

## **Analyzing Abi Azkakia's Online Game Preaching Using Giddens' Structuration Theory Perspective**

Wahyu Ilham Perdana<sup>1</sup>, Ferry Adhi Dharma<sup>2\*</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: [ferryadhidharma@umsida.ac.id](mailto:ferryadhidharma@umsida.ac.id)

**Abstract.** This study discusses Ustadz Abi Azkakia's da'wah strategy through online games with Anthony Giddens' structuration perspective. Digital da'wah, especially in the gaming community, is a new phenomenon that is interesting to study. Using the autoethnography method, this study directly observes the interactions and strategies used by Ustadz Abi in conveying Islamic messages in virtual space. The results of the study show that Ustadz Abi Azkakia utilizes religious symbols, such as peci, as well as a communication approach that is in accordance with gamer culture to build an identity as a da'wah. He consistently inserts the values of tauhid, qada and qadar, and Islamic ethics in the game. Giddens' structuration perspective explains that da'wah in online games occurs through interactions between agents (Ustadz Abi) and structures (game communities and digital platforms). Da'wah through this game is quite acceptable to most respondents. However, there are challenges in maintaining a balance between entertainment and religious messages. Some respondents see him as a relaxed and easy-to-receive figure, while others feel that the da'wah message sometimes interferes with the gaming experience. Nevertheless, Ustadz Abi has built legitimacy as a respected religious figure in the Mobile Legends community.

### **Highlights:**

1. Innovative da'wah: Uses gaming culture and symbols to deliver Islamic teachings.
2. Structuration view: Da'wah shaped by agent-platform-community interaction.
3. Mixed reception: Some gamers welcome it, others find it intrusive.

**Keywords:** Preaching Strategy, Online Games, Autoethnography, Giddens' Structuration, Digitalization of Preaching

## **Introduction**

Kemajuan teknologi informasi telah menjadikan internet sebagai alat yang sangat penting dan memiliki peran signifikan dalam kehidupan manusia saat ini. Teknologi internet mempermudah dan mempercepat berbagai aktivitas di dunia maya. Selain itu, internet juga dimanfaatkan untuk hiburan, seperti sebagai sarana untuk bersenang-senang. Inovasi teknologi telah mengubah permainan tradisional menjadi bentuk hiburan yang dapat diakses atau dimainkan kapan saja dan di mana saja melalui koneksi internet, yang dikenal sebagai *game online* [1].

*Game online* menawarkan berbagai keuntungan yang menarik bagi penggunanya. Misalnya, grafik tiga dimensi dalam *game* memberikan pengalaman yang terasa sangat

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

realistis, seolah-olah pemain benar-benar terlibat dalam aktivitas sehari-hari di dalam *game*. Daya tarik *game online* terletak pada kemampuannya untuk menawarkan pengalaman *gameplay* yang memuaskan dan manfaat lainnya, termasuk kemampuan untuk berkomunikasi dengan pemain lain di dalam *game* [2].

Selama ini, *game online* sering dianggap remeh dan dianggap tidak memiliki nilai filosofis oleh masyarakat umum. Aktivitas ini sering dipandang sebagai pemborosan atau konsumsi yang tidak perlu, dan dianggap sebagai kegiatan yang mahal. Selain itu, *game online* juga sering dituduh memiliki potensi untuk menyebabkan kecanduan pada anak-anak. Karena alasan inilah *video game* sering kali dicurigai sebagai kegiatan dari kepanikan moral, terutama di kalangan orang tua. *game online* dituduh membuat banyak pemain, terutama anak-anak usia sekolah, menjadi kecanduan, lupa waktu, dan menghadapi berbagai stereotip negatif yang menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua [3].

Dalam lingkungan permainan, pemain sering kali terlibat dalam percakapan yang dipenuhi dengan bahasa kasar, ejekan, atau bahkan ancaman, yang secara signifikan merusak pengalaman bermain dan, yang lebih penting, dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan emosional pemain, khususnya bagi mereka yang masih dalam masa perkembangan. Hal ini dapat dilihat melalui gambar dibawah ini:



**Gambar 1.** Figur Salah satu konten dakwah melalui *Mobile Legends @abiazkakiaa*

Sumber: [4]

Gambar di atas menunjukkan bahwa Ustadz Abi Azkakia "Ustadz Abi Azkakia berencana mengembangkan strategi permainan *game online* akan tetapi gagal, tetapi beliau menyadari bahwa setiap rencana manusia harus selalu dikembalikan kepada ketetapan Allah SWT. Sebagaimana firman-Nya dalam *Al-Qur'an*, 'Mereka merencanakan,

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

dan Allah juga merencanakan dan Allah adalah sebaik-baik perencana' (QS. Al-Anfal: 30)". Dalam setiap langkah, Ustadz Abi yakin bahwa apa pun hasilnya adalah bagian dari takdir yang telah Allah tetapkan, dan dengan niat yang baik, beliau berharap game ini dapat menjadi jalan dakwah yang bermanfaat bagi banyak orang.

Secara umum, *mobile game* sering dipandang negatif karena banyak anak-anak terpapar pengaruh berbahaya, seperti meniru adegan atau tindakan yang terdapat dalam *game*. Dampak negatif ini menjadi perhatian khusus dalam konteks dakwah, terutama di kalangan umat Islam di Indonesia. Pasalnya, dampak buruk dari *game* tidak hanya dapat mengubah perilaku menjadi negatif dan menurunkan prestasi akademik, tetapi juga dapat mengurangi ketekunan dalam beribadah, seperti melalaikan shalat [5].

Pada zaman sekarang, *video game online* telah menyebar luas di masyarakat dan digemari oleh semua lapisan. Bahkan pada *Asian Games 2022* yang lalu, *game online* menjadi ajang olahraga tersendiri, masuk cabang olahraga eksibisi (exhibition) untuk memperebutkan medali. Terdapat beberapa jenis *video game online* yang menjadi ajang perlombaan tim *e-sport* dari negara asia tenggara ini, antara lain yakni *League of Legends: Wild Rift* (Mobile), *League of Legends: Wild Rift* (Mobile), *Arena of Valor* (Mobile), Tim *PUBG Mobile* (Tim), *Free Fire* (Mobile) Tim, *PUBG Mobile* (Personal), *League of Legends* (PC) Tim, *Mobile Legends: Bang Bang* (Tim), *FIFA 4* (PC) Tim, *Crossfire* (PC) Tim. Sebelumnya ajang perlombaan e-sport pertama kali digelar pada *SEA GAMES 2019* yang dihelat di Filipina.

*Game online* bukan sekadar media hiburan semata namun juga dapat menjadi suatu hal yang bermanfaat dan menimbulkan dampak positif berupa olahraga *e-sport* yang dilombakan pada ajang bergengsi *sea games* dan *asian games*. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa bermain *video game online* dapat meningkatkan ketangkasan, melatih koordinasi otak, mata dan tangan, berfikir cepat dan akurat, kemampuan memecahkan masalah dan juga menjadi peningkat mood dan menangkal kecemasan. Akan tetapi, dibalik banyaknya dampak positif yang didapat ada pula dampak negatifnya yaitu kecanduan *game* dan lupa dengan waktu, dan juga berdampak pada efek buruk pada kesehatan.

Dalam riset yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya terdapat 62% remaja menjadi korban pelecehan *Verbal* dalam permainan ini [6]. Mereka yang menjadi korban mengalami stres, kecemasan, atau bahkan depresi sebagai akibat dari pengalaman tersebut. Terlebih lagi, bagi sebagian besar remaja, lingkungan daring seringkali

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

merupakan tempat untuk membangun identitas dan mengembangkan keterampilan sosial. Kendati demikian, ketika lingkungan tersebut dipenuhi dengan perilaku *toxic*, hal ini dapat menghambat proses ini dan bahkan merusak rasa percaya diri dan harga diri mereka [7].

Berbeda dari beberapa penjelasan sebelumnya, *video game* bergenre *virtual reality* dapat membantu mengembangkan kemampuan psikologis pasien stroke, yang pada gilirannya dapat meningkatkan fungsi otak mereka [8]. Oleh karena itu, secara umum dapat disimpulkan bahwa bermain *video game* menawarkan banyak manfaat, khususnya bagi kesehatan. *video game* dapat digunakan sebagai terapi untuk meningkatkan fungsi penglihatan dan merangsang aktivitas otak. Selain itu, *video game* bertema olahraga kinetik atau *exergame* juga terbukti efektif sebagai media terapi dan rehabilitasi bagi mereka yang mengalami masalah fisik dan kognitif.

Selain berperan sebagai media terapi, *game online* juga dapat digunakan sebagai alat dakwah. *game online* dapat menjadi alternatif untuk menyebarkan nilai-nilai dakwah, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan pemanfaatan yang tepat, *game online* dapat menyematkan pesan-pesan dakwah secara intrinsik dalam *game* tersebut [3]. Dakwah secara fundamental bertujuan untuk mengajak dan merubah pola pikir serta perilaku individu yang menjadi sasaran dakwah (*mad'u*), agar mereka mau menerima ajaran Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari [3]. Dakwah adalah upaya untuk mengubah umat dari keadaan kekufuran menuju keimanan, dari perpecahan menuju persatuan, dari kebodohan menuju pengetahuan, serta dari kemaksiatan menuju ketaatan, dengan tujuan untuk memperoleh ridho Allah SWT [1]. Dengan tujuan tersebut maka dakwah dapat dilakukan melalui berbagai mediumnya salah satunya yaitu *game online*. Akhirnya, *game online* dapat dianggap sebagai salah satu media efektif untuk kegiatan dakwah Islam, terutama karena *video game* memiliki unsur partisipatif. Selain itu, dengan tren penggunaannya yang terus berkembang dan menarik minat banyak orang, khususnya di negara kita yang mayoritas penduduknya beragama Islam, *game online* memiliki potensi besar dalam konteks dakwah. Salah satu contoh figur yang memanfaatkan *game online* sebagai media dakwah adalah Ustadz Abi Azkakia. Hal ini dapat dilihat melalui akun media sosial *TikTok* @abiazkakiaa yang berisi konten bermain *game online* disertai dengan menyisipkan nilai-nilai dakwah dan memberikan pesan-pesan dakwah terkait merubah pengucapan kata-kata kotor menjadi pengucapan kalimat tauhid saat bermain *game*.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Dalam menyebarluaskan dakwah islam tidak hanya dengan bermain *game online* akan tetapi dibantu dengan media sosial berupa TikTok. TikTok dikenal dengan format *video* pendek dan fitur-fitur interaktif yang memudahkan pengguna untuk membuat konten kreatif. TikTok memiliki algoritma yang efektif dalam merekomendasikan konten kepada pengguna berdasarkan minat dan kebiasaan mereka, sehingga memungkinkan pesan dakwah menjangkau audiens yang tepat. Fitur *live streaming* TikTok memungkinkan pengguna untuk melakukan siaran langsung kepada *audiens* mereka. Ini memberikan kesempatan untuk interaksi *real-time* dan memberikan *feedback* langsung dari penonton [9]. Dalam siaran langsung, pembuat konten dapat berbicara secara langsung, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan *audiens* melalui komentar dan fitur *live chat*.

Ustadz Abi Azkakia menggunakan pendekatan yang unik dengan menyisipkan dakwah secara sopan dan dapat diterima oleh penonton melalui *live streaming* di TikTok. *game online*, yang umumnya berbasis *audio-visual*, mempermudah penyampaian dakwah tersebut. Respons positif dari penonton, termasuk komentar-komentar dukungan, menunjukkan bahwa berdakwah dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui *game mobile*. Pendekatan ini, yang sebelumnya mungkin dipandang negatif, kini mampu menciptakan citra positif di masyarakat.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Khoiriyah dan Ismanto menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang semakin mudah telah memfasilitasi kegiatan dakwah dan mendorong orang untuk berbuat kebaikan. [10]. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Satria menunjukkan bahwa media sosial, seperti TikTok, dapat digunakan dengan cara yang kreatif untuk menyampaikan pesan dakwah yang menarik bagi generasi muda [11]. Dalam praktiknya, penerapan *video game* berbasis media sosial sebagai media dakwah Islam dapat dilakukan melalui tiga pendekatan: pertama, merancang seluruh proses pembuatan *platform video game* dengan melibatkan elemen-elemen Islam; kedua, memasukkan unsur-unsur Islam ke dalam *game*; dan ketiga, memanfaatkan platform lain di luar sistem *video game* [3].

Perbedaan pada penelitian ini adalah peneliti membahas tentang strategi dakwah Ustadz Abi Azkakia dengan memanfaatkan *game online* melalui perspektif Giddens. Ustadz Abi Azkakia sebagai agen ingin merubah sebuah struktur di media sosial melalui *game online* untuk menjadi sebuah media dakwah yang ini jarang dilakukan oleh orang lain. Hal ini sama dengan modal struktur yang dikemukakan oleh Anthony Giddens dalam

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

teori Strukturasi, di mana agen dapat mengendalikan dan mengarahkan tindakan anggota kelompok sosial [12]. Aturan dalam struktur membatasi tindakan anggota kelompok masyarakat, tetapi sumber daya yang dimiliki agen menyediakan fasilitas bagi tindakan mereka [13].

## Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan Auto netnografi. Pendekatan Auto netnografi adalah metode yang memanfaatkan etnografi untuk penelitian pada komunitas dan budaya di internet [14]. Ciri khas metode Auto netnografi adalah menggunakan interaksi melalui media sosial, terutama internet, sebagai pengganti penelitian lapangan. Data dikumpulkan dengan cara bergabung dalam komunitas online dan melakukan observasi partisipatif [14].

Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data dari wawancara dan berbagai sumber literatur tertulis. Proses penulisan mencakup pengumpulan informasi dari berbagai referensi yang membahas aktivitas terkait penggunaan *video game* dan dampaknya, berdasar pada studi-studi yang telah dipublikasikan sebelumnya. Kemudian, analisis dilakukan dengan pendekatan deskriptif-analitik untuk mengidentifikasi makna-makna baru yang muncul.

Data yang diperoleh terdiri dari dua kategori sumber: sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer mencakup data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti melalui analisis akun TikTok @abiazkakiaa. Sementara itu, sumber data sekunder meliputi informasi yang diperoleh peneliti dari pencarian artikel, buku, jurnal, dan sumber-sumber internet yang relevan dengan topik penelitian..

Teknik Pengumpulan data penelitian ini diambil melalui wawancara mendalam dan observasi partisipan. Pertama, peneliti mewawancarai para pengikut akun media sosial *TikTok* @abiazkakiaa di saat yang bersamaan peneliti juga mengikuti perkembangan dakwah *Online* melalui akun *TikTok* @abiazkakiaa Penelitian ini melibatkan 5 partisipan dengan syarat dan kriteria menjadi *followers TikTok* Ustadz Abi Azkaria minimal selama 1 tahun terakhir dan aktif memberikan respon berupa komentar pada saat akun @abiazkakiaa melakukan *live streaming* dan tergabung dalam komunitas Abi yaitu Jamaah Gaming.

Teknik analisis data didapat melalui wawancara dan observasi partisipan kemudian dielaborasi dengan teori strukturasi Anthony Giddens. Setelah dianalisis, data tersebut

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

kemudian disajikan dan dibahas sesuai dengan perkembangan riset-riset yang pernah ada mengenai dakwah *online* sehingga akan memunculkan *research gap* dan *novelty* dari penelitian ini.

## Result and Discussion

Strategi dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui *game online* memanfaatkan medium modern yang populer di kalangan anak muda, yaitu *live streaming game online Mobile Legends*, sebagai sarana penyampaian pesan-pesan Islami. Dalam perspektif teori strukturasi Anthony Giddens, tindakan dakwah ini menunjukkan bagaimana struktur sosial (dalam hal ini, keyakinan dan nilai-nilai Islam) dan agen (Ustadz Abi Azkakia) saling mempengaruhi. Dakwah melalui *game online* merupakan adaptasi dari strategi tradisional ke dalam konteks baru yang lebih relevan bagi generasi muda, namun tetap mengedepankan nilai-nilai Islam yang *fundamental*. Ustadz Abi menggunakan modalitas (sumber daya dan kemampuan yang dimiliki agen untuk bertindak) seperti pengetahuan agama, otoritas sebagai pemuka agama, dan media dakwah (misalnya *live streaming*) untuk menyebarkan ajaran-ajaran Islam kepada *audiens* yang lebih luas. Di penelitian ini menggunakan media *live streaming* tiktok pada *Mobile Legends*. berarti akan mengdeskripsikan terkait prosedur membuat akun, mempublikasikan konten, syarat dan ketentuan bisa melakukan *live streaming* dan lain-lain perlu dijelaskan dalam laporan penelitian ini secara mendalam [15].

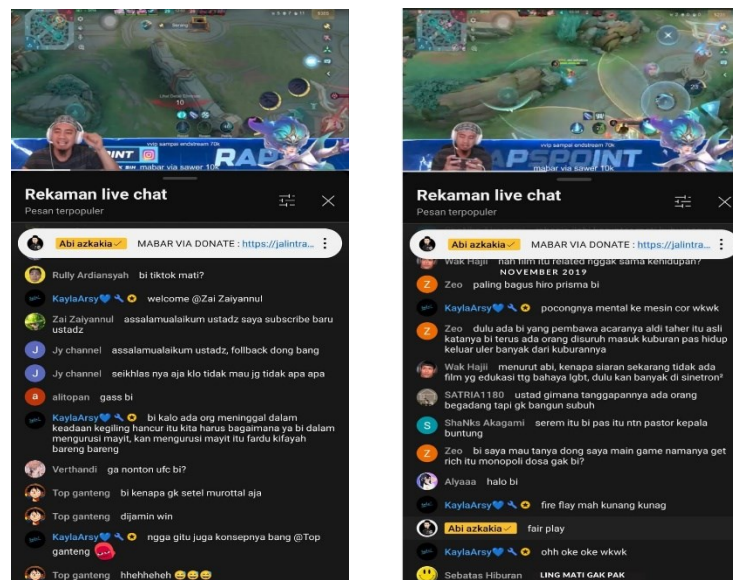
Sebagai agen Ustadz Abi Azkakia memanfaatkan media sosial untuk merefleksikan ajaran-ajaran tersebut sehingga *Mobile Legends* lebih Islami, dan berupaya mereproduksi atau membentuk ulang struktur sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Giddens menyatakan bahwa, "*Struktur tidak bisa ada tanpa aksi manusia, begitu pula tindakan manusia tidak bisa terjadi tanpa adanya struktur sebagai penunjang dan pengarah aksi tersebut*" [16]. Dengan demikian, Abi Azkakia sebagai agen dakwah bertindak dalam kerangka struktur sosial untuk membentuk makna, pengaruh, dan legitimasi dakwah. Ustadz Abi menggunakan modalitas yang dimilikinya, seperti pengetahuan agama dan media dakwah, serta memanfaatkan modal simbolisnya seperti menggunakan peci pada saat *live streaming game online Mobile Legends* untuk mempengaruhi tindakan dan pandangan audiensnya. Dalam *video live streaming game online Mobile Legends* yang dilakukan pada tanggal 20 September 2024 dapat diinterpretasi sebagai berikut :

### 1. Signifikansi (Makna Dakwah dalam Konteks *Mobile Legends*)

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Strategi dakwah Ust. Abi Azkakia dalam *Mobile Legends* mencerminkan signifikansi dakwah yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam perspektif teori strukturasi Giddens, pendekatan ini menunjukkan bagaimana agen dapat menggunakan struktur modern untuk menyampaikan nilai-nilai agama. Hal ini tidak hanya memperkaya metode dakwah, tetapi juga menciptakan ruang sosial baru di mana agama dapat berdialog dengan budaya populer secara konstruktif. Dengan demikian, dakwah tidak lagi terbatas pada mimbar, tetapi hadir dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dunia digital. Berikut adalah gambar *live streaming* dari Ust. Abi Azkakia:



**Gambar 2.** Respon positif dari *viewers*

(Sumber: [17])

Pada gambar di atas Ustadz Abi Azkakia selalu memakai peci dalam melakukan *live streaming*. Menurut Giddens dengan kekuatan pakai peci simbolik Ustadz abi itu sudah dikenal luas oleh pemain *game* sebagai Ustadz, Karna Ustadz yang berjiwa mudah sehingga bisa berkomunikasi baik dengan pemain lainnya dan mendapatkan respon yang baik dari pemain yang ada. Dalam perspektif Giddens, makna yang dibangun oleh agen, dalam hal ini Abi Azkakia, mencerminkan kemampuan agen dalam "*interpretasi simbolik terhadap realitas sosial dan tindakan yang bermakna*" [17]. Andai saja Ustadz abi itu tidak memiliki simbol itu dan tidak dikenal sebagai Ustadz maka bisa saja ajakan itu mala dianggap sebagai lelucon oleh pemain yang lain. Pada menit 0.41, Ustadz Abi menekankan bahwa tidak ada jaminan kemenangan

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

kecuali dari Allah SWT. Ini menunjukkan bahwa meskipun berada di dalam konteks permainan, nilai-nilai tauhid tetap menjadi pusat perhatian. Hal ini dapat dilihat saat Ustadz Abi Azkakia diberikan pertanyaan oleh penonton yaitu "*dijamin menang ngga bi?*" kemudian dijawab oleh Ustadz Abi Azkakia berbicara "*tidak ada pemberi jaminan kecuali sebaik baiknya pemberi jaminan cuman Allah SWT bukan saya*".

Begitu juga pada menit 1.40, Ustadz Abi menyoroti konsep waktu dan ketidakmampuan manusia untuk mengembalikan apa yang telah hilang, kecuali atas kehendak Allah SWT. Ini sejalan dengan prinsip qada dan qadar dalam Islam, di mana segala sesuatu di dunia ini memiliki batas dan waktu yang ditentukan oleh Allah. Hal ini dapat dilihat saat Ustadz Abi Azkakia diberikan pertanyaan oleh penonton yaitu "*Ling mati ngga pak?*" kemudian dijawab dengan "*Inilah alasan kenapa ada waktunya dan ada kalanya kita berhenti. Semua yang sudah tidak bisa kembali, cuman allah yang bisa membuat kembali, jadi jangan berharap kepada saya*".

Abi Azkakia hadir sebagai simbol modernisasi dakwah yang menyatukan nilai-nilai agama dengan budaya populer, khususnya melalui permainan *Mobile Legends*. Seperti layaknya seorang Ustadz memakai peci dan sarung saat bermain *game*, Abi Azkakia tidak hanya berperan sebagai pembimbing spiritual, tetapi juga sebagai *role model* yang menunjukkan bahwa ajaran Islam dapat diinternalisasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia digital. Dalam konteks *Mobile Legends*, Abi Azkakia menggunakan karakter-karakter hero dalam permainan sebagai analogi untuk menyampaikan pesan moral dan spiritual. Sebagai contoh, ia menggambarkan hero dengan kemampuan pertahanan tinggi sebagai simbol keteguhan iman, sedangkan hero dengan serangan cepat merepresentasikan pentingnya bertindak dengan bijaksana namun penuh semangat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hakim, 2024) yang menyatakan bahwa beberapa cast utama *Mobile Legend* pun ikut digantikan oleh Ustadz Abi Azkakia, seperti "Turret" diganti dengan istilah "Idol", Pahlawan "Aurora" menjadi "Siti Arofah", "Selena" menjadi "Sakinah", "Hilda" menjadi "Mawadah", dan Pahlawan "Perang" menjadi "Warahmah", sehingga jika disingkat artinya "Sakinah, Mawadah, Warahmah" [18].

Dari hasil wawancara dengan lima responden, konsep dakwah Abi Azkakiah dalam *Mobile Legends* dianggap sangat relevan dan menarik. Responden pertama mengungkapkan, "Abi Azkakiah menyampaikan pesan dakwah dengan cara yang sangat sederhana dan mudah dimengerti, ini membuat saya merasa lebih dekat

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

dengan agama.” Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dakwah yang digunakan sesuai dengan pemahaman dan konteks para pemain muda yang aktif bermain *Mobile Legends*. Responden kedua mengungkapkan, “Pesan-pesan dakwah yang disampaikan dalam permainan lebih mudah diterima karena tidak memaksa, dan cocok dengan budaya yang ada di dalam *game*.” Ini menunjukkan bahwa pesan dakwah yang disampaikan melalui mekanisme permainan berhasil menghubungkan nilai-nilai agama dengan kegiatan yang sudah akrab bagi para pemain. Hal ini memungkinkan pesan agama lebih mudah diterima oleh audiens target [18]. Pendekatan ini penting karena menjembatani kesenjangan antara ajaran agama dan minat generasi muda, sehingga meningkatkan pemahaman dan penerimaan terhadap nilai-nilai Islam. Hal ini penting karena memungkinkan pesan agama untuk lebih mudah dipahami dan diterima, terutama oleh generasi muda yang mungkin lebih terhubung dengan dunia digital daripada metode dakwah tradisional

Namun, beberapa responden menunjukkan bahwa tidak semua pemain sepenuhnya menerima pesan dakwah tersebut. Responden ketiga menyatakan, “Kadang saya merasa pesan dakwah ini terlalu mengganggu saat sedang fokus bermain.” Ini menunjukkan adanya ketegangan antara tujuan hiburan dan penerimaan pesan dakwah dalam pengalaman bermain. Meskipun demikian, Responden keempat menyebutkan, “Meskipun beberapa pemain merasa terganggu, saya merasa lebih tenang setelah mendengar pesan dakwah dari Abi Azkakiah, terutama dalam permainan yang penuh tantangan.” Artinya, bagi sebagian pemain, pesan dakwah tersebut dapat menjadi pengingat spiritual yang relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka, bahkan dalam konteks bermain *game*. Secara keseluruhan, para responden sepakat bahwa dakwah yang dilakukan oleh Abi Azkakiah dalam *Mobile Legends* memberikan nilai lebih bagi para pemain, meskipun ada segmen yang merasa kurang nyaman dengan cara penyampaiannya.

## 2. Dominasi (Pengaruh Abi Azkakiah terhadap Komunitas *Mobile Legends*)

Dominasi Ustadz Abi Azkakia dalam komunitas *Mobile Legends* tercermin dari pengaruh positifnya terhadap perilaku para pemain, terutama dalam menghadapi situasi konflik seperti hinaan saat bermain. Salah satu responden menyatakan bahwa sebelum mengenal dakwah Ustadz. Abi, ia sering terpancing emosi ketika dihina oleh lawan atau rekan tim selama bermain. Namun, setelah mengikuti ajaran dan arahan

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Ustadz. Abi, ia belajar untuk mengendalikan diri dan membalas hinaan tersebut dengan sikap yang lebih tenang dan penuh kesabaran. Responden lain mengungkapkan bahwa Ustadz Abi sering mengingatkan pentingnya menjaga adab, bahkan dalam permainan, karena perilaku kita mencerminkan nilai-nilai Islam. Sikap ini perlahan menyebar di komunitas, di mana pemain mulai menunjukkan toleransi dan saling mendukung meski berada dalam tekanan permainan. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan dakwah yang diterapkan Ustadz Abi tidak hanya memengaruhi individu, tetapi juga menciptakan atmosfer yang lebih positif di dalam komunitas *Mobile Legends*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa komunikasi dakwah persuasif dapat merubah kebiasaan komunitas yang lebih positif baik dari tindakan maupun ucapan [18].



**Gambar 3.**Ustadz Abi merespon pertanyaan *viewers*  
(Sumber: [16])

Dari gambar di atas pada menit 2.37, Ustadz Abi mengingatkan para pendengarnya tentang bahaya kesyirikan, terutama dalam konteks memilih guru yang salah. Ia menegaskan bahwa orang-orang dapat terjerumus dalam amalan-amalan yang tidak benar, seperti syirik, jika tidak berhati-hati dalam mengikuti ajaran seseorang. Hal ini mencerminkan pentingnya pemahaman yang benar tentang tauhid dalam Islam. Hal ini dapat dilihat saat Ustadz Abi Azkakia ditanya oleh penonton terkait dengan sanad belajar yang kemudian dijawab oleh Ustadz Abi Azkakia "*Kalau salah ambil guru nanti dikasih amalan amalan syirik, waida batstum batastun jabbar, ada suatu amalan yang membuat menjadi amalan kesyirikan, takutnya orang malah lebih mengutamakan amalan tersebut seperti percaya dengan amalan yang dapat membantu saya bukan percaya sama Allah SWT*".

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Pengaruh positif yang diberikan oleh Ustadz Abi Azkariah didukung oleh para responden bahwa Abi Azkariah memiliki pengaruh yang cukup besar dalam komunitas *Mobile Legends*, meskipun tidak semua pemain merasa terpengaruh. Responden 1 menjelaskan, "Abi Azkariah menggunakan cara yang santai dan tidak menggurui, ini membuat saya merasa lebih terbuka terhadap pesan yang disampaikan." Ini mencerminkan pengaruh positif yang dimiliki Abi Azkariah, yang tidak hanya sebagai pengkhotbah agama, tetapi juga sebagai figur yang mengerti cara berkomunikasi dengan *audiens* muda. Responden 2 menambahkan, "Dia menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan membuat saya merasa seperti dia teman saya, bukan sekadar seorang Ustadz." Hal ini menunjukkan bagaimana Abi Azkariah berhasil membangun hubungan dengan pemain melalui pendekatan yang lebih informatif dan persuasif, yang memperkuat pengaruh dan dominasi pesan dakwahnya dalam komunitas.

Dengan memanfaatkan media digital dan platform *game online*, Ustadz Abi Azkariah berhasil menarik perhatian pemain *Mobile Legends*, yang mayoritas adalah anak muda dan remaja [18]. Dominasi ini tidak hanya terlihat dari jumlah pengikut atau pemirsa, tetapi juga dari pengaruhnya dalam menyampaikan pesan toleransi dan kebaikan kepada audiens yang lebih luas, termasuk non-Muslim yang mungkin memiliki pandangan negatif terhadap Islam. Menurut Giddens, dominasi muncul melalui "*akses agen terhadap sumber daya, baik yang bersifat material maupun simbolik*" [16].

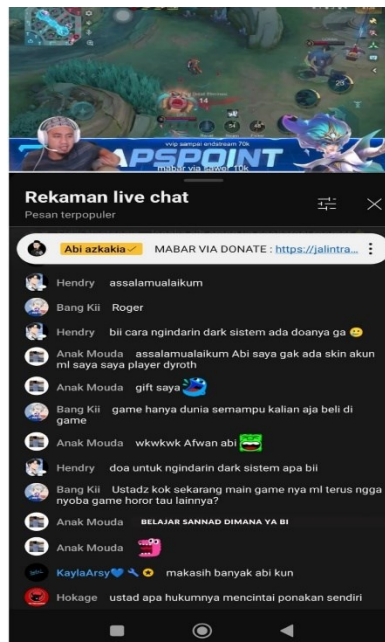
Namun, dominasi Abi Azkariah tidak selalu diterima dengan positif oleh semua pemain. Responden 4 mengungkapkan, "Beberapa teman saya merasa bahwa dakwah ini mengganggu pengalaman mereka dalam bermain *Game*." Meskipun demikian, ini menunjukkan adanya keberagaman dalam respons pemain terhadap dakwah tersebut, dengan sebagian besar masih menerima pesan dakwah dengan baik meskipun ada ketidaksepakatan dari sebagian kecil pemain. Responden kelima menambahkan, "Abi Azkariah sudah terkenal di kalangan pemain, dia membangun pengaruhnya dengan konsisten memberikan pesan-pesan yang menenangkan." Ini menggambarkan bagaimana dominasi Abi Azkariah terbentuk melalui konsistensi dalam menyampaikan pesan yang relevan, meskipun dalam situasi yang berbeda-beda.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

### 3. Legitimasi (Membangun Kepercayaan dan Otoritas dalam Komunitas)

Dalam konteks dakwah modern, membangun legitimasi atau kepercayaan dan otoritas di dalam komunitas menjadi aspek penting untuk mencapai tujuan dakwah. Ust. Abi Azkakia, seorang pendakwah yang memanfaatkan platform *Mobile Legends*, menunjukkan pendekatan unik dalam membangun legitimasi dakwah di era digital. Perspektif Anthony Giddens, melalui teori strukturasi, dapat membantu kita memahami bagaimana legitimasi tersebut dibangun, diperkuat, dan dikelola dalam komunitas yang terbentuk di dunia digital.



**Gambar 4.** Ustadz Abi merespon pertanyaan yang menarik dari *viewers*

Sumber: [16]

Dari gambar di atas menit 2.40, Ustadz Abi menyoroti tentang kesalahan dalam membaca amalan tertentu untuk tujuan yang tidak baik, seperti mencari pacar. Ia mengingatkan bahwa pacaran itu sendiri adalah hal yang salah dalam pandangan Islam, karena tidak ada kebaikan dalam maksiat. Ini adalah upaya untuk memperkuat struktur nilai Islami yang menentang praktik-praktik yang tidak sesuai dengan syariat, meskipun mungkin umum di kalangan remaja. Hal ini dapat dibuktikan dalam *live streaming* Ustadz Abi Azkakia berbicara "*membaca suatu amalan untuk mendapatkan pacar. pacaran saja salah, gaada kebaikan dalam suatu kemaksiatan*".

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Begitu juga pada menit 3.00, Ustadz Abi menyampaikan bahwa ia tidak belajar dari seorang habib karena khawatir dianggap sebagai pembenci atau pencetus perpecahan. Ia mengingatkan audiensnya untuk tidak mencari-cari perbedaan, karena perbedaan adalah hal yang alami di Indonesia, baik dalam mazhab maupun organisasi Islam. Ini adalah pesan yang kuat tentang persatuan dan toleransi dalam perbedaan. Hal ini dapat dibuktikan saat abi azkakia ditanyai oleh penonton terkait perbedaan mazhab yang kemudian dijawab oleh Ustadz Abi Azkakia *"Sanad saya tidak belajar melalui habib, banyak polemik takutnya di framing sebagai pembenci. jangan mencari perbedaan karena semua orang pasti berbeda. Di Indonesia berbeda mazhab atau organisasi bisa menimbulkan perpecahan dan permusuhan"*.

Pendekatan dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia melalui permainan *Mobile Legends* menghadirkan model dakwah yang inovatif sekaligus relevan dengan kalangan muda. Metode ini mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam aktivitas yang diminati generasi milenial, sehingga pesan dakwah dapat diterima secara lebih efektif. Berdasarkan hasil wawancara terhadap lima responden, mayoritas dari mereka merasa bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kesadaran spiritual tanpa meninggalkan kegiatan hiburan yang mereka sukai. Salah satu responden menyatakan bahwa model dakwah seperti ini membuat mereka lebih mudah memahami ajaran agama karena disampaikan secara santai dan interaktif.

Legitimasi Ustadz. Abi Azkakia dalam komunitas *Mobile Legends* terbangun melalui pendekatan yang konsisten dan autentik, termasuk penerapan aturan saat bermain bersama. Dalam teori strukturasi, legitimasi muncul melalui *"pengakuan norma atau aturan yang dihasilkan dari praktik sosial yang berulang dan diterima oleh masyarakat"* [16]. Legitimasi yang diperoleh Abi Azkakia adalah hasil dari konsistensi praktik dakwahnya yang sesuai dengan tuntutan struktur sosial. Sebagai contoh, Ustadz Abi menetapkan beberapa aturan sederhana namun bermakna, seperti menghindari kata-kata kasar, menghormati lawan, dan selalu memulai serta mengakhiri permainan dengan doa. Aturan ini, meskipun tampak sederhana, memberikan panduan yang jelas dan menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif. Salah satu responden mengungkapkan bahwa aturan tersebut membuat mereka lebih sadar akan pentingnya membawa nilai-nilai agama ke dalam aktivitas sehari-hari, termasuk bermain *game*.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

Selain itu, kehadiran Ustadz. Abi yang aktif memberikan contoh langsung seperti tetap tenang dalam situasi sulit membangun kepercayaan para pemain terhadap otoritasnya sebagai pemimpin komunitas. Hal ini menjadikan Ustadz. Abi tidak hanya sebagai sosok yang dihormati, tetapi juga sebagai figur yang mampu memengaruhi perilaku komunitas secara positif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa sebagai seorang muslim sudah seharusnya kita menjaga lisan dari perkataan-perkataan yang kotor. Perkataan yang kotor di sini adalah kata-kata yang bermakna menghina baik disengaja maupun secara spontan[18].

Dalam hal legitimasi, Abi Azkariah berhasil membangun citra sebagai figur religius yang dihormati dalam komunitas *Mobile Legends*. Responden pertama menyatakan, "Kepercayaan saya terhadap Abi Azkariah tumbuh karena dia sering memberikan solusi dari sudut pandang agama yang saya bisa pahami dan terapkan dalam kehidupan saya." Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap dakwah yang disampaikan tidak hanya didasarkan pada pesan agama, tetapi juga pada cara Abi Azkariah mempresentasikannya dalam konteks yang relevan dengan pemain *game*. Responden kedua mengungkapkan, "Dia sering kali memberikan contoh langsung yang sesuai dengan permainan yang kami mainkan, sehingga dakwahnya terasa lebih relevan dan tidak terkesan menggurui."

Dengan pendekatan yang halus dan relevan, ia berhasil mendapatkan kepercayaan dari komunitas gamers, baik Muslim maupun non-Muslim [18]. Legitimasi ini diperkuat oleh tanggung jawabnya untuk membangun masyarakat yang berlandaskan prinsip kebaikan dan kebenaran, serta mengajarkan pendidikan Islam yang mendorong pengingat kepada Allah SWT. Dengan demikian, Ustadz Abi Azkariah tidak hanya diakui sebagai pendakwah, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang berpengaruh.

Namun, ada juga pemain yang merasa kurang nyaman dengan pendekatannya. Responden ketiga berpendapat, "Saya menghormati dakwahnya, tetapi kadang-kadang saya merasa bahwa dia mencoba terlalu keras untuk mempengaruhi cara berpikir kami." Ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar menerima pesan dakwahnya, ada juga segmen yang merasa bahwa pendekatan dakwah ini terlalu memaksa dan mengurangi kenyamanan mereka dalam bermain *game*. Responden kelima mengingatkan, "Abi Azkariah membangun legitimasi dengan konsistensinya dalam menyampaikan pesan dakwah, sehingga banyak yang percaya padanya sebagai

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

seorang pemimpin agama dalam komunitas ini.” Konsistensi dalam komunikasi pesan dan pemahaman terhadap *audience* adalah kunci dalam membangun legitimasi sebagai figur religius yang diterima oleh komunitas. Dengan demikian, meskipun ada beberapa pemain yang merasa terganggu atau kurang nyaman dengan pendekatannya, sebagian besar pemain menghormati dan mengakui otoritas Abi Azkariah dalam menyampaikan pesan dakwah di dalam komunitas *Mobile Legends*.

## Conclusion

Dari pembahasan mengenai dakwah Abi Azkariah melalui *Mobile Legends*, dapat disimpulkan bahwa pendekatannya dalam menyampaikan pesan dakwah mendapatkan respons yang beragam dari para pemain *game*. Secara umum, signifikansi pesan dakwah yang disampaikan melalui media *game* ini cukup diterima dengan baik oleh sebagian besar responden. Dalam hal dominasi, Abi Azkariah memiliki pengaruh yang cukup besar, tetapi respon yang diterima dari komunitas masih terbagi. Beberapa responden melihatnya sebagai figur yang santai dan mudah diterima, sementara ada pula yang merasa bahwa pesan dakwah yang disampaikan terkadang mengganggu pengalaman bermain *game* mereka. Secara keseluruhan, dominasi Abi Azkariah dalam komunitas *Mobile Legends* cukup kuat, tetapi ada tantangan dalam menjaga keseimbangan antara hiburan dan pesan dakwah yang lebih serius.

Sedangkan dalam aspek legitimasi, Abi Azkariah telah berhasil membangun citra sebagai figur religius yang dihormati dalam komunitas *Mobile Legends*. Kepercayaan terhadap otoritasnya diperoleh berkat pendekatan yang konsisten dan relevan dengan konteks *game*. Banyak pemain yang mengakui otoritasnya sebagai seorang figur religius yang memberikan pengaruh positif, meskipun beberapa responden merasa bahwa pendekatan dakwah ini kadang-kadang terlalu memaksa. Secara keseluruhan, Abi Azkariah berhasil memperoleh legitimasi sebagai penyampai pesan dakwah yang dapat diterima dalam komunitas tersebut. Dengan demikian, Abi Azkariah berhasil memanfaatkan platform *Mobile Legends* untuk menyampaikan pesan dakwah secara efektif, meskipun masih ada tantangan dalam mencapai penerimaan penuh dari semua kalangan pemain. Keberhasilan dakwahnya tergantung pada kemampuannya dalam menyesuaikan pesan dengan konteks permainan dan menjaga keseimbangan antara hiburan dan pengajaran agama.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

## Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan fasilitas dan dukungan akademik selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara serta memberikan wawasan yang berharga mengenai pengalaman mereka dalam interaksi dakwah di dunia *game online*. Selain itu, penulis menghargai semua pihak yang telah memberikan masukan dan saran berharga, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyempurnakan penelitian ini. semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan studi dakwah digital serta menjadi referensi yang berguna bagi peneliti selanjutnya.

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of and other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## References

- [1] Abdullah, *Ilmu Dakwah Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2018
- [2] S. W. Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40, 2017, doi: 10.33373/kop.v4i1.1121

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

- [3] Prayogi, Arditya. "Video games as an alternative to da'wah-education channels." *Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)*. Vol. 1. No. 1. 2021.
- [4] A. Azkakia, "Mode Khaleed," *Vt.Tiktok.Com*, 2024. [Online]. Available: <https://vt.tiktok.com/ZSjPf1Usc/>.
- [5] F. Hilmuniati, "Dampak Bermain Game online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan," Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011.
- [6] R. W. Febrianti and E. Setiyowati, "Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying," *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, vol. 7, no. 1, p. 70-76, 2023, doi: 10.33757/jik.v7i1.652.
- [7] B. R. Alamsyah, A. S. D. Dewantara, D. M. Iswidono, N. R. Santoso, and N. A. Rakhmawati, "Analisis Dampak Bermain Game *Mobile Legends* Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa," *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 1, pp. 94–110, 2023, doi: 10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239
- [8] K. Surbakti, "Pengaruh Game online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere*, vol. 1, no. 1, pp. 1–23, 2017.
- [9] S. Utami, "Fitur Live Streaming TikTok dan Pengaruhnya terhadap Penyebaran Konten," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 14, no. 3, pp. 135–150, 2022.
- [10] I. Khoiriyah and H. Ismanto, "Pemanfaatan Media Dakwah Melalui Akun Tiktok @Syam\_Elmarusy Dalam Menyampaikan Dakwah Islam," *AN-NASHIHA: Journal of Broadcasting Islamic Communication Studies*, vol. 2, no. 2, pp. 75–79, 2022, doi: 10.55352/an-nashiha.v2i2.295.
- [11] B. Satria, Jumiyati, Pipir Romadi, and Riski Alwi,S.Sy.,MH, "Youth, Da'wah and Tik Tok: A Case Study of Husain Basyaiban," *Jim*, vol. 1, no. 2, pp. 25–32, 2023, doi: 10.58794/jim.v1i2.496.
- [12] F. A. Dharma, L. D. Dayanti, T. Koesbardiati, and N. Daud, "The Dynamics of Agent-Structure in Ritual Communication of the Sacred Grave Pilgrimage," *Al-Balagh: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 87–118, 2024, doi: 10.22515/albalagh.v9i1.7930
- [13] A. Giddens, *The Constitution Of Society: The Outline Of The Theory Of Structuration*. Berkeley, CA, USA: University Of California Press, 1986.
- [14] R. V. Kozinets, *Netnography*. Hoboken, NJ:Wiley Online Library, 2010.
- [15] R. Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, Jakarta: Prenada Media Grup, 2014.
- [16] A. Giddens, *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity Press, 1984.

# HOUSE OF WISDOM: JOURNAL ON LIBRARY AND INFORMATION SCIENCES

ISSN 3089-6002. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the  
terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY).

- [17] A. Azkakia, "Abi Azkakia X Raps Bacth 2 Part 42 Gameplay Mobile Legend Indonesia," 2024.  
<https://www.youtube.com/live/ngt2PdBDaWU?si=gS7Vw834qdrAwFVY&t=2465>  
(accessed Sep. 28, 2024).
- [18] B. R. Santoso and I. Hakim, "Transformasi Dakwah Di Era Digital: Studi Penyampaian Pesan Islami Ustaz Abi Azkakia Terhadap Remaja Gamers Pada Channel @Abiazkakia," *Bayan lin-Naas J. Dakwah Islam*, vol. 8, no. 1, p. 1-15, 2024, doi: 10.28944/bayanlin-naas.v8i1.1629.