Penguji

Penguji I

Ummy Chairiyah, M.I.Kom
NIP 199110132020122021

Penguji II

Dr. H. Abdullah Sattar,
S.Ag.M.Fil.I
NIP 196512171997031002

Penguji III

Dr. Sokhi Huda, M.Ag
NIP 196701282003121001

Penguji IV

Tias Satrio Adhitama, MA
NIP197805092006041004



Surabaya, 21 Mei 2025

Dekan,

Dr. Moch. Chusnul Arif, S.Ag. M. Fil.I
NIP 19711998031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Faradiba Divani
NIM : 09020121035
Fakultas/Jurusan : Paedagogik dan Komunikasi / Ilmu Komunikasi dan Pengajaran Islam
E-mail address :

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Reson Dufwah Kultur Esport pada Channel Youtube Garuda ESI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 September 2025

Penulis



(Faradiba Divani)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK **(Bahasa Indonesia)**

Faradiba Divani, 04020121035, 2025. *Pesan Dakwah Kultum Esport Pada Channel Youtube Garudaku ESI*

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pesan dakwah yang disampaikan oleh Ustaz Abi Azkakia melalui kultum e-sport game *Mobile Legends* di akun YouTube Garudaku ESI. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apa saja bentuk pesan dakwah yang terkandung dalam kultum e-sport Ustaz Abi Azkakia? Penelitian ini menggunakan metode analisis konten kualitatif dengan model Klaus Krippendorff. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan dakwah yang disampaikan berfokus pada nilai-nilai keislaman seperti pengendalian hawa nafsu, tawakal, dan ketakwaan. Ustaz Abi menyampaikan pesan tersebut melalui gaya yang santai, humoris, dan menggunakan referensi game *Mobile Legends*, sehingga lebih mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan audiens muda. Konten dakwah dikemas dengan bahasa yang sederhana dan analogi dari dunia game, menjadikan penyampaian pesan terasa ringan namun bermakna. Berdasarkan temuan ini, peneliti merekomendasikan agar dakwah di era digital mempertimbangkan penggunaan media dan budaya populer seperti e-sport dalam penyampaian pesan keagamaan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menelaah respons audiens terhadap pesan dakwah dalam game, atau menganalisis konten sejenis pada platform digital lainnya.

Kata kunci: Pesan dakwah, *Mobile Legends*, Youtube, Analisis Isi Klaus Krippendorff.

ABSTRACT

(Bahasa Inggris)

Faradiba Divani, 04020121035, 2025. *Da'wah Messages in E-Sport Sermons on the Garudaku ESI YouTube Channel*

This research aims to identify and analyze the da'wah messages delivered by Ustaz Abi Azkakia through e-sport sermons in the Mobile Legends game on the Garudaku ESI YouTube channel. The research question addressed in this study is: What types of da'wah messages are contained in Ustaz Abi Azkakia's e-sport sermons? This study employs a qualitative content analysis method using Klaus Krippendorff's model. The findings show that the da'wah messages conveyed focus on Islamic values such as self-control, reliance on God (tawakkul), and piety (taqwa). Ustaz Abi delivers these messages in a relaxed and humorous style while using references from the Mobile Legends game, making the content more relatable and easier to understand for young audiences. The da'wah content is presented using simple language and analogies drawn from the gaming world, making the message delivery feel light yet meaningful. Based on these findings, the researcher recommends that digital-era da'wah should consider utilizing popular media and cultures, such as e-sports, to deliver religious messages. Further research can explore audience responses to da'wah messages in games or analyze similar content on other digital platforms.

Keywords: Da'wah messages, Mobile Legends, YouTube, Klaus Krippendorff's Content Analysis.

ABSTRAK (Bahasa Arab)

فردية ديفاني، 04020121035، 2025. رسائل الدعوة في خطبة الرياضة الإلكترونية على قناة يوتيوب جاروداكو إيسي

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد وتحليل رسائل الدعوة التي يقدمها الأستاذ أبي أزكايا من خلال سلسلة من الخطب القصيرة (كولتوم) في لعبة الرياضات الإلكترونية في اليوتيوب. وتتمثل إشكالية البحث Garudaku ESI "موبايل ليجندز" على قناة في: ما هي أشكال رسائل الدعوة الموجودة في هذه الخطب الإلكترونية؟ اعتمدت هذه الدراسة على منهج تحليل المحتوى النوعي باستخدام نموذج كلاوس كريبندورف. أظهرت نتائج الدراسة أن الرسائل الدعوية تركز على القيم الإسلامية مثل ضبط النفس، والتوكل، والتقوى. ينقل الأستاذ أبي هذه الرسائل بأسلوب بسيط ومرح، مستعيناً بإشارات من لعبة "موبايل ليجندز"، مما يجعلها أقرب وأسهل فهماً للجمهور الشاب. وقد تم عرض المحتوى الدعوي بلغة سهلة وبأمثلة مستمدة من عالم الألعاب، مما جعل الرسائل الدعوية خفيفة في ظاهرها لكنها عميقة في معناها. وبناءً على هذه النتائج، توصي الدراسة بأن تراعي الدعوة في العصر الرقمي استخدام الوسائط الحديثة والثقافة الشعبية، مثل الرياضات الإلكترونية، لنقل الرسائل الدينية. ويمكن إجراء دراسات مستقبلية لفحص تفاعل الجمهور مع هذه الرسائل أو لتحليل محتويات رقمية مماثلة.

رسائل الدعوة، موبايل ليجندز، يوتيوب، تحليل المحتوى :الكلمات المفتاحية
حسب نموذج كلاوس كريبندورف

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI.....	v
ABSTRAK (Bahasa Indonesia)	vi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TRANSLITERASI	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat teoretis.....	10
2. Manfaat praktis	10
E. Definisi Konsep.....	10
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	15
A. Kerangka Teoretis	15
1. Pesan Dakwah	15
Pengertian Pesan Dakwah.....	15

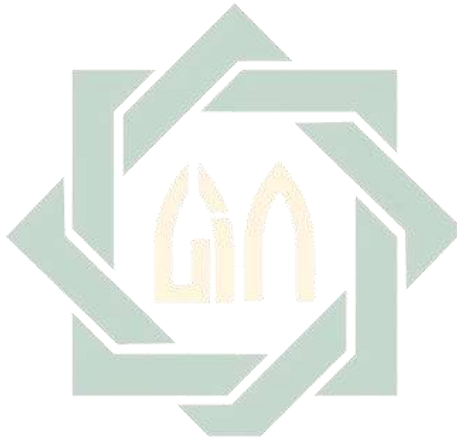
Karakteristik Pesan Dakwah	17
Macam-macam Pesan Dakwah	18
2. Youtube	21
B. Penelitian Terdahulu	27
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
B. Objek Penelitian (Unit Analisis)	35
C. Jenis dan Sumber Data	35
D. Tahap-Tahap Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Validitas Data	41
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN....	46
A. Gambaran Umum Subyek Penelitian	46
B. Penyajian data	48
C. Analisis Data	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)	60
1. Perspektif Teori	60
2. Perspektif Islam	62
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan	65
B. Rekomendasi	65
C. Keterbatasan Penelitian	66



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

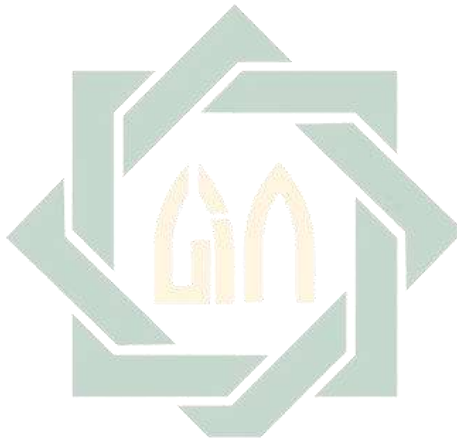
Tabel 3.1 Daftar Video Konten Ustaz Abi Azkakia pada channel YouTube Garudaku ESI	36
Tabel 4.1 Penyajian data video kultum esport berjudul "Berpuasa"	49
Tabel 4.2 Penyajian data video kultum esport berjudul "Bertawakal"	50



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Kerja Analisis Krippendorff.....	42
Gambar 4.1 Kultum Esport	47
Gambar 4.2 Berpuasa	52
Gambar 4.3 Bersabar	55



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Qomar, and Dudi Badruzaman. "Tantangan Dan Peluang Dakwah Islam Di Era Digital." *KOMUNIKASIA: Journal of Islamic Communication and Broadcasting* 3, no. 2 (2023): 152–162.
<https://pdfs.semanticscholar.org/ba9a/12beedfbccd5d521078395c12df84746cc79.pdf>.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyan. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–980.
- Ali Aziz, Moh. *Ilmu Dakwah: Edisi Revisi*, (Jakarta: Kencana), 2017.
- Almursyidi, M. Muhibbuddin, and Asrul Harahap. "IMPLEMENTASI METODE DAKWAH BIL-HIKMAH ABI AZKAKIA DALAM KONTEN GIM" 3, no. 5 (2024): 9–16.
- Amal, Moh Alfi, Arla Aglia, and Agung Prabowo. "Innovating Islamic Preaching through TikTok Live Streaming and Mobile Legends Gaming" 2, no. 3 (2024): 90–94.
https://www.researchgate.net/publication/384444913_Innovating_Islamic_Preaching_through_TikTok_Live_Streaming_and_Mobile_Legends_Gaming.
- Anam, Moch. Choirul. "Pesan Dakwah Dalam Game Kan Kan Challenge Prilly Pada Channel Youtube The Sungkars Family." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Burhanuddin. *Media Baru Dan Dakwah Islam*. Graha Ilmu. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2021.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Kemenag RI. Jakarta: Karya Agung Surabaya, 2002.

- Dhela, Gyta Rastyka. "Pemanfaatan Channel YouTube Sebagai Media Dakwah Islam (Studi Pada Akun Youtube Masjid Addu'a Way Halim Bandar Lampung)." *Skripsi*, 2021.
- Fanti, Tasha Bulan Suci. "Dakwah Melalui Aplikasi Tiktok Oleh Husain Basyaiban." *Skripsi* (2022).
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20891/>.
- Fitriani, Anis. "Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Hanan Attaki Dalam Akun Youtube Pemuda Hijrah." *Skripsi* (2018). <http://repository.uinjkt.ac.id/>.
- Henry Bastian, and Khamadi. "Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan," no. February 2016 (2018): 33–44.
- Iryani, Juniarti, and Nurwahid Syam. "Peran Media Sosial Dalam Menyebarkan Pesan Agama Dan Perubahan Sosial." *Pusaka* 11, no. 2 (2023): 359–372.
<https://blamakassar.e-journal.id/pusaka/article/view/1242/536>.
- James Paul Gee. "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy" (2022): 13774.
<https://doi.org/10.1145/950566.950595>.
- Khairiyah, Nanda. "Analisis Penggunaan Video Game Online Sebagai Media Dakwah." *An-Nufus* 1, no. 2 (2020): 24–41.
[https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2715980&val=24737&title=ANALISIS
PENGGUNAAN VIDEO GAME ONLINE SEBAGAI
MEDIA DAKWAH](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2715980&val=24737&title=ANALISIS%20PENGGUNAAN%20VIDEO%20GAME%20ONLINE%20SEBAGAI%20MEDIA%20DAKWAH).
- Krippendorff, Klaus. *Content Analysis: Introduction To Its Theory and Methodology*. Jakarta: CV. Rajawali Pers, 2019.
- Leśniczak, Rafał. "News Coverage of Christian Churches and Other Religious Bodies Dealing with the Covid-19 Pandemic: An Analysis of Newspapers in German and

- English.” *Church, Communication and Culture* 7, no. 1 (2022): 175–195.
- Maemonah, Maemonah, H. Zuhri, Masturin Masturin, Ahmad Syafii, and Hafidh Aziz. “Contestation of Islamic Educational Institutions in Indonesia: Content Analysis on Social Media.” *Cogent Education* 10, no. 1 (2023).
- McQuail, Denis. *McQuail’s Mass Communication Theory*. Vol. 6. London: SAGE Publications, 2010.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 11th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nurfritria, Syintia, and Arzam Arzam. “Urgensi Media Sosial Sebagai Sarana Dakwah Melalui Media.” *An-Nida’* 46, no. 1 (2022): 88. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/19245/8119>.
- Rahardjo, Pradipta Abhiyoga. “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abdul Somad Dalam Akun YouTube Tafaqquh Video.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Raid, Dzaky Muhtadi, Achmad Syarifudin, and Muslimin. “Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Dalam Game Mobile Legend.” *Pubmedia Social Sciences and Humanities* 1, no. 4 (2024): 14.
- Ridwan, Aang. “Dakwah Dan Digital Culture : Membangun Komunikasi Dakwah Di Era Digital.” *Komunikasi dan Penyiaran Islam* 1, no. 1 (2022): 74–84. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/LANTERA/article/view/2526>.
- Saidil Mustar. “Kepribadian Dai Dalam Berdakwah.” *Jurnal Tarbiyah* 22, no. 1 (2015): 87–113.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Cetakan 1. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Statista. “Leading Mobile Games in Indonesia.”
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &*

D. Bandung: Alfabeta, 2013.

Toffler, Alvin. *The Third Wave. Journal of Asian Finance, Economics and Business*. New York: Bantam Books, 1980.

Wahid, Abdul. *Gagasan Dakwah Pendekatan Komunikasi Antarbudaya. Kencana*. Jakarta, 2019.

Walian, Anang, Kusnadi, and Rizki. “Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustaz Abi Azkakia Dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends Pada Episode Bane Hijrah.” *Edisi Januari-Maret* 01, no. 03 (2024): 438–444. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/index>.

Wibowo, Adi. “Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam Di Era Digital.” *Jurnal Islam Nusantara* 03, no. 02 (2019): 339–356. <https://jurnalnu.com/index.php/as/article/view/141>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A