

Analisis Nilai Dakwah Dalam Konten Game Streaming di Channel Youtube Risco Aditama

Dinar Rubyadha Rusamsi^{*}, Malki Ahmad Nasir, N. Sausan M. Sholeh

Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

dinarrubyadha@email.com, malki_tea@unisba.ac.id, sausan.muhammad@unisba.ac.id

Abstract. This research is entitled "Analysis of Da'wah Values in Game Streaming Content on Risco Aditama's YouTube Channel," which aims to analyze the da'wah values contained in game streaming content, including the da'wah values of aqidah, shari'ah, and morals. This study also seeks to identify the most dominant da'wah values among the three. The research employs the descriptive qualitative methods, with the data collection techniques including observation, literature study, and interviews. The results of this analysis show that in the game streaming content analysis produced by Risco Aditama, there are the da'wah values that are delivered in a positive thing and entertaining manner, thus increasing the interest viewerst in Islamic teachings. Of the three da'wah values that are analyzed, there are moral values were found to be the most dominant. Risco Aditama consistently emphasizes the importance of good behavior, which is reflected in how Risco maintains his words and actions during game streaming. The delivery of moral values that is carried out in a relaxed and relatable manner, makes the da'wah message more easily accepted by the audience.

Keywords: *Da'wah Value, Game Streaming, Risco Aditama.*

Abstrak. Penelitian ini berjudul "Analisis Nilai Dakwah dalam Konten Game Streaming di Channel YouTube Risco Aditama" yang bertujuan menganalisis nilai-nilai dakwah yang terkandung dalam konten game streaming, termasuk nilai dakwah aqidah, syari'ah, dan akhlak. Penelitian ini juga berusaha untuk mengidentifikasi nilai dakwah yang paling dominan di antara ketiganya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, studi literatur, dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam konten game streaming yang dilakukan oleh Risco Aditama, terdapat nilai-nilai dakwah yang disampaikan secara positif dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap ajaran Islam. Dari ketiga nilai dakwah yang dianalisis, nilai akhlak ditemukan sebagai nilai yang paling dominan. Risco Aditama secara konsisten menekankan pentingnya berperilaku baik. Hal ini tercermin dari bagaimana Risco menjaga perkataan dan tindakannya selama melakukan game streaming. Penyampaian nilai akhlak yang dilakukan dengan cara santai dan relatable membuat pesan dakwah lebih mudah diterima oleh penonton.

Kata Kunci: *Nilai Dakwah, Game Streaming, Risco Aditama.*

A. Pendahuluan

Dapat dikatakan bahwa berdakwah atau mengajak kepada kebaikan itu tidak perlu hanya dari mimbar saja dan tidak perlu menunggu menjadi seorang da'i terlebih dahulu. Dengan semakin berkembangnya zaman, maka diiringi dengan berkembangnya berbagai bidang termasuk bidang teknologi. Maka salah satu cara untuk dapat mengembangkan metode dakwah itu sendiri adalah dengan menggunakan teknologi informasi sebagai alat untuk menyebarkan dakwah.

Hari ini, penggunaan *smartphone* atau telepon pintar bukanlah sesuatu yang asing. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo.go.id, 2024), jumlah pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang, dengan 95 persen di antaranya memanfaatkan internet untuk mengakses media sosial. Melihat persentase tersebut maka tidak heran bagi kita melihat para pendakwah yang memulai dakwahnya dengan memanfaatkan media sosial dan teknologi yang ada tersebut. Dakwah mulai tersebar luas melalui platform-platform sosial yang ada, seperti Instagram, Twitter, Tiktok dan YouTube.

Selain penggunaan media sosial yang semakin banyak, maka hiburan-hiburan seperti film dan *game* pun semakin mudah diakses dan jika kita perhatikan *game* menjadi salah satu hiburan yang diminati dengan tidak memandang umur. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) (hybrid.co.id, 2024), jumlah penduduk Indonesia mencapai 278,69 juta jiwa. Di sisi lain, Niko Partners memperkirakan bahwa pada tahun 2022, terdapat sekitar 180 juta gamers di Indonesia. Dengan demikian, sekitar 64,5% dari total penduduk Indonesia adalah gamers.

Banyak produk teknologi baru muncul sebagai hasil dari perkembangan teknologi komunikasi yang semakin hari semakin cepat. Streaming ini menjadi salah satu cara yang cukup bisa menarik perhatian penonton, salah satunya dalam industri game. Banyak platform yang memfasilitasi setiap gamers yang ingin melakukan *streaming* atau *live streaming* (siaran langsung), seperti yang paling populer di kalangan gamers yaitu twitch dan YouTube.

Selain hal positif yang didapat, karena mudahnya akses, tentu ada beberapa hal negatif bahkan banyak dikarenakan bebasnya penggunaan platform tersebut. Ada sejumlah besar konten saat ini yang mengandung kata-kata kasar dan toxic, atau mengandung hal-hal vulgar, dan perbuatan tidak senonoh, yang jelas tidak sesuai dengan standar moral dan akhlak. Salah satu contohnya bisa sering ditemukan di konten live streaming game.

Contohnya, bahasa yang digunakan seseorang sehari-hari, salah satunya bisa dipengaruhi oleh media sosial salah satunya YouTube, dan faktor yang menyebabkan mereka mengucapkan kata-kata kasar ialah bisa karena kalah dalam permainan atau mendapatkan *achievement-achievement* yang tidak sesuai dengan yang diinginkan, sehingga secara spontan mengeluarkan perkataan kasar (Manullang, 2023). Apabila terus menerus menonton dan mendengar tentunya secara perlahan bisa mengubah bahkan merusak akhlak seseorang, seperti mudah berkata kasar atau kotor, bahkan sampai kasus kekerasan dan adanya sifat agresif.

Maka dari fenomena yang ada, dakwah tentunya sangat diperlukan juga dalam ranah ini untuk menjaga moral dan juga mengajak para gamers untuk mengetahui batasan dalam bermain game atau membantu penonton memilah tontonan live streaming game yang tidak keluar dari syari'at dan tidak merusak akhlak.

Risco Aditama, merupakan salah satu pelopor streamer dakwah yang memiliki channel YouTube dengan 10 ribu lebih subscriber di YouTube dan 35,2 ribu followers di Instagram. Streamer yang akrab disapa Bang Co tersebut juga aktif sebagai pembina para gamers dan pemain atau penggemar e-sport di komunitas Gaming yaitu komunitas Madani. Risco Aditama sering melakukan live streaming sedang memainkan game dengan kadang diselingi berdiskusi atau mengobrol dengan para penonton. Selain itu, Risco Aditama juga menerapkan aturan dalam channelnya untuk tidak menggunakan kata-kata toxic dan kasar. Risco Aditama juga sudah menyiapkan sensor untuk live Streaming game-nya untuk jaga-jaga apabila dalam game tersebut ada adegan yang tidak senonoh, terlalu vulgar atau kekerasan seperti bunuh diri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka saya merasa bahwa dakwah yang dilakukan Risco Aditama tersebut adalah hal yang unik dan belum sering ditemukan, yang menurut saya merupakan pengimplementasian dari dakwah yang bersifat fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing dan juga zaman. Dari penelitian ini, harapannya dapat membedah bagaimana cara beliau dalam merangkul anak-anak *gamers* dan dapat menjadi inspirasi bagi setiap orang yang mau berdakwah dengan cara yang disenanginya sesuai dengan kemampuan dan

memberitahukan bahwa dakwah itu dapat dilakukan Dimana saja dan melalui platform apa saja dengan cara yang mengasyikan.

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode penelitian yang digunakan yaitu analisis isi (content analysis) yaitu pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau teks. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur. Adapun teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Nilai Dakwah Dalam *Game Streaming* Risco Aditama

Menurut hasil penelitian dan wawancara yang telah peneliti lakukan, Risco Aditama memulai channel YouTube pribadinya pada Juni 2021. Sebelumnya, ia terlibat dalam pembuatan konten untuk YukNgaji, di mana ia lebih banyak berperan di belakang layar. Pada tahun 2021, channel tersebut mulai difokuskan pada konten *live streaming*. Dalam Channel Youtube Risco Aditama yang telah memiliki 10,7 ribu *subscriber*, Risco sudah mengunggah 546 video yang kebanyakan terdiri dari konten *live streaming* dan beberapa konten video yang berisi *stream highlight* dan teaser kelas yang diadakan oleh Risco Aditama. Saat melakukan *game streaming* di Youtube, Risco biasa menampilkan layar *game* yang ia mainkan dan juga sekaligus menampilkan wajahnya, dengan menggunakan aplikasi khusus *streaming* OBS yang kemudian dihubungkan ke YouTube. Saat melakukan *streaming* maka penonton dapat memberikan komentar, reaksi dan berinteraksi dengan *streamer*. Selain itu, penonton juga dapat memberikan *gift* atau hadiah yang biasa disebut *donate* sebagai bentuk *support* kepada *streamer* atau berlangganan *membership* Youtube. *Streaming game* ini dilakukan Risco sebagai bentuk dakwah dan juga untuk tetap relevan dengan anak muda, sehingga pesan dakwah dapat lebih mudah diterima oleh mereka, termasuk komunitas e-sport. Meski semakin berumur dan minat bermain *game* semakin berkurang, Risco tetap memainkan *game* sebagai usaha untuk tetap relevan dengan anak-anak muda (YouTube, 2024).

Di era digital, ada banyak media yang dapat digunakan untuk dakwah. Saat ini, penyampai dakwah harus memanfaatkan platform media online seperti media sosial dan *game* online. Karena masyarakat saat ini terintegrasi dengan kemajuan teknologi dan media sosial, penggunaan media digital dalam dakwah terbukti sangat efektif. Namun, di era digital, dunia dakwah menghadapi berbagai masalah yang dapat memengaruhi prinsip-prinsip moral dan inti dari dakwah. Maka pemanfaatan *game* online untuk dakwah di media baru merupakan pendekatan yang cukup unik, karena *game* ini populer di kalangan pengguna online, khususnya kaum muda yang mungkin memiliki minat terbatas pada kegiatan keagamaan (Hakim, 2024).

Menurut hemat penulis kesimpulan diatas adalah bahwa nilai dakwah dalam dapat ada di dalam *game streaming* adalah melalui aspek perkataan dan pesan moral yang disampaikan. *Streamer* dapat menggunakan *streaming tersebut* untuk mengajarkan penonton berbagai aspek yang mengandung nilai Islam di dalamnya. Misalnya, dengan tidak mengatakan hal buruk dan mengatakan hal-hal baik dan sopan serta mereka dapat memberikan nasihat juga menyampaikan hikmah dari *game* yang dimainkan yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Ini bermanfaat untuk menyampaikan dakwah secara santai dan non-formal.

Ketika melakukan *Game Streaming* dari hasil pengamatan penulis, maka ada beberapa hal yang disajikan oleh Risco Aditama. Risco Aditama adalah *game streamer* YouTube yang terkenal dengan konten yang positif serta tidak toxic. Risco dapat menyampaikan nilai-nilai dakwah kepada penonton dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui *Game Streaming*-nya. Maka dari itu, nilai dakwah yang disajikan oleh Risco dalam *Game Streaming* yaitu:

Yang pertama, dalam setiap sesi *game streaming*-nya, Risco Aditama selalu menunjukkan akhlaq yang baik. Misalnya, dia menghindari kata-kata kasar, dan selalu berbicara dengan sopan. Risco selalu mengawali awal *streaming*-nya dengan mengucapkan basmallah dan mengucapkan salam untuk menyapa para penontonnya, selain itu di akhir *streaming* maka Risco Aditama sering mendo'akan kebaikan bagi semua yang menonton dan juga menutupnya dengan mengucapkan salam.

Hal ini menunjukkan nilai-nilai Islam tentang pentingnya akhlak yang baik dan menjadi teladan yang baik bagi mereka yang melihatnya.

Yang kedua, Risco sering memasukkan pesan moral yang terkait dengan nilai-nilai Islam dalam beberapa videonya. Misalnya, dia membahas pentingnya kerja keras, kejujuran, rasa syukur dan sabar. Pesan-pesan ini disampaikan dengan cara yang alami dan tidak terkesan menggurui serta berkaitan dengan *game* yang sedang dimainkannya, sehingga penonton lebih mudah menerimanya.

Kemudian yang ketiga, Risco Aditama juga berinteraksi aktif dengan penontonnya melalui live chat saat streaming. Dia selalu berusaha menjawab pertanyaan dan memberi saran yang bermanfaat. Ketika penonton berinteraksi satu sama lain, mereka membuat komunitas yang positif dan saling mendukung. Seperti yang sering ia lakukan ketika melakukan *game streaming* di YouTube-nya (YouTube, 2024).

Dengan demikian maka hemat penulis kesimpulan diatas bahwa Risco Aditama menunjukkan nilai-nilai dakwah dengan menyebarkan melalui media digital, dan diselipkan dalam *game streaming* yang dilakukan. Risco Aditama menyebarkan nilai-nilai Islam dengan cara yang menarik yaitu dengan memasukkan pesan dakwah ke dalam *gameplay*, menggunakan interaksi langsung dengan penonton, dan mencocokkan antara *game* yang dimainkan dengan nilai Islam yang sesuai. Media streaming sebagai platform dakwah memiliki potensi dalam menyebarkan nilai Islam yang lebih luas

Saat melakukan *game streaming*, Risco Aditama biasanya menyisipkan nilai-nilai dakwah dalam beberapa kesempatan baik karena ada hal yang *relate* (cocok) dalam alur *game*-nya, ataupun ketika ada interaksi atau pertanyaan dari *viewers*, serta menjadi role model. Selain peluang, ada juga tantangan dalam melakukan live streaming sangat besar, terutama ketika channel baru dibangun dan dikelola sendiri. Untuk memperbesar channel, sering kali diperlukan kolaborasi atau "nebang" pada streamer besar. Namun, Risco memilih untuk tidak melakukan hal tersebut, karena khawatir akan kehilangan objektivitas dan merasa terikat pada cara bermain streamer lain, kecuali jika memang ada kesepakatan dari pihak streamer. Karena itulah, pertumbuhan channel Risco mungkin tidak begitu pesat, namun hal tersebut tidak menjadi masalah karena tujuan utamanya bukan pada pertumbuhan yang cepat, melainkan menunggu momentum yang tepat dengan sabar (Aditama, 2024).

Menurut hemat penulis dari apa yang disampaikan Risco Aditama (Aditama, 2024), maka ada 3 pendekatan yang dilakukan Risco Aditama dalam menyampaikan nilai dakwah yang ada. Yang pertama adalah melalui adanya Sesi QnA (Questions and Answers) adalah salah satu pendekatan utama Risco Aditama untuk menyampaikan nilai dakwah. Penonton dapat bertanya langsung tentang masalah yang mereka hadapi selama sesi ini. Risco kemudian memberikan jawaban berdasarkan pengetahuan Islamnya. Jika ada pertanyaan tentang pacaran atau hubungan keluarga, misalnya, Risco akan memberikan pandangannya berdasarkan pengetahuan Islamnya. Metode ini memasukkan nilai-nilai dakwah secara langsung dan menanggapi kebutuhan penonton dengan efektif. Yang kedua, Risco juga menggunakan cerita dalam *gameplay* untuk menyampaikan pesan moral. Misalnya, Risco menarik pelajaran tentang pentingnya menjaga diri sendiri dalam *game* yang menceritakan kisah seorang karakter wanita yang dikuntit oleh predator. Oleh karena itu, nilai-nilai dakwah disampaikan secara kontekstual dan sesuai dengan konteks *game*. Ini membantu audiens memahami prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari melalui media yang mereka sukai, seperti permainan. Yang ketiga, Risco juga menggunakan contoh atau *role model* yang tidak berbahaya dalam bermain *game* sebagai strategi. Meskipun ia tidak secara eksplisit memaksa penontonnya untuk berperilaku tertentu, ia menunjukkan bahwa seseorang dapat menikmati permainan tanpa harus menggunakan bahasa kasar atau berperilaku buruk. Metode ini lebih sederhana, tetapi masih efektif karena mengajarkan prinsip melalui tindakan langsung yang dilakukan penonton.

Dengan menggunakan ketiga metode ini, Risco Aditama secara langsung maupun tidak langsung menyampaikan nilai-nilai dakwah kepada audiensnya, menjadikan *game* sebagai jembatan dalam berdakwah yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dalam memiliki nilai dakwah didalamnya. Dan yang dominan digunakan oleh Risco Aditama adalah dengan menjadi *role model*, yaitu dengan menunjukan akhlaq yang baik.

Dalam beberapa konten yang telah penulis lihat dari beberapa konten *game live streaming* Risco Aditama dalam rentang waktu 24 Mei 2024 – 28 Juli 2024, maka penulis mengelompokkan nilai dakwah yang didapat kedalam 3 tema, yaitu Aqidah, Akhlak, dan Syari'ah:

Yang pertama adalah mengenai aqidah, yaitu pokok (usul) dan merupakan dasar dan landasan dalam suatu agama. Aqidah adalah hal yang paling utama harus dimiliki oleh setiap orang, karena

aqidah ini akan menjadi pondasi dari segala amal yang dikerjakan manusia. Amalan yang tanpa didasari oleh aqidah maka tertolak dan tidak akan memiliki nilai disisi Allah. Maka aqidah ini adalah landasan paling dasar yang harus dimiliki oleh manusia agar amalannya diterima (Muh. Rahmat, 2022).

Aqidah menurut istilah adalah iman yang teguh tanpa ada sedikitpun keraguan bagi yang meyakini. Aqidah merupakan hal yang tertanam dengan kuat di dalam jiwa dan sesuatu yang dipegang teguh sehingga tidak dapat beralih. Aqidah merupakan hal yang harus diyakini oleh hati dan jiwa yang mendatangkan ke tentraman. Ketentraman dalam hati ini, menjadi suatu kenyataan yang kokoh dan kuat tanpa tercampur dengan keraguan dan kebimbangan. Maka, keimanan bagi yang meyakini itu harus sesuai dengan kenyataan dan tidaklah ada di dalamnya sedikitpun keraguan.

Dalam konten *game streaming* yang dilakukan Risco Aditama pada 24 Mei 2024 dengan judul “Nasib Keluarga Dengan Kutukan Kematian.. - What Remain of Edith Finch Ep. 1” (Video Streaming Risco Aditama, 2024), ditemukan suatu keadaan ketika semua karakter dalam *game* mengalami keputusan hingga ada yang mengakhiri hidupnya. Pada saat itu, Risco mengatakan bahwa Allah telah menetapkan ajal bagi setiap manusia dan tidak ada yang dapat mengubahnya. Pernyataan ini menunjukkan nilai aqidah Islam yang sangat penting, yaitu keyakinan bahwa Allah memiliki kendali atas kehidupan dan kematian seseorang. Dengan mengatakan bahwa "semua pasti ada ajalnya," Risco Aditama mengingatkan penontonnya pada konsep takdir atau qada dan qadar, yang merupakan ketentuan Allah yang sudah ada sejak awal. Pesan ini memiliki nilai dakwah yang signifikan karena mengajak pendengar untuk memperkuat iman mereka, terutama saat menghadapi tantangan hidup.

Risco Aditama berhasil mengambil hikmah dalam *game* yang dimainkan, di mana karakter-karakter mungkin menghadapi situasi yang penuh tekanan dan keputusan. Dia menunjukkan kepada penonton bahwa sebagai seorang Muslim, kita harus selalu berserah diri kepada Allah dan tidak boleh putus asa saat menghadapi ujian. Pesan ini tidak hanya berlaku dalam dunia permainan tetapi juga dalam kehidupan nyata, memberi tahu pemain betapa pentingnya bersabar dan percaya pada takdir Allah, dan menghindari melakukan hal-hal yang bertentangan dengan ajaran Islam, seperti mengakhiri hidup.

Seperti dalam dalam Q.S An-Nisa: 29-30:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَاْكُلُوْا اَمْوَالَكُمۡ بَيْنَكُمۡ بِالْبَاطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ ۚ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا ۚ وَمَنْ يَّفْعَلْ ذٰلِكَ عُدُوْنَا وَظُلْمًاۙ فَسَوْفَ نُصْلِيْهِ نَارًا وَّكَانَ ذٰلِكَ عَلَى اللّٰهِ يَسِيْرًا

Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. Siapa yang berbuat demikian dengan cara melanggar aturan dan berbuat zalim kelak Kami masukkan dia ke dalam neraka. Yang demikian itu adalah mudah bagi Allah.

Kemudian yang kedua adalah mengenai Syari'ah. Syari'ah secara sederhana berarti jalan yang jelas yang Allah tunjukkan kepada umat manusia. Jalan ini mencakup hukum dan ketentuan agama Islam yang berasal dari al-Quran, hadis Nabi Muhammad SAW, ijma, dan qiyas. Syari'ah merupakan hukum dasar yang tercantum di dalam Al-Qur'an dan Hadits Nabi Muhammad SAW. Tujuan dari adanya Syari'ah ini untuk memberitahukan pada manusia jalan yang perlu dilalui dan diikuti, agar manusia tidak tersesat di dunia dan akhirat (Shofa, 2023).

Setelah penulis melakukan observasi, maka yang penulis dapatkan terkait nilai dakwah syari'ah ada di konten *game streaming* yang dilakukan pada 26 Mei 2024 yang berjudul “Akan kah Semua Berakhir Tragis.. - What Remain of Edith Finch Ep. 2” terdapat suatu kondisi ketika ada karakternya yang berhalusinasi sampai lupa *real life* gara-gara pemakaian ganja (Video Streaming Risco Aditama, 2024).

Terkait pemakaian ganja dan hal yang memabukkan, ini selaras dengan hadis Nabi yang diriwayatkan oleh Abu Dawud dan Ahmad no. 3689, dari sahabat Ummu Salamah ra.

عَنْ أُمِّ سَلَمَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ كُلِّ مُسْكِرٍ وَمُفْتِرٍ

Dari Ummu Salamah ra. dia berkata, “Bahwa Rasulullah saw. telah melarang setiap-tiap zat

yang memabukkan (*muskir*) dan zat yang melemahkan (*mufattir*).

Yang ketiga, yaitu mengenai akhlak. Akhlak secara bahasa berasal dari bentuk jamak dari kosakata bahasa Arab *khuluq* yaitu *Akhlaq*, yang bisa diartikan 1) *Al-'adah* yang artinya kebiasaan, 2) *at-tabi'ah* yang artinya tabiat, karakter, watak atau sifat, 3) *al-sajiyyah* yang artinya ekspresi, perangai atau gestur tubuh, 4) *al-muru'ah* yang artinya harga diri atau kehormatan dan 5) *Ad-diin* yang artinya agama atau keteraturan. Jadi secara bahasa, akhlak ini mengacu pada sifat manusia secara umum, baik itu sifat yang baik atau terpuji, maupun sifat yang buruk atau tercela (Ismail, 2023).

Menurut hemat penulis pengertian akhlak diatas, maka akhlak adalah sifat, karakter atau tindakan seseorang yang merupakan bersumber dari jiwa, yang apabila jiwa seseorang tersebut bersih, maka akhlak orang tersebut akan baik dan mulia. Sebaliknya, apabila jiwa seseorang kotor, maka tidak akan memunculkan akhlak yang baik, melainkan sebaliknya akan melahirkan akhlak yang buruk. Akhlak merupakan cerminan dari kondisi dan kualitas jiwa seseorang. Maka perbuatan yang dilakukan oleh seseorang merupakan gambaran dari akhlaknya, yang mana perbuatan tersebut kemudian sudah mengakar di dalam dirinya sehingga perbuatanitu dilakukan tanpa memerlukan pertimbangan lagi.

Dalam beberapa konten *game streaming* yang telah penulis observasi, penulis mendapatkan beberapa nilai dakwah yang termasuk akhlaq. Seperti dalam konten *game streaming* yang dilakukan Risco Aditama pada 24 Mei 2024 dengan judul “Nasib Keluarga Dengan Kutukan Kematian.. - What Remain of Edith Finch Ep. 1” Ketika narasi di *game* mengatakan bahwa orang tersebut bosan makan ikan, maka Risco mengatakan tidak boleh begitu, dan nilai yang terkandung di dalamnya adalah terkait bersyukur.

Quraish Shihab dalam Tafsir al-Misbah menjelaskan mengenai Q.S Ibrahim: 7, bahwa makna syukur antara lain ialah “menampakan”, dan ini berlawanan dengan kata kufur yang berarti “menutupi”. Sehingga, pada hakikatnya syukur ialah menampakan nikmat dengan menggunakannya dengan sebaik mungkin dan sesuai dengan kehendak pemberi (Shihab, 2024).

Selain nilai tadi, penulis juga mendapati bahwa Risco Aditama setiap melakukan *live streaming* tidka pernah mengatakan hal toxic atau perkataan kasar, sebaliknya dalam tiap kesempatan Risco Aditama selalu mengucapkan basmallah, hamdallah, istighfar dalam tiap kondisi yang dihadapi. Tentunya ini selaras dengan nilai dakwah dalam Islam dimana perkataan yang dikeluarkan itu harus perkataan yang baik yang mencerminkan akhlak seorang Muslim.

Maka menurut hemat penulis, setelah melakukan observasi dan menganalisis konten *game streaming* yang dilakukan oleh Risco Aditama di channel YouTube-nya, Risco Aditama melakukan 3 cara untuk menyebarkan nilai dakwahnya, yaitu melalui tanya jawab, pengambilan pesan moral dan menjadi *role model* atau menjadi teladan yang baik dan bisa dicontoh. Sedangkan nilai dakwah yang terdapat dalam konten *game streaming* nya adalah nilai dakwah aqidah, syari'ah dan akhlak. Di antara ketiga nilai ini, penulis mendapati terdapat 13 nilai dakwah Aqidah, 3 nilai dakwah Syari'ah dan 33 nilai dakwah akhlaq. Dan nilai dakwah yang paling dominan adalah nilai dakwah Akhlaq, yang mana selain disampaikan dalam kontennya, namun juga tercermin dari perilaku Risco Aditama itu sendiri.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah penulis lakukan terhadap konten streaming game di channel YouTube Risco Aditama, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, yang pertama dalam konten game streaming yang dilakukan oleh Risco Aditama di YouTube channel-nya, Nilai-nilai dakwah tersebut meliputi nilai dakwah aqidah, syari'ah dan juga akhlak. Risco Aditama berupaya menyampaikan nilai-nilai Islam secara positif dan menghibur, yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mengedukasi penontonnya dan membuat penontonnya lebih tertarik mengenai ajaran Islam. Penyampaian nilai dakwah ini melalui tanya jawab, hikmah dalam game dan juga teladan atau role model yang mana ini mencerminkan nilai dakwah akhlak secara tidak langsung, yang dapat ditiru oleh penonton. Dan yang kedua, Dari beberapa nilai dakwah yang dianalisis, nilai dakwah yang paling dominan dalam konten game streaming Risco Aditama adalah terkait akhlak. Risco Aditama secara konsisten menekankan pentingnya berperilaku baik, tidak hanya dalam konteks permainan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Ini juga ditunjukkan dengan Risco yang tidak toxic dan menjaga perkataannya serta tindakannya selama melakukan game streaming. Akhlak baik ini disampaikan dengan cara yang santai dan relatable bagi para penontonnya, sehingga pesan dakwah lebih mudah diterima oleh penonton.

Ucapan Terimakasih

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan pemilih seluruh alam semesta. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Dan tidak lupa penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan do'a terbaik, serta kepada Ibu Dr. Ida Af'idah, Dra., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah Prodi Komunikasi Penyiaran Isla, kepada jajaran Wakil Dekan I Bapak M. Fauzi Arfi, S.Sos., M.I.Kom dan Wakil Dekan II Ibu Dr. Nia Kurniati Syam, Dra., M.Si., kepada Ibu Dr. Rodliyah Khuza'I, Dra., M.Ag. selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung, kepada bapak Malki Ahmad Nasir, S.Ag., M.Irk., Ph.D. selaku pembimbing I serta Ibu N. Sausan Muhammad Sholeh, Lc., M.A. selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis selama penelitian, serta kepada bapak Asep Ahmad Siddiq, Drs., M.Si selaku dosen wali dan kepada seluruh Tenaga Pendidikan (Tendik) Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah atas ilmu yang telah diberikan dan memberikan layanan terbaik selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Bandung.

Daftar Pustaka

(2024, Mei 6). Retrieved from Kominfo.go.id: <https://www.kominfo.go.id/>

(2024, Mei 6). Retrieved from hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/>

(2024). Retrieved from YouTube: <https://www.youtube.com/@riscoaditama>

(2024, Agustus 8). Retrieved from Video Streaming Risco Aditama: <https://www.youtube.com/live/KjUmjNEUayQ?si=gsmbrC-cAh3R3SqW>

Aditama, R. (2024, Agustus 2). (D. R. Rusamsi, Interviewer)

Hakim, I. (2024). Transformasi Dakwah DI Era Digital: Studi Penyampaian Pesan Islami Ustaz Abi Azkakia Terhadap Remaja Gamers Pada Channel @Abiazkakia. *Bayan Lin Naas*, 2.

Ismail, A. U. (2023). *Kuliah Akhlak Tasawuf*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Manullang, Y. (2023). Dampak Penggunaan Bahasa YouTuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur. *Multidisiplin West Science*, 1036.

Muh. Rahmat, U. (2022). *Aqidah Islam Landasan Utama Dalam Beragama*. Sukabumi: CV Jejak.

Shihab, Q. (2024, Agustus 20). Retrieved from Tafsir Al- Misbah: <https://tafsiralquran.id/tafsir-surat-ibrahim-ayat-7-hikmah-dan-cara-mensyukuri-nikmat-allah/>

Shofa, M. S. (2023). Pengertian Syari'ah, Fiqih dan Undang-Undang Kebutuhan Manusia Kepada Syari'ah dan Hukum Perbedaan Antar Syari'ah Samawi. *FIHROS*, 30.

Zuhdi, M. (1997). *Masail Fiqhiyah Kapita Selektta Hukum Islam*. Jakarta: PT Toko Agung.