

# Studi Fenomenologis Live Streaming Game Mobile Legends Oleh Ustadz Abi Azkakia

Muhammad Revan dan Pipir Romadi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-mail: [revan61629@gmail.com](mailto:revan61629@gmail.com) dan [pipir.romadi@uin-suska.ac.id](mailto:pipir.romadi@uin-suska.ac.id)

## Abstract

*This article discusses the phenomenon of da'wah through live streaming of Mobile Legends games by Ustadz Abi Azkakia as a response to technological developments and changes in the behavior of the younger generation in accessing religious information. Da'wah, as an obligation of every Muslim, is now transforming from conventional to digital methods by utilizing platforms that are close to young audiences. This study aims to analyze the impact of Ustadz Abi's da'wah on the understanding and religious behavior of mad'u, as well as evaluate the effectiveness of this method compared to conventional da'wah. Using a qualitative and phenomenological approach, the research involved in depth interviews with five informants who regularly watch his live streaming. The results show that this casual approach is able to attract the attention of the younger generation, although there are challenges in ensuring depth of understanding. While not all informants experienced consistent behavioral changes, many felt a strengthening of religious values. Da'wah through digital games has proven to be innovative, but it still needs the integration of conventional methods for maximum results.*

**Keywords:** *Da'wah, Mobile Legends, Abi Azkakia*

## Abstrak

Artikel ini membahas fenomena dakwah melalui live streaming game *Mobile Legends* oleh Ustadz Abi Azkakia sebagai respons atas perkembangan teknologi dan perubahan perilaku generasi muda dalam mengakses informasi keagamaan. Dakwah, sebagai kewajiban setiap Muslim, kini bertransformasi dari metode konvensional menjadi digital dengan memanfaatkan platform yang dekat dengan audiens muda. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak dakwah Ustadz Abi terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan mad'u, serta mengevaluasi efektivitas metode ini dibandingkan dakwah konvensional. Dengan pendekatan kualitatif dan fenomenologi, penelitian melibatkan wawancara mendalam terhadap lima informan yang rutin menonton live streaming-nya. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan santai ini mampu menarik perhatian generasi muda, meski terdapat tantangan dalam memastikan kedalaman pemahaman. Walau tidak semua informan mengalami perubahan perilaku konsisten, banyak yang merasakan penguatan nilai-nilai keagamaan. Dakwah melalui game digital terbukti inovatif, namun tetap perlu integrasi metode konvensional untuk hasil maksimal.

**Kata Kunci:** Dakwah, Mobile Legends, Abi Azkakia.

## **A. PENDAHULUAN**

Dakwah merupakan salah satu unsur penting dalam ajaran Islam. Berdasarkan penjelasan quran dan hadits setiap umat Islam memiliki kewajiban untuk berdakwah, karena Islam sendiri adalah agama dakwah<sup>1</sup>. Karena tujuan dakwah itu adalah mengajak orang untuk berbuat baik dan agar ajaran Islam dapat disebarluaskan dengan baik pula<sup>2</sup>. Melalui dakwah, Islam menyebar dan berkembang, termasuk di Indonesia yang kini menjadi negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia. Pada tahun 2025, jumlah penduduk Muslim Indonesia mencapai 245,97 juta jiwa, atau 87,08% dari total populasi 282,4 juta orang<sup>3</sup>. Menurut pandangan Sumanto<sup>4</sup>, dakwah Islam merupakan ajakan kepada kebaikan dan upaya untuk menjauhkan diri dari perbuatan tercela atau buruk. Ia menekankan bahwa dakwah tidak hanya disampaikan melalui ucapan, tetapi juga melalui bahasa tubuh, perbuatan nyata, dan keteladanan akhlak yang mulia. Menurut Samsul Munir Amin<sup>5</sup> menyatakan bahwa ada tiga jenis media dakwah yang digunakan untuk menyampaikan dakwah. Mereka adalah bil hal (dakwah melalui aktivitas dan amal nyata), bil qalam (dakwah melalui tulisan atau karya nyata, seperti buku, jurnal, dll.), dan bil lisan (dakwah melalui lisan, seperti khutbah, ceramah, atau penjelasan guru di kelas atau ustaz di majlis taklim). Hal ini menunjukkan bahwa dakwah menuntut integritas dan konsistensi antara ucapan dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perubahan sosial, dakwah dianggap sebagai solusi untuk semua masalah yang melanda umat. Perlu diingat bahwa masalah umat ini terus berkembang, sehingga dakwah dibutuhkan sebagai solusi yang menarik dan aktual<sup>6</sup>. Secara sosial, dakwah memainkan peran yang sangat penting dalam membangun

---

<sup>1</sup> Arifin Zain, “DAKWAH DALAM PERSPEKTIF AL-QUR`AN DAN AL-HADITS,” *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam* 2, no. 1 (2019): 1, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/7209>.

<sup>2</sup> Hisny Fajrussalam dkk., “Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Dakwah Islam,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2.

<sup>3</sup> Nabilah Muhamad, “Mayoritas Penduduk Indonesia Beragama Islam pada Semester I 2024 | Databoks,” databoks.katadata.co.id, 8 Agustus 2024, <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/66b45dd8e5dd0/mayoritas-penduduk-indonesia-beragama-islam-pada-semester-i-2024>.

<sup>4</sup> Edi Sumanto, “Pemikiran Dakwah M Natsir,” *DAWUH : Islamic Communication Journal* 2, no. 1 (2021): 1.

<sup>5</sup> Amin, S. M., & Nu'man, B., “Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam,” *Amzah*, 2008.

<sup>6</sup> Yazid, Y., & Alhidayatillah, N., *Dakwah dan perubahan sosial* (PT RajaGrafindo Persada, 2017).

dan mempertahankan struktur kehidupan masyarakat. Dakwah tidak hanya menyampaikan ajaran agama, tetapi juga membantu orang menjadi lebih sadar akan moral, dan sosial mereka. Nilai-nilai etika dan moral Islam dapat ditanamkan dan dipertahankan dalam kehidupan sehari-hari melalui dakwah. Dakwah juga membantu memperkuat hubungan sosial di antara anggota masyarakat dan membantu membangun masyarakat yang adil, beradab, dan harmonis. Dakwah menjadi alat penting untuk menjaga stabilitas sosial dan membangun peradaban berdasarkan nilai-nilai keislaman.

Di era modern ini, penyebaran ajaran islam tidak hanya terbatas pada ulama secara langsung, tetapi juga dapat dipelajari di mana saja, kapan saja, dan dengan berbagai cara<sup>7</sup>. Dalam artikel Mutohharun Jinan<sup>8</sup>, ia meneliti pengaruh new media terhadap pergeseran otoritas keagamaan di Indonesia. Mereka berpendapat bahwa, seiring perkembangan teknologi informasi, otoritas keagamaan tradisional di internet telah hancur dan telah beralih ke media impersonal, seperti buku, website, dan blog, serta jenis media lainnya. Bahkan saat ini, internet menjadi media yang sangat mudah dan bermanfaat untuk mendapatkan informasi tentang berbagai masalah keagamaan, mulai dari masalah kecil hingga masalah yang rumit.

Di masa perkembangan teknologi saat ini, etika umat Islam telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi<sup>9</sup>. Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara berdakwah. Dahulu, dakwah umumnya dilakukan melalui mimbar masjid, pengajian, dan kajian tatap muka. Namun, saat ini dakwah telah bertransformasi ke ranah digital, memungkinkan penyebaran nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih mudah diterima serta menjangkau audiens yang lebih luas. Seperti halnya media sosial<sup>10</sup> telah memainkan peran penting dalam menghubungkan para pemimpin agama, da'i, dan

---

<sup>7</sup> Abdul Basit, "Dakwah Cerdas Di Era Modern," *Jurnal Komunikasi Islam* 3, no. 1 (2013): 1, <https://doi.org/10.15642/jki.2013.3.1.76-94>.

<sup>8</sup> Mutohharun Jinan, "Intervensi New Media Dan Impersonalisasi Otoritas Keagamaan Di Indonesia," *Jurnal Komunikasi Islam* 3, no. 2 (2013): 2, <https://doi.org/10.15642/jki.2013.3.2.321-348>.

<sup>9</sup> Alhidayatillah, N., "Dakwah Dinamis Di Era Modern (Pendekatan Manajemen Dakwah)," *An-Nida* '41(2) (2018): 265–76.

<sup>10</sup> Sonia Fijri dkk., "Peran Media Sosial Dalam Dakwah Dan Komunikasi Di Era Society 5.0," *Proceeding Conference on Da'wah and Communication Studies* 2 (Desember 2023): 57–61, <https://doi.org/10.61994/cdcs.v2i1.97>.

umat dengan audiens yang lebih luas dan beragam. Dalam konteks dakwah, media sosial memungkinkan para pemimpin agama untuk menyebarkan pesan agama, ceramah, dan pendidikan agama.

Digitalisasi dakwah melalui media sosial sangat membantu menyebarkan nilai-nilai keagamaan secara luas. Namun para dai, harus berhati-hati dalam menyampaikan pesan mereka agar relevan, akurat, dan tidak menimbulkan kontroversi<sup>11</sup>. Para da'i harus memastikan bahwa pesan yang mereka sampaikan benar-benar sesuai dengan ajaran Islam, mengingat tidak jarang muncul konten yang tidak jelas atau bahkan menyesatkan. Oleh karena itu, keberhasilan dakwah digital bergantung pada kreativitas da'i serta pemahaman mereka terhadap preferensi audiens. Para da'i perlu menarik perhatian audiens, mempertahankan keterlibatan mereka, dan membangun komunitas yang mudah diterima<sup>12</sup>.

Salah satu fenomena menarik dalam dunia dakwah digital adalah penggunaan game online sebagai media dakwah. Mobile Legends: Bang Bang telah menunjukkan dirinya sebagai platform digital yang sangat berpengaruh dengan lebih dari 1 miliar unduhan dan 100 juta pemain aktif setiap bulan, yang menunjukkan bahwa itu adalah platform yang sangat potensial untuk menyebarkan pesan elektronik kepada generasi muda<sup>13</sup>. Game ini, yang diluncurkan secara bertahap pada Juli dan November 2016 untuk platform Android dan iOS, menunjukkan kemampuan luar biasanya untuk menarik dan mempertahankan keterlibatan komunitas di seluruh dunia<sup>14</sup>. Popularitas ini mencerminkan tingginya minat generasi muda terhadap dunia game, yang pada akhirnya membuka peluang baru dalam penyampaian dakwah secara lebih segar dan kontekstual. Di tengah tren

---

<sup>11</sup> Ely Suwaibatul Aslamiyah dan Maratus Zakiatul Ilmiyah, "Peran Media Sosial Dalam Aktivitas Dakwah," *Al-Maquro\': Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 5, no. 2 (2024): 122–29.

<sup>12</sup> Ibnu Kasir dan Syahrul Awali, "Peran Dakwah Digital Dalam Menyebarluaskan Pesan Islam Di Era Modern," *Jurnal An-Nasyr: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta* 11, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.54621/jn.v11i1.842>.

<sup>13</sup> Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, "Mobile Legends: Bang Bang," 9 April 2025.

<sup>14</sup> Agung Pratnyawan, "Sejarah Mobile Legends, dari Awal Peluncuran hingga Populer Seperti Sekarang," 28 April 2023.

digitalisasi, live streaming game Mobile Legends menjadi media baru bagi dai, seperti Ustadz Abi Azkakia, untuk menyampaikan ajaran Islam<sup>15</sup>.

Lebih dari sekadar hiburan, game online telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi muda yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian mereka<sup>16</sup>. Fenomena ini menjadikan game sebagai ruang sosial baru tempat terjadinya interaksi, ekspresi, dan pembentukan nilai. Platform live streaming seperti YouTube, TikTok Live, dan Facebook Live memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara dai dan mad'u secara real-time. Dalam konteks ini, Ustadz Abi Azkakia memanfaatkan momentum tersebut dengan menyisipkan pesan-pesan Islam di sela-sela permainan, mengganti kata-kata kasar dengan dzikir, serta menjawab pertanyaan keagamaan dari para penonton secara langsung. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan dakwah melalui game tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk karakter dan kesadaran spiritual generasi muda secara perlahan.

Meskipun para dai semakin banyak memanfaatkan media digital sebagai sarana berdakwah, efektivitas penyampaian pesan keislaman melalui live streaming game online masih menjadi perdebatan. Apakah dakwah yang dilakukan melalui live streaming dalam permainan *Mobile Legends* mampu memberikan pengaruh nyata terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan seseorang? Apakah pendekatan ini lebih efektif dibandingkan metode dakwah konvensional dalam menjangkau kalangan muda? Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, diperlukan analisis yang mendalam terkait dakwah melalui live streaming game *Mobile Legends* terhadap *mad'u*, khususnya generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi Adzkakia melalui live streaming game *Mobile Legends*, serta dampaknya terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan para *mad'u*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk

---

<sup>15</sup> Bobby Rachman Santoso dan Iqbal Hakim, "TRANSFORMASI DAKWAH DI ERA DIGITAL: STUDI PENYAMPAIAN PESAN ISLAMI USTAZ ABI AZKAKIA TERHADAP REMAJA GAMERS PADA CHANNEL @ABIAZKAKIA," *Bayan lin-Naas : Jurnal Dakwah Islam* 8, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.28944/bayanlin-naas.v8i1.1629>.

<sup>16</sup> Fathur Rohman, "Dampak Aplikasi Game Online Pada Kesehatan Mental Generasi 'Sandwich,'" *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 1 (2024): 1.

mengevaluasi efektivitas metode dakwah melalui live streaming game jika dibandingkan dengan pendekatan dakwah konvensional dalam menjangkau *mad'u*.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pergeseran metode dakwah seiring berkembangnya teknologi digital. Budiantoro<sup>17</sup> mengungkapkan bahwa transformasi dakwah di era digital menuntut para da'i untuk menggunakan teknologi sebagai sarana yang modern dan relevan. Hal ini sejalan dengan Prayogi<sup>18</sup>, yang menyoroti potensi video game sebagai media dakwah melalui pendekatan edukatif dan interaktif. Raid<sup>19</sup> meneliti metode dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam game Mobile Legends, di mana pesan keislaman disisipkan secara kreatif dalam live streaming dan mampu mengantikan kata-kata kasar dengan dzikir. Sementara itu, penelitian Saadah<sup>20</sup> juga menunjukkan bahwa TikTok efektif digunakan sebagai media dakwah, karena pesan akidah dan akhlak yang disampaikan Ustadz Abi melalui live streaming Mobile Legends berhasil diterima dengan baik oleh remaja. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa integrasi media digital, khususnya game dan live streaming, menjadi strategi dakwah yang efektif untuk menjangkau dan membina karakter spiritual generasi muda.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini mengasumsikan bahwa media digital seperti live streaming game dapat menjadi saluran dakwah yang efektif, khususnya bagi generasi muda yang lekat dengan budaya digital. Dalam konteks ini, Ustadz Abi Azkakia dijadikan objek kajian karena pendekatannya yang unik dalam menyisipkan dakwah ke dalam permainan populer. Penelitian ini memetakan keterkaitan antara media dakwah digital dengan pemahaman dan perilaku keagamaan *mad'u*, dengan efektivitas dakwah sebagai indikator keberhasilan intervensi dakwah melalui media baru tersebut. Pendekatan ini

---

<sup>17</sup> Wahyu Budiantoro, "Dakwah Di Era Digital," *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 11, no. 2 (2017): 263–81, <https://doi.org/10.24090/komunika.v11i2.1369>.

<sup>18</sup> Arditya Prayogi, "Analisa Penggunaan Video Game sebagai Media Dakwah," *Hikmah* 15, no. 2 (2021): 180, <https://doi.org/10.24952/hik.v15i2.4127>.

<sup>19</sup> Dzaky Muhtadi Raid dkk., "Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Dalam Game Mobile Legend," *Pubmedia Social Sciences and Humanities* 1, no. 4 (2024): 14–14, <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.192>.

<sup>20</sup> Neng Ayu Saadah, "Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakiaa," *AL MUNIR : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 13, no. 02 (2022): 02, <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v13i02.4968>.

diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam pengembangan strategi dakwah yang adaptif, kontekstual, dan relevan di era digital

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi terhadap lima gamers di Pekanbaru, Indonesia. Pendekatan fenomenologi <sup>21</sup> berfokus pada pengalaman pribadi yang bersifat subjektif, pendekatan ini menggambarkan bagaimana seseorang memahami dan memberikan makna terhadap dunia serta peristiwa yang dialaminya. Penelitian berlangsung April–Juni 2025. Informan dipilih melalui purposive sampling, yaitu mereka yang aktif menonton live streaming Mobile Legends oleh Ustadz Abi Azkakia dan mengaku merasakan dampaknya. Mereka berusia 19–26 tahun dan pemain aktif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terkait dakwah Ustadz Abi Azkakia, pengaruhnya terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan, serta perbandingan dengan dakwah konvensional. Observasi dilakukan dengan mengikuti interaksi saat live streaming dan menelaah rekaman dakwah di TikTok @abiazkakiaa. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola, makna, dan dampak dakwah digital ini

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ustadz Abi adalah seorang streamer TikTok yang menyebarkan dakwah sambil bermain game Mobile Legends melalui komunitas yang dinamainya Majelis Nurul Legends. Namanya mulai dikenal luas setelah tampil sebagai bintang tamu di podcast Empetalk milik Jonathan Liandi di YouTube pada 13 September 2022. Yang membuat Ustadz Abi unik adalah caranya berdakwah sembari memainkan Mobile Legends, sebuah game yang sangat populer di kalangan generasi muda saat ini. Ustadz Abi mulai mengenal Mobile Legends pada tahun 2017 setelah melihat para muridnya bermain game tersebut. Akun TikTok @abiazkakiaa telah meraih 1,2 Juta pengikut lewat dakwah yang ia lakukan, ia menerima banyak respons positif,

---

<sup>21</sup> Arief Nuryana dkk., “PENGANTAR METODE PENELITIAN KEPADA SUATU PENGERTIAN YANG MENDALAM MENGENAI KONSEP FENOMENOLOGI,” *ENSAINS JOURNAL* 2, no. 1 (2019): 19, <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>.

bahkan ada yang mengaku masuk Islam setelah mengikuti siaran Majelis Nurul Legend<sup>22</sup>.

Dalam siaran langsungnya, Ustaz Abi mengajak para penonton yang disebutnya sebagai "Jamaah Gaming" untuk mengganti kata-kata kasar yang sering muncul dalam permainan dengan kalimat-kalimat dzikir. Misalnya, saat hendak menghancurkan turret musuh, ia menganjurkan penonton untuk mengetik "Masya Allah", dan ketika turret sendiri dihancurkan, mengetik "Astaghfirullah". Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif dan religius, serta menjadikan aktivitas bermain game sebagai sarana dakwah yang efektif, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan dunia digital<sup>23</sup>.

Setelah melakukan pengamatan secara mendalam, penulis merangkum data temuan berupa beberapa inovasi yang dilakukan oleh Ustadz Abi Adzkakia dalam menyampaikan dakwah. Pada acara Ngopi tvOne yang dinarasumberi oleh Ustadz Abi Adzkakia beberapa inovasi beliau dalam berdakwah adalah seperti adaptasi konten dakwah ke dalam konteks game dan mengganti kata kasar dengan dzikir<sup>24</sup>.



Gambar 1. Live Streaming Ustadz Abi Azkakia 10 Mei 2025

Hasil dari observasi terhadap konten *Live Streaming* game Mobile Legends yang disiarkan oleh Ustadz Abi Azkakia, menjadi objek utama dalam penelitian ini. Dalam konten-konten Ustadz Abi menunjukkan inovasi menarik dengan mengadaptasi konten dakwah ke dalam konteks permainan digital, yaitu dengan

<sup>22</sup> Nanda Eka Pertiwi, "Profil dan Biodata Ustad Abi yang Viral di TikTok dan Kisah Berdakwah Lewat Game Mobile Legends," Malang Terkini, 14 September 2022, <https://malangterkini.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1255505448/profil-dan-biodata-ustad-abи-yang-viral-di-tiktok-dan-kisah-berdakwah-lewat-game-mobile-legends?page=all>.

<sup>23</sup> Lutfan Faizi, "Ustaz Abi Azkakia, Dai yang Viral karena Berdakwah Lewat Mobile Legends," SINDOnews Kalam, Senin, Oktober 2022.

<sup>24</sup> *Dakwah Unik Ustadz Abi Azkakia, Ajarkan Islam Lewat Game Online / Ngopi tvOne*, diarahan oleh Kata Ustadz, 2023, 08:02.

menyisipkan pesan-pesan keislaman, nasihat moral, serta ajakan berdzikir di tengah jalannya permainan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa dakwah tidak harus disampaikan melalui media konvensional seperti ceramah atau pengajian formal, melainkan dapat hadir dalam cara yang lebih santai dan kental dengan keseharian generasi muda. Melalui platform game yang digemari banyak kalangan, terutama anak muda, Ustadz Abi berhasil menjadikan aktivitas hiburan sebagai media pembelajaran yang menyampaikan nilai-nilai Islam secara kreatif dan mudah diterima. Dengan demikian, dakwah yang efektif adalah dakwah yang mampu menyerap nilai-nilai kemajuan secara selektif dan menjadikannya sebagai sarana untuk memperkuat penyampaian pesan-pesan Islam secara bijaksana dan kontekstual.



Gambar 2. Salah satu video terpopuler dalam akun tiktok @abiazkakia

Penelitian ini menganalisis strategi dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui live streaming game *Mobile Legends*, dengan menyoroti kategori pesan dakwah, bentuk interaksi, serta dampaknya terhadap mad'u. Dari 15 video live streaming yang dianalisis dari akun tiktok @abiazkakia, ditemukan bahwa pesan akidah merupakan kategori yang paling dominan, muncul dalam 6 video ( $\pm 40\%$ ), disusul pesan akhlak dalam 4 video ( $\pm 27\%$ ), dan pesan syariah dalam 5 video ( $\pm 33\%$ ). Rincian kategori pesan dakwah beserta bentuk penyampaiannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Kategori Pesan	Jumlah Video : 15	Persentase	Bentuk Penyampaian	Contoh Kontekstual
Akidah	6 Video	40%	Menekankan tauhid, niat ibadah, keimanan	“Rejeki itu bukan cuma dari menang. Kadang kalah itu ujian... dan ujian itu juga rejeki kalau kita sabar.”
Akhlik	4 Video	27%	Mengontrol emosi, mengganti umpanan dengan dzikir	Saat mati dalam game: “Astaghfirullah...”
Syariah	5 Video	33%	Mengingatkan kewajiban ibadah, disiplin waktu salat	Menghentikan streaming ketika adzan: “Jangan sampai game bikin kita lupa salat.”

Ketiga jenis pesan ini disampaikan secara kontekstual, sesuai dengan dinamika permainan dan interaksi di kolom komentar. Dari sisi pesan akidah, Ustadz Abi sering menyisipkan penjelasan mengenai tauhid dan pentingnya niat dalam beribadah, terutama ketika hendak memulai permainan. Contohnya, ketika ada pemain yang mengeluh soal nasib, Abi langsung merespons dengan kalimat, “Rejeki itu bukan cuma dari menang, bro. Kadang kalah itu ujian... dan ujian itu juga rejeki kalau kita sabar.” Ini merupakan bentuk penyampaian nilai ketuhanan yang dibungkus dengan bahasa sehari-hari.

Pesan akhlak muncul kuat dalam interaksinya saat bermain, terutama dalam mengontrol emosi dan menjaga lisan. Ustadz Abi konsisten mengganti umpanan yang lazim dalam dunia game dengan kalimat istighfar atau dzikir. Ketika ia atau rekannya mati dalam permainan, ia sering mengucap, “Astaghfirullah...” Hal ini memberikan contoh konkret bagaimana sikap sabar, santun, dan tidak mudah marah bisa diterapkan bahkan di tengah suasana kompetitif. Adapun pesan syariah disampaikan secara halus namun tetap tegas. Salah satu contohnya adalah ketika Abi menghentikan sesi streaming sementara karena masuk waktu salat. Ia berkata, “Kita lanjut nanti ya, adzan sudah berkumandang. Jangan sampai game bikin kita lupa salat.” Ini menunjukkan upaya Abi menyeimbangkan antara hiburan digital dan

kewajiban ibadah. Praktik seperti ini juga menekankan pentingnya mendahulukan kewajiban agama di tengah kesibukan dunia maya.

Live streaming game bukan hanya menjadi sarana hiburan, namun juga media yang memungkinkan komunikasi dua arah antara streamer dan audiens. Dalam hal ini, Ustadz Abi tidak hanya memberikan ceramah satu arah, tetapi juga merespons komentar, pertanyaan, dan candaan dari penontonnya secara langsung. Dalam proses komunikasi dakwahnya, interaksi ini menciptakan suasana yang santai, namun tetap sarat pesan moral dan religius. Untuk memahami fenomena ini lebih dalam, teori interaksi simbolik dari George Herbert Mead dan Herbert Blumer dapat digunakan. Teori ini memandang bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang diberikan terhadap sesuatu, dan makna tersebut dibentuk melalui interaksi sosial<sup>25</sup>. Ia menjadikan simbol-simbol dalam game (*recall*, *turret*, *rank*, dll.) sebagai jembatan penyampaian pesan agama. Misalnya, istilah “recall” ia analogikan dengan *muhasabah diri*, dan “turret” dimaknai sebagai batas moral yang tidak boleh dilanggar. Gaya komunikasinya juga cenderung assertive dan passive, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Nasikhin & Sufyanto<sup>26</sup>. Ia mampu menyampaikan kebenaran secara tegas tanpa menghakimi, dan tetap membuka ruang dialog dengan mad’u di kolom komentar.

Dakwah harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman, memang nabi Muhammad saw tidak menjumpai kemajuan sebagaimana yang orang-orang muslim jumpai saat ini. Hal ini selaras dengan prinsip dakwah yang bisa menyesuaikan dengan kondisi saat ini sebagaimana yang tergambar dalam firman Allah Swt dalam surah Ibrahim ayat 4:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانِ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضْلِلُ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿٤﴾

<sup>25</sup> Richard West & Lynn H. Turner, *Pengantar Teori Komunikasi 1* (Penerbit Salemba, 2008).

<sup>26</sup> Khoirul Nasikhin dan Sufyanto Sufyanto, “Da’wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkakia Through Live Tiktok,” *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 14, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.21070/ijccd.v14i3.923>.

Artinya : *Kami tidak mengutus seorang rasul pun, kecuali dengan bahasa kaumnya, agar dia dapat memberi penjelasan kepada mereka. Maka, Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki (karena kecenderungannya untuk sesat), dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki (berdasarkan kesiapannya untuk menerima petunjuk). Dia Yang Mahaperkasa lagi Mahabijaksana.*

Menurut penafsiran M. Quraish Shihab <sup>27</sup> QS. Ibrahim: 4 menegaskan bahwa setiap Rasul diutus dengan bahasa kaumnya agar pesan Ilahi dapat dipahami secara utuh, baik secara verbal maupun kultural. Dalam konteks dakwah kontemporer, "bahasa kaum" tidak terbatas pada ujaran, melainkan mencakup media, pendekatan, dan simbol-simbol budaya yang relevan dengan masyarakat sasaran. Fenomena dakwah Ustadz Abi Adzkakia melalui live streaming game mencerminkan prinsip ini. Dengan memanfaatkan budaya populer, Ustadz Abi berhasil menyampaikan pesan-pesan keislaman secara interaktif dan kontekstual. Budaya populer dapat didefinisikan sebagai budaya yang menyenangkan dan digemari banyak orang. Selain itu, budaya pop juga dianggap sebagai bentuk budaya rendah atau sisa, yang tidak masuk dalam kategori budaya tinggi <sup>28</sup>. Strategi ini selaras dengan teori interaksi simbolik dari Mead dan Blumer, yang menekankan bahwa makna dibentuk melalui interaksi sosial. Interaksi langsung antara streamer dan audiens memungkinkan dakwah menjadi lebih akrab, dan bermakna.

Untuk memahami lebih jauh pengalaman para gamers terhadap dakwah Ustadz Abi Azkakia, penelitian ini melibatkan lima informan dengan latar belakang berbeda. Berikut gambaran umum mengenai keterlibatan informan dalam menonton live streaming sekaligus dampak yang dirasakan

### **Respons terhadap Dakwah dalam Live Streaming Game**

Pendekatan dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia melalui media live streaming game mendapatkan tanggapan positif dari audiens, yang menganggap metode ini sebagai inovasi yang menarik dan relevan dengan konteks digital saat ini. Pendekatan ini memperkenalkan suatu bentuk dakwah yang lebih adaptif

---

<sup>27</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Mishbah* (1999), <http://archive.org/details/tafsir-al-mishbah-prof-dr.-m.-quraish-shihab->.

<sup>28</sup> Sinung Utami Hasri Habsari, "FASHION HIJAB DALAM KAJIAN BUDAYA POPULER," *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ* 2, no. 2 (2015): 2, <https://doi.org/10.32699/ppkm.v2i2.356>.

terhadap budaya populer, khususnya dalam komunitas gamer. (Efri, Komunikasi Pribadi, 28 Mei 2025) salah satu informan menyampaikan bahwa ketertarikannya terhadap Ustadz Abi berawal dari gaya dakwahnya yang menarik namun tetap menyentuh aspek spiritual. Ustadz Abi menyampaikan pesan-pesan keagamaan diselingi dengan humor, serta disampaikan secara natural di tengah aktivitas bermain game. Menurut Efri, cara ini membuat pesan-pesan moral yang disampaikan lebih mudah diterima dan dicerna oleh audiens. Pernyataannya, "*Candaanya membuat ketawa... tapi langsung masuk dakwahnya. Seperti, kita tidak boleh sombong. Ini hanya permainan,*" menggambarkan efektivitas pendekatan yang mampu menyentuh kesadaran dari orang yang mendengarkan.

Sementara itu, (Maqfirah, Komunikasi Pribadi, 27 Mei 2025) menyoroti bahwa konten yang disajikan tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga secara konsisten menyampaikan nilai-nilai keislaman. Sebagai contoh, Ustadz Abi kerap menghentikan permainan ketika waktu salat tiba, yang secara simbolis menunjukkan prioritas terhadap ibadah di atas hiburan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa nilai-nilai religius dapat disampaikan secara kontekstual tanpa menimbulkan resistensi dari audiens, terutama generasi muda. (Roby, Komunikasi Pribadi, 19 Mei 2025) informan lainnya, menyatakan bahwa Ustadz Abi memiliki karakteristik yang membedakannya dari streamer lain, terutama dalam hal pemilihan bahasa dan sikap selama siaran. Alih-alih menggunakan kata-kata kasar yang umum ditemukan dalam dunia live streaming game, Ustadz Abi justru memilih untuk memperbanyak zikir dan menyampaikan kata-kata positif. Hal ini tidak hanya menciptakan ruang virtual yang sehat, tetapi juga membentuk atmosfer internalisasi nilai-nilai Islam yang baik. Secara keseluruhan, model dakwah yang diusung oleh Ustadz Abi Azkakia melalui platform live streaming game mencerminkan transformasi metode dakwah yang lebih kontekstual, komunikatif, dan adaptif terhadap budaya digital, sekaligus menunjukkan potensi besar media hiburan sebagai wahana penyampaian dakwah yang efektif.

### **Peninngkatan Pemahaman & Perubahan Perilaku Keagamaan**

Meskipun tidak seluruh informan melaporkan adanya peningkatan pemahaman keagamaan yang bersifat mendalam, mayoritas dari mereka mengakui adanya penguatan terhadap nilai-nilai dasar keagamaan. Sebagai contoh, (Rifandi,

Komunikasi Pribadi, 17 Mei 2025) menjelaskan bahwa melalui konten tersebut, ia memperoleh pemahaman baru bahwa tindakan-tindakan kecil yang dianggap biasa saja seperti membantu rekan satu tim dalam bermain, ternyata dapat dikaitkan dengan konsep amal dalam Islam. Hal ini menunjukkan bahwa proses kontekstualisasi nilai-nilai keagamaan ke dalam ranah dunia permainan daring berfungsi sebagai jembatan efektif dalam menanamkan ajaran agama secara implisit kepada para pemain.

Selanjutnya, (Fahrizal, Komunikasi Pribadi, 19 Mei 2025) menyampaikan bahwa dirinya kembali diingatkan akan pentingnya melaksanakan ibadah secara tepat waktu, sedangkan Maqfirah mengungkapkan bahwa konten dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi membangkitkan kesadarannya terkait urgensi menjaga keseimbangan antara hiburan dan ibadah. Sebenarnya pemahaman tersebut sudah ada dalam dirinya, namun sering terlupakan saat sedang bermain game. Oleh karena itu, peran pengingat dari Ustadz menjadi sangat penting dalam mengaktualisasikan kembali nilai-nilai tersebut selama aktivitas bermain game berlangsung.

Perubahan perilaku keagamaan dapat diamati melalui berbagai manifestasi yang beragam dalam konteks aktivitas sehari-hari, termasuk dalam interaksi digital. Beberapa informan, seperti Fahrizal dan Efri, menunjukkan adanya peningkatan dalam sikap religius selama aktivitas bermain game daring. Fahrizal menyatakan bahwa setelah menonton video dakwah yang disampaikan oleh Ustadz Abi melalui platform game, dirinya lebih cenderung mengutamakan pelaksanaan salat dibandingkan melanjutkan sesi permainan. Sementara itu, Efri melaporkan bahwa suasana selama sesi live streaming menjadi lebih bernuansa Islami, di mana aktivitas zikir mulai menggantikan komentar-komentar negatif atau toxic yang sebelumnya kerap muncul.

Meski demikian, perubahan perilaku tersebut tidak bersifat permanen atau konsisten pada seluruh individu. Perubahan yang terjadi lebih bersifat temporer dan cenderung muncul hanya selama atau sesaat setelah menonton konten dakwah dari Ustadz Abi, kemudian individu kembali ke pola perilaku lama yang kurang produktif secara religius. Temuan ini menunjukkan bahwa keberlanjutan penyajian konten religius serta pengaruh lingkungan sosial memegang peranan krusial dalam

efektivitas penyebaran dakwah melalui media permainan daring. Dalam konteks tersebut, Efri menegaskan bahwa “apabila pola dasar perilaku seseorang sudah bersifat toxic, maka kecenderungan tersebut cenderung bertahan meskipun terdapat upaya perubahan melalui konten dakwah.” Pernyataan ini mengindikasikan bahwa transformasi perilaku religius tidak hanya bergantung pada konten dakwah itu sendiri, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal individu, termasuk kebiasaan lama dan tekanan sosial di sekitarnya.

### **Efektivitas Media Game sebagai Sarana Dakwah**

Pendapat mengenai efektivitas dakwah melalui media permainan digital menunjukkan variasi pandangan di kalangan informan. Beberapa narasumber, seperti Maqfirah dan Rifandi, mengemukakan bahwa pendekatan dakwah melalui game sangat relevan dan strategis untuk menjangkau generasi muda yang cenderung kurang tertarik dengan metode dakwah konvensional. Dalam perspektif mereka, media permainan digital berfungsi sebagai jembatan awal yang efektif untuk mengenalkan nilai-nilai Islam secara lebih akrab dan kontekstual sesuai dengan minat serta gaya hidup kaum muda saat ini.

Namun demikian, terdapat pandangan yang berbeda dari informan lain seperti Fahrizal dan Roby yang menilai bahwa dakwah melalui game kurang memberikan kedalaman pemahaman keagamaan yang memadai. Mereka berpendapat bahwa metode dakwah tradisional, seperti ceramah di masjid atau pengajian, masih memiliki keunggulan dalam menyampaikan ilmu agama secara sistematis, mendalam, dan komprehensif. Pendekatan tersebut dianggap lebih mampu membangun fondasi keilmuan yang kokoh dibandingkan dengan metode dakwah berbasis permainan digital yang cenderung bersifat pengantar. Sebagaimana dikemukakan Rifandi, “Kalau dakwah konvensional itu lebih dalam, tapi dakwah lewat game bisa jadi pengantar yang menarik.” Pernyataan ini menegaskan bahwa dakwah melalui media game dapat berperan sebagai tahap awal dalam menarik perhatian sekaligus membangun ketertarikan awal terhadap ajaran Islam, meskipun diperlukan pendalaman lebih lanjut melalui metode tradisional.

Lebih jauh, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep dakwah bil-hal, yakni dakwah melalui teladan dan tindakan nyata. Ustadz Abi menunjukkan keteladanan

saat bermain, seperti memperbanyak zikir dan menghindari kata kasar, yang secara langsung memberi pengaruh pada audiens tanpa harus disampaikan melalui ceramah formal. Praktik ini merefleksikan strategi dakwah al-Bayanuni, khususnya pendekatan sentimental yang menekankan kelembutan hati serta contoh nyata dalam membentuk kesadaran keagamaan mad'u<sup>29</sup>.

Selain itu, pendekatan dakwah melalui game juga menunjukkan potensi dalam membentuk komunitas positif yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. Hal ini tercermin dalam keberadaan komunitas game yang dibentuk oleh tokoh agama, seperti komunitas "Nurul Legend" yang didirikan oleh Ustadz Abi. Komunitas ini tidak hanya berfokus pada aspek hiburan, tetapi juga menanamkan nilai hijrah dan kebersamaan dalam bingkai spiritual keislaman, sehingga dapat menjadi ruang sosial yang mendukung penguatan identitas dan solidaritas umat.

Dengan demikian, dakwah melalui media permainan digital dapat dikategorikan sebagai suatu inovasi dalam pengembangan media dakwah kontemporer, khususnya dalam menjangkau serta membangun ketertarikan awal generasi muda terhadap ajaran Islam. Oleh karena itu, strategi ini sebaiknya tidak diposisikan sebagai pengganti dakwah konvensional, melainkan sebagai pengantar atau pelengkap. Penelitian dari Uqba & Nasrulloh<sup>30</sup> juga menegaskan pentingnya integrasi metode dakwah digital dan tradisional agar penyampaian pesan dapat lebih mendalam dan berkelanjutan.

#### **D. KESIMPULAN**

Studi ini menemukan bahwa pemain muda mendapatkan pengalaman religius yang berbeda ketika Ustadz Abi Azkakia berdakwah melalui live streaming Mobile Legends. Pertama, dakwah ini berhasil menciptakan lingkungan Islami di luar lingkungan digital yang biasanya penuh dengan komentar berbahaya. Kedua, dakwah ini mendorong informan untuk lebih disiplin dalam melakukan ibadah, khususnya salat. Ketiga, dakwah ini meningkatkan kesadaran bahwa amal kecil

---

<sup>29</sup> Reka Gunawan dan Abdul Muhid, "THE STRATEGY OF DA'WAH BIL HAL COMMUNICATION: LITERATURE REVIEW," *KOMUNIKE* 14, no. 1 (2022): 33–50, <https://doi.org/10.20414/jurkom.v14i1.5270>.

<sup>30</sup> M Sholih Salimul Uqba dan Nasrulloh Nasrulloh, "Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Azkakia (Analisis penggunaan streaming game online sebagai dakwah Islam)," *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 10, no. 2 (2023): 234, <https://doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.23468>.

yang dilakukan dalam konteks permainan dapat dianggap sebagai bagian dari ajaran Islam. Keempat, dakwah melalui permainan dianggap sebagai pengantar yang efektif sebelum audiens mulai mempelajari dakwah konvensional yang lebih mendalam.

Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman baru tentang strategi dakwah digital yang memanfaatkan ruang hiburan populer seperti game online. Penemuan ini menunjukkan bahwa dakwah tidak hanya dapat dilakukan melalui media konvensional atau platform digital, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan aktivitas sehari-hari anak muda. Menurut penelitian ini, para da'i harus kreatif dalam memilih media dakwah yang dekat dengan generasi muda, seperti game dan live streaming. Untuk penelitian lanjutan, diperlukan untuk memperluas jumlah informan dan membandingkan platform game lain. Ini akan memberi kita gambaran yang lebih baik tentang seberapa efektif dakwah digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Pratnyawan. "Sejarah Mobile Legends, dari Awal Peluncuran hingga Populer Seperti Sekarang." 28 April 2023. <https://www.hitekno.com/games/2023/04/28/161615/sejarah-mobile-legends-dari-awal-peluncuran-hingga-populer-seperti-sekarang>.
- Alhidayatillah, N. "Dakwah Dinamis Di Era Modern (Pendekatan Manajemen Dakwah)." *An-Nida'* 41(2) (2018): 265–76.
- Amin, S. M., & Nu'man, B. "Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam." *Amzah*, 2008.
- Aslamiyah, Ely Suwaibatul, dan Maratus Zakiyatul Ilmiyah. "Peran Media Sosial Dalam Aktivitas Dakwah." *Al-Maquro'*: *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 5, no. 2 (2024): 122–29.
- Basit, Abdul. "Dakwah Cerdas Di Era Modern." *Jurnal Komunikasi Islam* 3, no. 1 (2013): 1. <https://doi.org/10.15642/jki.2013.3.1.76-94>.
- Budiantoro, Wahyu. "Dakwah Di Era Digital." *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 11, no. 2 (2017): 263–81. <https://doi.org/10.24090/komunika.v11i2.1369>.
- Fajrussalam, Hisny, Gaida Farhatunnisa, Rerey Realistiya, Windy Aledya Rosyani, dan Yulia Rahmawati. "Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Dakwah Islam." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2.
- Habsari, Sinung Utami Hasri. "FASHION HIJAB DALAM KAJIAN BUDAYA POPULER." *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ* 2, no. 2 (2015): 2. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v2i2.356>.
- Jinan, Mutohharun. "Intervensi New Media Dan Impersonalisasi Otoritas Keagamaan Di Indonesia." *Jurnal Komunikasi Islam* 3, no. 2 (2013): 2. <https://doi.org/10.15642/jki.2013.3.2.321-348>.
- Kasir, Ibnu, dan Syahrul Awali. "Peran Dakwah Digital Dalam Menyebarluaskan Pesan Islam Di Era Modern." *Jurnal An-Nasyr: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta* 11, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.54621/jn.v11i1.842>.
- Kata Ustadz, dir. *Dakwah Unik Ustadz Abi Azkakia, Ajarkan Islam Lewat Game Online / Ngopi tvOne*. 2023. 08:02. <https://www.youtube.com/watch?v=DrKu0fw7WE>.
- Lutfan Faizi. "Ustaz Abi Azkakia, Dai yang Viral karena Berdakwah Lewat Mobile Legends." SINDOnews Kalam, Senin, Oktober 2022. <https://kalam.sindonews.com/read/921361/786/ustaz-abi-azkakia-dai-yang-viral-karena-berdakwah-lewat-mobile-legends-1666602649>.
- M. Quraish Shihab. *Tafsir Al Mishbah*. 1999. <http://archive.org/details/tafsir-al-mishbah-prof-dr.-m.-quraish-shihab->.
- Nabilah Muhamad. "Mayoritas Penduduk Indonesia Beragama Islam pada Semester I 2024 | Databoks." databoks.katadata.co.id, 8 Agustus 2024.

- <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/66b45dd8e5dd0/mayoritas-penduduk-indonesia-beragama-islam-pada-semester-i-2024>.
- Nasikhin, Khoirul, dan Sufyanto Sufyanto. “Da’wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkakia Through Live Tiktok.” *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 14, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v14i3.923>.
- Nuryana, Arief, Pawito Pawito, dan Prahastiwi Utari. “PENGANTAR METODE PENELITIAN KEPADA SUATU PENGERTIAN YANG MENDALAM MENGENAI KONSEP FENOMENOLOGI.” *ENSAINS JOURNAL* 2, no. 1 (2019): 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>.
- Pertiwi, Nanda Eka. “Profil dan Biodata Ustad Abi yang Viral di TikTok dan Kisah Berdakwah Lewat Game Mobile Legends.” Malang Terkini, 14 September 2022. <https://malangterkini.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1255505448/profil-dan-biodata-ustad-abи-yang-viral-di-tiktok-dan-kisah-berdakwah-lewat-game-mobile-legends?page=all>.
- Prayogi, Arditya. “Analisa Penggunaan Video Game sebagai Media Dakwah.” *Hikmah* 15, no. 2 (2021): 180. <https://doi.org/10.24952/hik.v15i2.4127>.
- Raid, Dzaky Muhtadi, Achmad Syarifudin, dan Muslimin. “Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Dalam Game Mobile Legend.” *Pubmedia Social Sciences and Humanities* 1, no. 4 (2024): 14–14. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.192>.
- Reka Gunawan dan Abdul Muhid. “THE STRATEGY OF DA’WAH BIL HAL COMMUNICATION: LITERATURE REVIEW.” *KOMUNIKE* 14, no. 1 (2022): 33–50. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v14i1.5270>.
- Richard West & Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi 1*. Penerbit Salemba, 2008. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Teori\\_Komunikasi\\_1/XqlOV2TWy4YC?hl=en&gbpv=1&dq=Teori+Interaksi+Simbolik+\(George+Herbert+Mead+Herbert+Blumer\)&pg=PA96&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Teori_Komunikasi_1/XqlOV2TWy4YC?hl=en&gbpv=1&dq=Teori+Interaksi+Simbolik+(George+Herbert+Mead+Herbert+Blumer)&pg=PA96&printsec=frontcover).
- Rohman, Fathur. “Dampak Aplikasi Game Online Pada Kesehatan Mental Generasi ‘Sandwich.’” *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 1 (2024): 1.
- Saadah, Neng Ayu. “Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakiaa.” *AL MUNIR : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 13, no. 02 (2022): 02. <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v13i02.4968>.
- Santoso, Bobby Rachman, dan Iqbal Hakim. “TRANSFORMASI DAKWAH DI ERA DIGITAL: STUDI PENYAMPAIAN PESAN ISLAMI USTAZ ABI AZKAKIA TERHADAP REMAJA GAMERS PADA CHANNEL @ABIAZKAKIA.” *Bayan lin-Naas : Jurnal Dakwah Islam* 8, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.28944/bayanlin-naas.v8i1.1629>.

- Sonia Fijri, Piona Sesilia, Linda Rista, dkk. "Peran Media Sosial Dalam Dakwah Dan Komunikasi Di Era Society 5.0." *Proceeding Conference on Da'wah and Communication Studies* 2 (Desember 2023): 57–61. <https://doi.org/10.61994/cdcs.v2i1.97>.
- Sumanto, Edi. "Pemikiran Dakwah M Natsir." *DAWUH : Islamic Communication Journal* 2, no. 1 (2021): 1.
- Uqba, M Sholih Salimul, dan Nasrulloh Nasrulloh. "Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Azkakia (Analisis penggunaan streaming game online sebagai dakwah Islam)." *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 10, no. 2 (2023): 234. <https://doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.23468>.
- Yazid, Y., & Alhidayatillah, N. *Dakwah dan perubahan sosial*. PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Zain, Arifin. "DAKWAH DALAM PERSPEKTIF AL-QUR`AN DAN AL-HADITS." *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam* 2, no. 1 (2019): 1. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/7209>.