



Strategi Inovasi Dakwah Abi Azkakia melalui Platform Digital Mobile Legends

Lu'lul Maknun^{1*} & Suwendi²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

**lulhiel.maknun@gmail.com*

ABSTRACT

This study aims to explore the transformation and strategies of da'wa (Islamic preaching) carried out by Abi Azkakia through the Mobile Legends platform. Employing a qualitative approach, the research delves into the way Abi Azkakia utilizes this digital game as a medium for religious outreach. Contrary to the argument proposed by Mubarok and Suklani, which suggests that Mobile Legends negatively impacts educational continuity, this study posits that the game, when integrated with social media, can serve as an effective channel for conveying religious messages, particularly when addressing youth who tend to be disengaged from conventional forms of da'wa. Based on data collected through interviews, observations, and document analysis, the research finds that Abi Azkakia's da'wa innovation evolved from educational settings to the strategic use of mobile gaming. The study concludes that there has been a significant transformation in both the innovation and strategies employed in his da'wa efforts.

Keywords: *Abi Azkakia; da'wah innovation; digital da'wah; mobile legends.*

PENDAHULUAN

Era digital telah mengalami transformasi signifikan dalam lanskap komunikasi. hal ini memungkinkan kita untuk terhubung dengan individu di seluruh dunia dengan cepat dan mudah melalui berbagai platform online. Antara lain yaitu sekelompok teknologi yang mendasari pengembangan aplikasi, proses, atau teknologi lainnya (Wahiddin & Nurdiansyah, 2022: 1345). Salah satu dampak positif dari internet adalah kemampuannya dalam memfasilitasi komunikasi (Putri et al., 2021: 1). Dengan adanya perangkat pintar dan internet, pesan, informasi, serta konten dapat disampaikan secara langsung. Hal ini secara substansial mengubah cara kita berinteraksi dan menyebarkan pengetahuan. Komunikasi di era digital telah membawa berbagai manfaat signifikan, di mana teknologi ini memungkinkan perluasan jangkauan komunikasi antar manusia (Farida, 2015: 359-382). Selain itu, era digital menyediakan platform untuk berbagi pandangan, ide, serta kreativitas

melalui media sosial, blog, dan platform berbagi video. Media tersebut mendukung peningkatan keterhubungan global serta pertukaran budaya.

Meskipun komunikasi di era digital memberikan berbagai manfaat, namun terdapat sejumlah potensi kerugian atau *madarat* yang perlu menjadi perhatian. *Madarat* sendiri merupakan kata yang diserap dalam bahasa indonesia dengan bentuk kata *madarat* yang artinya sesuatu yang tidak mendatangkan keuntungan ataupun merugi. Kata *mudharat* juga berasal dari kata *darran* secara bahasa bermakna *madarat*, membahayakan, merugikan dan kerusakan (Munawir, 1997: 818). Perkembangan era digital telah menimbulkan permasalahan yang berkaitan dengan privasi, keamanan data, dan aksi peretasan informasi. Hal ini secara langsung dapat mengancam keselamatan individu maupun masyarakat (Turnip & Siahaan, 2021: 1-8). Selain itu, penyalahgunaan media sosial, seperti penyebaran informasi yang tidak benar dan praktik perundungan dalam jaringan, menjadi isu serius dalam komunikasi digital. Paparan yang berlebihan terhadap perangkat digital pun dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental serta kualitas relasi interpersonal. Hal tersebut mengurangi frekuensi interaksi fisik dan waktu berkualitas bersama orang-orang di sekitar. Maka dari itu, pengelolaan penggunaan teknologi digital secara bijak sangat penting disertai dengan pemahaman terhadap potensi kerugian yang ditimbulkannya.

Media komunikasi digital menghadirkan ragam platform untuk berinteraksi serta menyebarkan informasi. Platform ini mencakup email, pesan langsung (*direct message*), media sosial seperti Facebook dan Twitter, aplikasi perpesanan seperti WhatsApp dan Telegram, serta platform berbagi video seperti YouTube. Di samping itu, teknologi konferensi video seperti Zoom, Google Meet, dan Skype memungkinkan dilakukannya pertemuan jarak jauh. Sementara blog dan forum daring menyediakan ruang diskusi dan pertukaran gagasan. Seluruh jenis media komunikasi tersebut telah mengubah secara drastis pola komunikasi manusia serta memberikan berbagai alternatif untuk berinteraksi di era digital saat ini (Nur & Jidan, 2024).

Permainan daring merupakan salah satu bentuk media digital yang turut berperan dalam dinamika komunikasi pada era digital. Keberadaan permainan daring atau game online telah dikenal di Indonesia sejak beberapa waktu lalu. Dalam enam tahun terakhir, tingkat popularitasnya mengalami peningkatan signifikan. Beberapa judul permainan daring yang populer di Indonesia antara lain Mobile Legends, PUBG, Free Fire, AOV, COC, dan DOTA. Selain berfungsi sebagai hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, pemerintah juga telah mengambil inisiatif untuk mengembangkan permainan daring menjadi cabang olahraga elektronik yang dikenal sebagai *e-sport*. Beberapa jenis permainan daring yang telah dijadikan sebagai *e-sport* meliputi Mobile Legends, Arena of Valor (AOV), PUBG, Fortnite, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive

(CS:GO), PES, Point Blank, Clash Royale, Hearthstone, League of Legends, dan Starcraft (Putri et al., 2021: 1).

Mobile Legends merupakan contoh menonjol dari media digital dalam bentuk permainan seluler. Permainan ini tergolong dalam kategori Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang populer dan dapat diakses melalui perangkat telepon pintar. Mobile Legends dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton serta dirilis secara global untuk platform Android pada 14 Juli 2016 dan untuk iOS pada 9 November 2016. Dalam permainan Mobile Legends, prioritas utama kemenangan adalah menghancurkan menara milik lawan, bukan semata-mata membunuh musuh. Pada tahun 2018, Mobile Legends berhasil menduduki peringkat pertama dalam kategori Top Charts, Top Games, dan Top Grossing di Playstore (Sunarto et al., 2019: 43-48). Dengan jutaan pemain dari berbagai negara, permainan ini menjadi platform digital yang mendukung interaksi serta komunikasi antarpemain dalam tim. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Irwanto, disebutkan bahwa pemain Mobile Legends dapat berkomunikasi melalui fitur obrolan dalam permainan untuk menyusun strategi guna mencapai kemenangan bersama (Irwanto, 2023: 3702-3710). Di samping itu, komunitas pemain Mobile Legends aktif di media sosial dan platform berbagi video seperti YouTube yang digunakan untuk berbagi tips, trik, serta konten terkait permainan. Fenomena ini menciptakan ekosistem digital yang kuat di sekitar permainan ini.

Pada awalnya Mobile Legends dirancang sebagai sarana hiburan, namun permainan ini telah mengambil peran penting dalam mendukung komunikasi dan interaksi antar pemain di seluruh dunia (Putra & Atnan, 2020: 4285-4296). Dalam lingkungan permainan, pemain kerap melakukan komunikasi melalui fitur obrolan dalam permainan untuk menyusun strategi. Fenomena ini memberikan peluang bagi para pemain dari berbagai negara untuk berbagi pengalaman dan pandangan, termasuk mengenai ajaran keagamaan. Hal ini membuka ruang bagi dialog dan pemahaman lintas budaya.

Hal tersebut sejalan dengan teori *Uses and Gratifications* yang mengemukakan bahwa komunikasi tidak memiliki kekuatan dalam mempengaruhi khalayak, namun khalayak dengan aktif menggunakan media untuk tujuan dan kebutuhan tertentu (Kriyantono, 2006: 207). Ditegaskan juga dalam teori ini bahwa media berperan dalam memenuhi tujuan serta kebutuhan pribadi khalayak (Santoso & Setiansah, 2010: 108). Hal ini dapat dipahami bahwa Mobile Legends berperan sebagai media yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sosial manusia khususnya dalam berkomunikasi.

Pada masa kini, sistem pendidikan mengalami penyesuaian seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut. Pendidikan keagamaan pun perlu menyesuaikan diri dengan arus media digital agar dapat menyampaikan ajaran agama secara efektif di tengah masyarakat kontemporer. Dalam hal ini, dakwah

digital memegang peranan penting, terutama mengingat generasi saat ini yang sangat bergantung pada media digital. Dakwah digital menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam menyampaikan pesan keislaman tanpa menghilangkan esensi substansial dari dakwah itu sendiri. Untuk menjalankan dakwah melalui media digital, pengetahuan seorang dai mengenai teknologi dan platform digital menjadi aspek krusial dalam mendukung efektivitas penyampaian pesan keagamaan di era ini (Nikmah, 2020: 47).

Dakwah turut mengalami perkembangan signifikan dengan beralih dari pendekatan tradisional seperti ceramah, tabligh, dan pengajian menuju bentuk komunikasi dua arah. Konten dakwah yang ditujukan bagi generasi milenial perlu mengadopsi unsur-unsur virtual seperti kutipan, *meme*, komik, skrip, infografis, serta video yang relevan dengan tren vlog. Perkembangan semacam ini memungkinkan pesan-pesan dakwah menjangkau audiens yang lebih luas melalui berbagai media digital (Ibnu Kasir & Syahrol Awali, 2024: 59). Dalam konteks tersebut, para pendakwah secara umum melakukan adaptasi terhadap kemajuan teknologi guna mempertahankan relevansi dakwah dalam masyarakat digital.

Dalam konteks komunikasi Islam, pendakwah merupakan individu yang menyampaikan pesan keagamaan kepada masyarakat, baik berupa ayat-ayat Al-Qur'an maupun hadis Nabi (Muis, 1999: 70). Peran ini menempatkan pendakwah sebagai penghubung antara ajaran agama dan kehidupan umat, sehingga ia memikul tanggung jawab besar untuk menyebarkan nilai-nilai ibadah dan akhlak. Di era modern ini, tantangan semakin kompleks seiring dengan ketergantungan masyarakat terhadap media digital. Maka, pendakwah perlu menyesuaikan metode dakwah agar tetap relevan dengan kondisi kekinian. Media digital bahkan memungkinkan umat memilih otoritas keagamaan secara lebih fleksibel yang sesuai dengan adanya media baru (Hamdani, 2020: 259). Hal inilah yang menjadi latar belakang munculnya sosok seperti Abi Azkakia, yang memutuskan untuk mentransformasikan pendekatan dakwah melalui media sosial dan teknologi digital.

Strategi dalam dakwah menjadi aspek penting dalam merespons perkembangan zaman. Di tengah kemajuan teknologi informasi, pendakwah dituntut untuk memanfaatkan media digital secara optimal guna menyampaikan ajaran Islam kepada khalayak yang lebih luas. Platform digital seperti media sosial, kanal daring, serta teknologi komunikasi lainnya terbukti mampu menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan-pesan *religious* serta menjawab tantangan zaman modern (Basoeky & Suryandari, 2023: 1-7). Dengan memadukan pendekatan adaptif dan konten yang relevan, strategi dakwah digital memungkinkan penyampaian nilai-nilai agama menjadi lebih kontekstual dan menjangkau audiens yang lebih beragam. Dalam hal ini, Abi Azkakia memanfaatkan permainan Mobile Legends sebagai bagian dari strategi dakwahnya

untuk menjawab tantangan dakwah di tengah budaya digital.

Abi Azkakia, pendakwah asal Demak yang dikenal dengan metode dakwahnya yang inovatif, telah memilih jalur dakwah melalui *game online* Mobile Legends. Ia merespons minimnya minat generasi muda untuk mengikuti majelis ilmu secara konvensional, seperti halaqah, sekumpulan individu muslim yang bersungguh-sungguh dan berusaha untuk tolong menolong sesama anggota halaqah untuk mempelajari, memahami, dan mengamalkan Islam secara menyeluruh yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis Rasulullah (Yunarman, 2017: 89), di masjid, dengan pendekatan yang lebih dekat dengan keseharian mereka. Dalam penelitian Qona'ati, et. al (2023) tercatat bahwa Abi Azkakia tidak hanya menyampaikan pesan agama, tetapi juga menampilkan sikap dan gaya hidup Islami dalam interaksi sehari-hari bersama komunitas game-nya. Dengan cara berbicara yang santun, penampilan yang sopan, dan gaya hidup sederhana. Ia menjadi teladan sekaligus pendidik dalam ruang digital yang penuh dinamika (Qona'ati et al., 2023).

Pemilihan Mobile Legends sebagai media dakwah tidak lepas dari citra negatif yang kerap melekat pada permainan ini. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa game ini seringkali dikaitkan dengan berbagai dampak buruk bagi remaja, mulai dari kecanduan, gangguan pola tidur, penurunan prestasi belajar, hingga berkurangnya empati sosial. Abi Azkakia melihat kenyataan ini sebagai peluang dakwah yang potensial (Mubarok & Suklani, 2023: 302-310). Dengan masuk ke dalam ruang digital tersebut, ia mencoba mengalihkan orientasi bermain *game* menjadi aktivitas yang lebih bermakna, yakni sarana untuk memperkenalkan nilai-nilai agama dan memperbaiki perilaku generasi muda melalui pendekatan yang mereka pahami dan sukai.

Peran pendakwah dalam hal ini menjadi semakin krusial. Dai sebagai agen perubahan yang tidak hanya menyampaikan ajaran agama, tetapi juga menciptakan ruang aman dan edukatif di tengah dunia digital yang kerap kali liar dan destruktif. Dakwah merupakan tonggak jurnalisme perdamaian (Bakti & Lecomte, 2015: 1-19), dimana pesan-pesan damai dan moral disampaikan untuk menciptakan keharmonisan sosial. Melalui pendekatannya, Abi Azkakia mengubah stigma negatif permainan menjadi ladang dakwah yang efektif. Ia tidak menolak perkembangan zaman, melainkan memanfaatkannya untuk menyebarkan kebaikan di tempat yang selama ini dianggap jauh dari nilai-nilai agama.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode digital etnografi. Metode ini dipilih karena mampu menggali secara mendalam dinamika dakwah yang dilakukan oleh Abi Azkakia melalui media digital. Etnografi digital memberi keleluasaan metodologis bagi peneliti, di mana keterlibatan langsung, baik secara daring maupun luring, menjadi kunci dalam efektivitas pengumpulan data (Arianto & Handayani, 2023: 223).

Fokus penelitian diarahkan pada proses, pola, dan perubahan yang terjadi dalam praktik dakwah digital, terutama di platform TikTok, YouTube, dan Instagram. Dalam hal ini, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perubahan dan proses dakwah dengan strategi baru yang digunakan oleh Abi Azkakia. Selain itu, penelitian ini membahas respons dari pemain Mobile Legends terhadap dakwah ini dengan menganalisis hubungan antara dakwah dengan kebutuhan permainan sebagai hiburan bagi pemain.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan Abi Azkakia dan 5 pemain Mobile Legends yang mengikuti dan pernah mengikuti video siaran langsung atau konten Abi Azkakia. Selain itu, observasi langsung terhadap siaran langsung dakwah serta dokumentasi video dan foto dalam media sosial Abi Azkakia juga menjadi bagian dari data primer. Adapun data sekunder dikumpulkan dari berbagai karya ilmiah seperti jurnal yang relevan dengan topik penelitian, guna memperkuat analisis dan pembahasan yang dilakukan.

Sebelumnya, berbagai studi lebih banyak menyoroti dampak negatif dari permainan seperti Mobile Legends terhadap perilaku sosial pemainnya. Contohnya adalah kajian Mubarok dan Sulklani (2023) serta Irwanto (2023) yang mengulik kecanduan dan interaksi dalam game ini namun, pendekatan yang dilakukan Abi Azkakia menawarkan perspektif baru dalam dunia dakwah digital. Ia menunjukkan bahwa permainan digital, jika digunakan dengan pendekatan yang tepat, justru bisa menjadi media dakwah yang efektif dan transformatif. Pendekatan ini membuktikan bahwa media digital tidak harus menjadi ancaman bagi nilai-nilai keagamaan, melainkan dapat dimanfaatkan sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan spiritual secara lebih kontekstual dan inklusif. Dengan demikian, studi mengenai pendekatan dakwah semacam ini menjadi penting untuk terus dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dakwah sebagai sarana mengajak masyarakat untuk mengikuti agama tentu bersinggungan langsung dengan keadaan masyarakat. Dalam perkembangan masyarakat, era menjadi suatu hal penting untuk menyesuaikan keberadaan masyarakat. Begitu dengan dakwah, seiring berkembangnya zaman, dakwah juga berkembang layaknya zaman dan pola pikir masyarakat. Dalam hal ini tentunya pendakwah khususnya Abi Azkakia dihadapkan pada perubahan pola pikir masyarakat sehingga menciptakan inovasi dalam proses dakwahnya.

Transformasi Aktivitas Dakwah Abi Azkakia

Muhammad Tedy Purba, yang lebih dikenal dengan nama publik Abi Azkakia, merupakan salah satu figur pendakwah generasi baru yang memanfaatkan media

digital sebagai instrumen dakwah yang relevan dengan kebutuhan masyarakat kontemporer. Lahir di Jakarta pada tanggal 31 Maret 1996, sosoknya dikenal luas karena pendekatan dakwah yang komunikatif, kontekstual, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Dengan menjadikan permainan digital *Mobile Legends* sebagai medium dakwah, ia berhasil menjangkau segmen audiens yang selama ini relatif sulit disentuh oleh metode dakwah konvensional, khususnya kalangan muda yang sangat akrab dengan budaya digital.

Kehidupan pribadi Abi Azkakia turut merepresentasikan kesinambungan antara pengalaman sosial dan pilihan jalan dakwahnya. Pertemuan dengan istri, Uchi Utami, yang difasilitasi oleh ayah kandung Uchi, mengantarkan keduanya dalam ikatan pernikahan yang kemudian menopang kiprah dakwahnya secara lebih stabil (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari 2024). Setelah melalui fase awal kehidupan rumah tangga di Cengkareng, Jakarta Barat, keduanya memutuskan untuk menetap di Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Perpindahan ini tidak semata mencerminkan mobilitas geografis, tetapi juga menjadi bagian dari proses transisi peran sosial yang memungkinkan perluasan jejaring dakwah dan integrasi yang lebih mendalam dengan komunitas tempat tinggal baru. Kehidupan keluarga yang harmonis menjadi basis penting dalam menopang keberlangsungan aktivitas keagamaan dan sosial yang ia jalankan.

Dari segi latar belakang pendidikan, Abi Azkakia menunjukkan rekam jejak pembelajaran yang komprehensif, baik pada jalur pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan dasar ia tempuh di Demak, disertai dengan kegiatan belajar agama di madrasah sore yang memperkuat fondasi spiritualnya sejak usia dini. Pendidikan menengah ia lanjutkan di Jakarta, hingga jenjang pendidikan tinggi di Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, dengan konsentrasi pada bidang manajemen. Selain itu, ia juga memiliki pengalaman belajar di lingkungan pesantren, seperti di Pesantren Al-Kautsar (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2024). Perjalanan akademik ini menjadi dasar epistemologis bagi aktivitas pengajarannya, yang dimulai dari keterlibatannya sebagai tenaga pendidik di madrasah dan sekolah dasar di Kalideres (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2024), hingga akhirnya merambah ke ranah dakwah digital. Transformasi ini menegaskan bahwa Abi Azkakia tidak hanya mengadopsi teknologi sebagai alat bantu dakwah, tetapi secara aktif mengonstruksi paradigma baru dalam penyampaian ajaran Islam.

Memulai Karir dalam Dunia Pendidikan

Abi Azkakia memulai karier profesionalnya melalui keterlibatan langsung dengan dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengajaran. Pengalaman awal tersebut ia jalani sebagai seorang guru, dengan fokus utama pada pendidikan anak-anak. Dalam wawancara (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari

2024), Abi menekankan bahwa perhatiannya terhadap generasi muda berangkat dari keyakinan bahwa masa depan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan yang diterima oleh generasi penerusnya. Ia mengabdikan diri sebagai pendidik di jenjang sekolah dasar hingga menengah pertama, serta meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan belajar privat di malam hari. Hal ini dilandasi oleh kesadaran bahwa apabila generasi muda diabaikan dalam hal pendidikan, maka masa depan mereka akan berada dalam posisi yang mengkhawatirkan.

Dalam perjalannya sebagai pendidik, Abi pernah menerapkan pendekatan yang bersifat konfrontatif terhadap anak-anak yang terlalu asyik bermain permainan digital. Dalam wawancara (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari 2024), ia menyampaikan pernah mencoba mengambil tindakan tegas, seperti merampas ponsel secara paksa dan melarang mereka bermain, sebagai bentuk intervensi langsung terhadap kebiasaan yang dianggap merugikan. Pendekatan tersebut ternyata tidak membawa hasil yang diharapkan. Sebaliknya, tindakan tersebut justru menimbulkan resistansi dari anak-anak, yang kemudian menunjukkan sikap penolakan bahkan perlawanan terhadap otoritas yang dikenakan kepada mereka.

Pengalaman tersebut menjadi titik balik bagi Abi dalam menilai efektivitas pendekatan kekerasan dalam mendidik anak-anak. Khususnya dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi secara berlebihan. Ia menyadari bahwa pendekatan yang bersifat keras atau otoriter bukanlah solusi yang tepat, bahkan berpotensi memperburuk keadaan dan merusak hubungan antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pedagogis yang lebih bijaksana dan komunikatif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Sebagai implikasi dari refleksi tersebut, Abi Azkakia menegaskan pentingnya pendekatan yang persuasif dan edukatif dalam menyampaikan nilai-nilai agama. Hal ini termasuk dalam hal-hal yang berkaitan dengan larangan atau hal yang dianggap haram. Menurutnya, metode yang paling efektif dalam menanamkan nilai-nilai tersebut adalah melalui keteladanan dan pemberian pemahaman yang mendalam, bukan dengan menggunakan kekerasan verbal maupun fisik. Pendekatan ini dianggap lebih membentuk karakter anak-anak secara konstruktif dan menumbuhkan kesadaran dari dalam diri mereka terhadap nilai-nilai keagamaan dan etika sosial yang diajarkan.

Dakwah dari Masjid ke Masjid

Pada tahap berikutnya dalam perjalanan kariernya, Abi Azkakia yang sebelumnya dikenal sebagai seorang pendidik mulai mengadopsi kebiasaan dari keluarga istrinya yang memiliki latar belakang sebagai pendakwah. Aktivitas dakwah yang ia lakukan pada mulanya difokuskan di tempat-tempat ibadah seperti masjid dan

musala. Kemudian ia menyadari bahwa ruang lingkup dakwah tersebut masih sangat terbatas. Jumlah audiens yang hadir sangat minim, bahkan tidak mencapai dua puluh orang dalam setiap kesempatan (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari 2024). Hal ini menjadi refleksi awal bahwa pendekatan konvensional tidak cukup menjangkau kalangan yang lebih luas.

Kemudian, disampaikan juga bahwa audiens yang hadir dalam dakwah tersebut umumnya adalah individu-individu yang telah lanjut usia. Juga dengan kondisi audiens yang sudah memeluk agama Islam dengan kesadaran beragama yang relatif tinggi, ditandai dengan konsistensi dalam menjalankan ibadah. Kondisi ini memunculkan pertanyaan mendalam dalam benak Abi mengenai strategi yang tepat untuk menjangkau generasi muda. Ia merasa perlu untuk mengevaluasi metode dakwah agar mampu mengarahkan perhatian kaum muda terhadap nilai-nilai keislaman secara lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pada awalnya, Abi Azkakia belum memiliki gagasan untuk menggunakan media digital sebagai sarana dakwah. Hal ini disebabkan oleh sikap skeptis yang ia miliki terhadap penggunaan teknologi, khususnya telepon pintar. Dalam wawancara (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2024), ia mengungkapkan bahwa pendekatan modern memang seringkali memanfaatkan teknologi untuk memperluas akses terhadap informasi dan pendidikan, namun ia pribadi menaruh kekhawatiran bahwa penggunaan ponsel pintar dalam lingkungan pendidikan. Hal tersebut dapat mengganggu pelaksanaan praktik keagamaan dan ibadah peserta didik.

Ia berpandangan bahwa keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pelestarian nilai-nilai tradisional merupakan hal yang sangat esensial (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari 2024). Dalam perspektifnya, hanya dengan menjaga keseimbangan tersebut, maka proses pembelajaran tidak akan mengorbankan substansi nilai-nilai agama yang menjadi fondasi kehidupan umat. Dengan demikian, ia menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam dakwah dan pendidikan harus disertai dengan kesadaran akan pentingnya menjaga integritas spiritual dan kultural masyarakat.

Dakwah melalui Video Daring

Setelah memiliki akses terhadap perangkat ponsel pintar, Abi Azkakia memutuskan untuk mengunduh aplikasi media sosial Facebook. Ia mulai menyadari bahwa platform tersebut dihuni oleh banyak pengguna yang aktif dalam berinteraksi, menyukai, serta membagikan berbagai konten. Melalui pengalamannya dalam menjelajahi media sosial, ia mulai mempertimbangkan potensi besar media ini sebagai sarana dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari 2024). Ia pun sampai pada pemahaman bahwa media sosial pada dasarnya merefleksikan kebutuhan dan

kecenderungan individu. Kebaikan maupun keburukan dapat ditemukan bergantung pada niat serta pola pencarian para penggunanya. Bahkan ketika seseorang bermaksud mencari konten yang positif, tidak jarang mereka justru menemukan hal-hal yang bertentangan, dan begitu pula sebaliknya.

Seiring dengan berjalaninya waktu, Abi Azkakia terus berupaya mencari pendekatan yang tepat dalam menyampaikan pesan moral dan keagamaan melalui media sosial. Ia kemudian beralih menggunakan platform Instagram dan memproduksi konten berupa video edukatif, seperti pembahasan tentang keutamaan menikah, namun hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan ekspektasinya. Ia kemudian mencoba platform TikTok dan mulai memproduksi konten tentang fikih, termasuk pembahasan kitab Qurrah al-'Uyūn. Ia juga pernah melakukan siaran langsung untuk membahas kitab Riyāḍ al-Sāliḥīn, namun pendekatan tersebut kurang diminati audiens (Muhamad Tedy Purba, Wawancara Pribadi, 24 Februari 2024). Hal ini sejalan dengan pendekatan dakwah yang konvensional cenderung menyulitkan dai meraih pengakuan dan popularitas di masyarakat (Ridwan, 2022: 75). Realitas ini menunjukkan adanya tantangan yang signifikan dalam mendakwahkan ilmu secara langsung di era digital, yang cenderung lebih mengutamakan bentuk penyampaian yang ringan dan menghibur.

Meskipun dihadapkan pada tantangan tersebut, Abi tetap mempertahankan fokus pada pentingnya pendidikan, khususnya bagi anak-anak, dalam setiap bentuk dakwahnya, termasuk melalui media sosial. Ia menyadari bahwa meskipun mayoritas penonton konten dakwah digitalnya adalah orang dewasa, kelompok ini tetap memiliki peran sentral dalam mendidik dan membentuk karakter anak-anak. Dalam konteks ini, ia menegaskan bahwa tujuan utama dari dakwah adalah memberikan pemahaman keagamaan yang otentik kepada anak-anak. Selain itu, ia juga memastikan bahwa pengetahuan tersebut tidak berhenti sebagai informasi semata, melainkan juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, Abi Azkakia memandang bahwa proses belajar tidak hanya berlaku bagi para murid, tetapi juga merupakan bagian yang esensial bagi seorang guru. Ia meyakini bahwa belajar merupakan proses yang tidak mengenal titik akhir. Oleh karena itu, ia senantiasa berkomitmen untuk terus mengembangkan kapasitas intelektual dan keterampilan dakwahnya. Pendekatan ini ia anggap sebagai bentuk tanggung jawab moral agar dapat memberikan kontribusi yang maksimal dalam pembentukan generasi masa depan yang berilmu dan berakhlik.

Memulai Dakwah dengan Mobile Legends

Pada mulanya, Abi Azkakia menyadari bahwa anak-anak di usia dini sudah mulai akrab dengan perangkat ponsel pintar. Dalam salah satu kesempatan mengajar, ia melihat seorang murid bermain *Mobile Legends* di kelas. Ketika murid tersebut kalah dalam permainan, ia secara spontan mengucapkan kata-kata kasar. Sebagai

guru, Abi menegurnya dan bertanya mengenai apa yang baru saja ia katakan. Setelah mengetahui bahwa muridnya sedang bermain *Mobile Legends*, ia menyadari bahwa persoalan ini merupakan fenomena umum yang meluas di kalangan pelajar. Ia kemudian memutuskan untuk menyita ponsel tersebut hingga akhir jam sekolah. Waktu harian Abi telah padat, mengajar di pagi dan siang hari serta memberikan les privat pada malam hari, namun ia tetap memperhatikan kebiasaan para murid yang mengisi waktu istirahat dengan bermain permainan digital. Rasa penasaran pun tumbuh, dan ia mulai mencoba memainkan permainan tersebut. Pada awalnya ia mengalami kendala, tetapi lama-kelamaan ia menemukan bahwa permainan ini cukup menarik.

Pandemi Covid-19 yang mulai merebak pada akhir tahun 2019 memicu transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dimensi yang mengalami perubahan paling mendasar adalah pola komunikasi antarmanusia (Mubarok, 2022: 28). Aktivitas masyarakat juga dibatasi, sehingga ponsel serta permainan digital menjadi sarana utama hiburan. Abi melihat bahwa siaran langsung *Mobile Legends* diikuti oleh banyak penonton dan menarik perhatian publik secara luas. Melihat peluang tersebut, ia memutuskan untuk ikut serta membuat siaran langsung. Awalnya, ia hanya bermain tanpa konten tambahan, namun perlahan ia mulai menyisipkan pesan-pesan keagamaan di tengah permainan. Ia mengambil inspirasi dari para wali yang berdakwah menggunakan media budaya lokal seperti wayang. Dalam konteks digital, ia menjadikan permainan *Mobile Legends* sebagai media dakwah modern. Hasilnya sangat positif; salah satu penonton bahkan menyatakan keinginan untuk memeluk Islam setelah mendengarkan pesan-pesan keagamaannya selama siaran berlangsung. Ini menunjukkan bahwa sebuah permainan populer pun bisa menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan spiritual.

Dalam wawancara, Abi menyampaikan bahwa ekosistem permainan *Mobile Legends* kerap diwarnai oleh perilaku yang bersifat toksik. Hal ini didukung dengan ditemukannya perilaku toksik para pemain dengan berbagai alasan (Sande et al., 2023: 582). Bahkan ketika tidak bermain bersama orang lain, suasana negatif masih terasa. Ia menyadari bahwa posisi dirinya sebagai pendakwah dalam ruang digital seperti siaran langsung bisa menjadi alternatif untuk menanamkan nilai-nilai positif. Salah satu pendekatan yang ia gunakan adalah memberi contoh melalui kebiasaan beribadah yang dilakukan secara natural di tengah siaran. Dengan cara tersebut, penonton dapat melihat praktik nyata tanpa merasa digurui. Abi meyakini bahwa teladan yang ditampilkan secara konsisten dapat membuka hati banyak orang untuk lebih terbuka terhadap nilai-nilai Islam.

Abi juga menyoroti bahaya dari perilaku toksik, termasuk yang hanya berbentuk tulisan atau komentar dalam permainan. Ia menekankan bahwa ucapan kasar yang disampaikan di ruang permainan daring berpotensi merusak kondisi

mental orang lain. Maka dari itu, ia terus mengingatkan pentingnya menjaga etika, bahkan saat bermain. Dengan motivasi bahwa pemakaian bahasa di media sosial dapat berdampak dalam komunikasi di dunia nyata (Wijayanti et al., 2022: 143) dakwah yang dilakukan melalui permainan tidak hanya berfokus pada ajaran ritual, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kesadaran etis di ruang digital. Ia ingin agar anak-anak muda yang menyaksikan siarannya menyadari pentingnya menjaga lisan, baik di dunia nyata maupun dalam ruang daring.

Abi mengungkapkan bahwa ketertarikannya menggunakan Mobile Legends berangkat dari kesadaran akan posisi permainan ini sebagai salah satu komoditas terbesar dalam dunia permainan daring. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Operasional Manager Moonton Indonesia, ada 170 juta pengguna Mobile Legends aktif per bulan di dunia dan Indonesia termasuk dalam golongan pengguna terbanyak (Amalia & Aunillah Naya, 2023: 1172). Selain itu pernyataan dari tokoh publik seperti Najwa Shihab yang menyebut Mobile Legends sebagai bagian penting dari budaya digital anak muda juga menjadi salah satu alasan kuat abi memilih Mobile Legends. Abi menyaksikan sendiri bagaimana turnamen-turnamen besar menarik perhatian hingga ratusan juta penonton di platform seperti YouTube. Bahkan dalam kunjungannya ke kantor Google di Jakarta, ia diberi data yang menunjukkan bahwa satu sesi siaran langsung permainan ini bisa mencapai angka penonton yang besar. Bagi Abi, fakta ini menjadi sinyal bahwa ada ruang luas untuk berdakwah di sana. Komunitas besar, yang dikenal penuh tantangan, justru membuka peluang bagi pendekatan dakwah yang relevan dan segar.

Dampak dari pendekatan dakwah melalui media digital terbukti cukup besar. Abi mengatakan bahwa jangkauan pesan-pesan agama melalui siaran permainan jauh lebih luas dibandingkan dengan ceramah tradisional yang biasanya hanya dihadiri oleh segelintir jamaah. Melalui media digital, ia menerima banyak pesan dari orang-orang yang tertarik untuk mengenal Islam lebih dalam. Mereka berasal dari berbagai latar belakang dan tidak sedikit yang merasa terbantu menemukan arah spiritual baru melalui konten-konten yang disampaikan secara ringan di tengah permainan yang digemari. Oleh karena itu, Abi tidak hanya berdakwah dalam bentuk narasi, tetapi juga memberikan pendampingan dan nasihat praktis bagi mereka yang ingin mengeksplorasi agama Islam lebih jauh. Dalam kerangka ini, permainan digital dan media sosial bukan hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga jembatan spiritual bagi mereka yang sedang mencari kebenaran dan ketenangan batin.

Proses Dakwah Abi Azkakia dan Tantangan Kontemporer

Dakwah yang dilakukan oleh Abi Azkakia saat ini menunjukkan inovasi dalam menyampaikan nilai-nilai Islam kepada generasi muda melalui pendekatan yang

akrab dan kontekstual. Ia memanfaatkan popularitas *game* Mobile Legends sebagai media dakwah. Selain itu, ia juga memanfaatkan fitur *live streaming* di platform YouTube dan TikTok untuk berdakwah sambil bermain game Mobile Legends. Dalam siarannya, ia menunjukkan perilaku positif, menghindari kata-kata kasar, serta menyisipkan pesan-pesan keagamaan, seperti mengingatkan pentingnya salat dan berbakti kepada orang tua, yang bertujuan menyeimbangkan hiburan dan kewajiban agama.

Abi Azkakia menggunakan pendekatan dakwah yang inovatif dengan mengintegrasikan media sosial dan video *game* sebagai sarana menyampaikan ajaran Islam. Hal ini seorang pendakwah akan dinilai kreatif dan menarik untuk diterimapemain game khususnya Mobile Legends (Raid et al., 2024: 2). Melalui *live streaming*, ia berinteraksi secara langsung dengan para pengikutnya, menjawab pertanyaan, dan memberikan nasihat keagamaan. Strategi ini menjadikan dakwahnya bersifat interaktif dan mendekatkan dirinya dengan audiens, sehingga komunikasi berlangsung dua arah. Penggabungan aktivitas bermain *game* dan dakwah, khususnya dalam permainan Mobile Legends yang populer di kalangan anak muda, membuat pesan-pesan dakwah lebih relevan dan menarik bagi generasi digital.

Saat ini, dalam aktivitas dakwahnya melalui *live streaming* di YouTube dan TikTok, Abi Azkakia mengunggah jadwal siaran yang memuat informasi mengenai waktu dan frekuensi permainan Mobile Legends. Jadwal tersebut terbagi dalam empat sesi harian, yakni pukul 08.30-11.57, 13.00-15.00, 16.00-17.00, dan 20.30 hingga selesai. Ia juga menyertakan panduan bagi penonton yang ingin bergabung dalam permainan, namun dalam kenyataannya, aktivitas siaran langsungnya tidak selalu mengikuti jadwal tersebut secara konsisten.

Berdasarkan pengamatan, rata-rata Abi Azkakia melakukan siaran langsung sebanyak satu hingga dua kali per hari, tidak seperti yang tercantum pada jadwal. Durasi siaran juga mengalami peningkatan dibanding tahun sebelumnya. Saat ini, ia dapat menghabiskan waktu antara dua hingga empat jam dalam satu sesi siaran. Bahkan, dalam salah satu kesempatan, ia tercatat melakukan *live streaming* selama 7 jam 40 menit. Dalam wawancara, Abi menjelaskan bahwa jadwal yang diunggah hanya sebagai referensi bagi penonton agar mereka mengetahui perkiraan waktu siaran.

Waktu siaran tidak bisa dipastikan secara akurat karena platform seperti YouTube dan TikTok tidak menampilkan waktu unggahan secara spesifik. Dalam riwayat akun YouTubenya menunjukkan bahwa sebagian besar siaran dilakukan pada malam hari, dengan durasi yang cenderung lebih panjang. Hal ini diperkuat oleh penuturan Abi Azkakia yang menyebutkan bahwa ia lebih sering melakukan siaran malam setelah salat, mengikuti pola aktivitas audiensnya yang kebanyakan pelajar, termasuk adanya streamer yang menyesuaikan waktu siaran dengan jadwal

belajar.

Dalam wawancara, Abi Azkakia menjelaskan bahwa ia kerap mengingatkan penonton untuk beristirahat dari permainan ketika waktu salat tiba. Ia menyatakan,

"Ini cuma *game* ya, kalian kalau memang sudah azan, silakan tinggalkan *game*, kalian salat."

Selain menyampaikan nasihat keagamaan, ia juga membangun interaksi positif dengan audiens melalui respons terhadap komentar, memberikan motivasi, dan menciptakan suasana kondusif untuk bertumbuh dalam iman. Interaksi ini memungkinkan adanya hubungan yang mendalam antara dai dan audiens untuk dapat menyampaikan ajaran yang efektif (Chandra & Tasruddin, 2025: 873). Dalam wawancara, ia menyatakan bahwa inovasi dakwah ini mengadaptasi metode dakwah tradisional, seperti penggunaan wayang, ke dalam bentuk yang lebih modern, yakni melalui video game, sehingga pesan dakwah menjadi lebih mudah diterima oleh anak-anak dan remaja.

Dakwah yang dilakukan Abi Azkakia juga memperhatikan aspek keseharian audiens. Ia menjadi teladan dalam bersikap positif selama bermain, menghindari konflik, serta menunjukkan kesabaran dan akhlak mulia. Hal ini bertujuan agar penonton meneladani perilakunya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, ia juga aktif mengunggah video pendek di media sosial sebagai bentuk dakwah singkat namun bermakna. Konten ini mencakup cuplikan *game*, respons terhadap komentar netizen, dan penjelasan seputar ajaran agama Islam yang dikemas secara visual dan sesuai selera anak muda masa kini. Salah satu video dakwah yang cukup menarik adalah ketika Abi Azkakia menjelaskan pentingnya membaca *basmalah* sebelum makan. Ia bahkan memberikan panduan cara membaca doa bila lupa melafalkan basmalah dengan gaya visual yang digemari anak-anak dan remaja. Dalam video yang diunggah di TikTok tersebut, ia membandingkan efek makan tanpa membaca doa dan makan dengan mengucapkan *bismillahi fi anwalahi wa akhirih*, sehingga pesan agama disampaikan secara kontekstual dan menyentuh kehidupan nyata. Hal ini selaras dengan Islam yang tidak hanya dapat dibuktikan dengan ritual-spiritual saja melainkan harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2013: 3).

Aktivitas dakwah melalui unggahan video pendek di media sosial pribadi Abi Azkakia saat ini masih aktif. Meskipun tidak terdapat jadwal pasti terkait frekuensi unggahannya, video-video tersebut ditujukan untuk memperluas jangkauan dakwah serta menjawab beragam pertanyaan keagamaan yang muncul di kolom komentar. Konten yang disajikan sering kali memuat pembahasan tentang ilmu agama, meskipun belakangan ini disampaikan dengan cara yang lebih tersembunyi melalui format yang sedang digemari oleh kalangan remaja. Penyampaian yang lebih halus ini merupakan strategi untuk menyesuaikan diri dengan dinamika media sosial.

Di luar media sosial pribadinya, Abi Azkakia juga aktif berdakwah melalui kolaborasi dengan influencer dan kanal populer lainnya. Ia pernah tampil dalam berbagai video, di antaranya: "Dakwah Pertama di MLBB Majelis Nurul Legend" di kanal YouTube Jonathan Liandi; "Ustadz Abi jadi Penghulu Johnson dan Siti Arofah" di kanal Tema Indonesia; dan kultum Ramadan dalam program ES BUAH (Esports Bareng Ustadz Ahi) yang tayang di Garudaku ESI. Ia juga muncul dalam video Ngopi tvOne bersama religiOne, serta video Cerita Untungs yang menampilkan profilnya sebagai ustadz yang viral di TikTok. Selain itu, Abi sempat membawakan pengajian 1 menit dalam bulan Ramadan yang diunggah oleh akun resmi Mobile Legends: Bang Bang Indonesia dan mengikuti kegiatan "Mabar Cari Berkah" bersama Indosat Ooredoo Hutchison. Bahkan, ia tampil dalam konten hiburan seperti di kanal Cumicumi berjudul "Ustaz MLBB Joget TikTok Sampe Pak Anies Diledekin - Cucur 2024".

Selain berdakwah secara daring, Abi Azkakia juga aktif hadir secara langsung dalam berbagai kegiatan luring. Dalam enam bulan terakhir, ia tercatat sebagai pembicara dalam seminar nasional Dewan Keagamaan Mahasiswa An-Nahl, mengisi kajian Ramadan di Lintasarta Jakarta, dan memberikan materi pesantren kilat di Rohis SMAN 2 Depok. Ia juga menjadi narasumber talkshow di SMA Nurul Fikri Boarding School Serang dan tampil dalam acara puncak Syiar Ramadan Universitas Pakuan Bogor. Aktivitas ini menunjukkan bahwa jangkauan dakwahnya telah meluas, tidak hanya terbatas dalam ruang virtual, tetapi juga menyentuh masyarakat secara langsung.

Dengan pendekatan kreatif yang sesuai dengan perkembangan era digital, Abi Azkakia berhasil menjangkau audiens yang luas dan beragam. Ia membuktikan bahwa dakwah tidak harus dilakukan dengan metode konvensional, melainkan dapat diadaptasi melalui inovasi teknologi dan media (Rahmawati et al., 2024: 272). Usahanya ini membuka paradigma baru dalam dunia dakwah, menjadikan ajaran agama Islam lebih mudah diterima, dipahami, dan diamalkan oleh generasi muda.

Respons Pemain Mobile Legends

Dalam dunia Mobile Legends, kehadiran Abi Azkakia membawa warna baru yang signifikan dalam dakwah Islam. Banyak pemain game merespons dengan antusias, menilai dakwahnya tidak hanya edukatif, tetapi juga menghibur. Responden AB menegaskan, "Sangat edukatif, informatif, dan menghibur," mencerminkan bahwa pendekatan ini memberi nilai lebih dari sekadar hiburan belaka. Abi Azkakia dianggap sebagai angin segar di ranah dakwah, terutama di kalangan gamer, dengan responden lain, MPM, mengungkapkan, "Kehadiran Abi Azkakia membawa angin segar bagi dunia dakwah Islam."

Para pemain Mobile Legends menunjukkan beragam respons terhadap dakwah yang dilakukan olehnya. Secara umum, tanggapan mereka positif, dengan

banyak pemain yang merasa dakwah yang disampaikan melalui platform game ini menarik. Pendekatannya yang memanfaatkan fitur live streaming di Mobile Legends dinilai efektif dalam menjangkau dan mendidik para pemain. Hal ini mengacu pada ungkapan dari AB yang turut mengikuti dakwahnya "Fitur *live streaming* itu sangat interaktif sehingga sangat efektif dalam mendakwahkan Islam di sana" hal ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk dakwah.

Salah satu poin utama yang diangkat oleh para pemain adalah interaktivitas dalam dakwahnya. Mereka merasa bahwa *live streaming* yang dilakukan memungkinkan interaksi langsung antara Abi Azkakia dan para penontonnya, sehingga membuat dakwah lebih menarik dan mudah dipahami. Interaksi ini juga membuat para pemain merasa lebih dekat dan terlibat dalam dakwah yang disampaikan.

Penggunaan bahasa yang lebih Islami dan penggantian kata-kata *toxic* dengan kata-kata seperti "*Subhanallah*" atau "*Astaghfirullah*" selama bermain *game* menjadi sorotan penting. Para pemain mengapresiasi usahanya dalam mengurangi penggunaan bahasa kasar dan menggantinya dengan bahasa yang lebih baik. Hal ini dianggap sebagai langkah positif dalam menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat dan Islami. "Sudah banyak *gamer* yang mengikuti dia contohnya mengganti kata *toxic* dengan kata-kata '*Subhanallah*'," kata responden MPM, menunjukkan dampak positif dakwahnya. "Ketika bermain dan live streaming, Abi Azkakia mengganti kata-kata *toxic* dengan kata yang Islami," ungkap AB, menekankan perubahan positif ini.

Menurut pemain MFR, dakwah Abi Azkakia ini merupakan adaptasi dari budaya masyarakat seperti para Walisongo. “

Sepertinya mirip-mirip dengan dakwah yang dilakukan oleh Walisongo Lebih tepatnya itu ke Sunan Kalijaga yaitu adaptasi kultur masyarakat sampai akhirnya jadi wayang lah gitu intinya.”

Hal ini menunjukkan para pemain menyadari bahwa Abi Azkakia ini menggunakan media digital yang berupa permainan Mobile Legends sebagai media dakwah. Seperti yang diungkapkan oleh MRI:

“Mungkin Abi Azkakia ini melakukan riset terlebih dahulu terkait kebiasaan yang dilakukan anak muda Dan kebanyakan yang dilakukan anak muda itu main game. Mulai dari kecil ya bahkan tidak terpaut umur dari TK pun udah ada yang main Mobile Legends sampai dengan umur-umur sekarang bahkan orang dewasa pun ada yang main game.”

Abi juga dinilai serius dalam mendalami Mobile Legends sebagai media dakwah. Pada dasarnya ia bukan pemain Mobile Legends profesional. Hal ini disampaikan oleh MDA dalam wawancara.

“Ketika di sorot, Abi Azkakia ini menunjukkan kata Masya Allah. Jadi ketik Masya Allah untuk mendukung ini. Ketik Masya Allah, ketik Masya Allah. Jadi dakwahnya itu benar-benar mengikuti trend. Tidak kaku, mengikuti anak muda dan sebenarnya Abi Azkakia ini benar-benar bukanlah seorang pro player yang 100% dirinya itu dalam game. Jadi dia itu berusaha melebur dirinya itu menjadi pemain. Walaupun sebenarnya kalau kita lihat gameplaynya dia itu benar-benar lumayan buruk. Eh, tidak buruk banget sih cuman itu dia usahanya Abi Azkakia itu berusaha agar gameplaynya baik agar senantiasa bisa terus mabar bareng sama followernya dan menyelipi dakwah di dalam hal tersebut.”

Respons terhadap dakwah yang dilakukan Abi Azkakia dengan memanfaatkan platform Mobile Legends mendapatkan respons positif dari netizen terutama berkaitan dengan inovasinya dalam berdakwah. Dukungan juga respons positif dari netizen memuat pujiannya akan caranya masuk dalam media permainan untuk menyampaikan pesan keagamaan. Komentar seperti “game apa ini kok ramah sekali”, “Dimana ada ilmu disitu ada saya” juga komentar “Panjang umur abi” merupakan beberapa komentar positif yang berkaitan dengan inovasi dakwahnya.

Pujian akan inovasi dakwahnya juga ditunjukkan oleh para pengikutnya dengan menuliskan doa untuk kesehatan dan kelancaran dakwahnya. Salah satu contoh komentar yang menyatakan respons positif dengan doa terhadap inovasi dakwahnya terdapat dalam kanal Youtubenya.

“Sehat selalu nya, semoga Allah selalu melindungi dan memberi keberkahan serta nikmat tiada henti buat nya sekeluarga, Amin. tetap barbar dan tetap dakwah dalam mobile legend”

Komentar ini menggambarkan bahwa ada yang melihat pendekatannya sebagai inovasi yang menggabungkan kesenangan dan kebaikan.

Selain itu, pernyataan bahwa dakwah ini dinilai edukatif, informatif, dan menghibur juga disampaikan oleh para pemain Mobile Legends sendiri. Efektifitas inovasi dakwah Abi Azkakia diungkapkan oleh beberapa pemain yang memberikan tanggapan baik atas inovasi dakwah ini. Pernyataan pemain Mobile Legends sendiri mengatakan hadirnya Abi Azkakia sebagai pendakwah menjadi sebuah inovasi yang baik dalam dunia dakwah Islam. Hal ini mengutip salah satu pendapat pemain Mobile Legends yang menyatakan bahwa "Kehadiran Abi Azkakia membawa angin segar bagi dunia dakwah Islam."

Pemanfaatan Media Mobile Legends dalam Dakwah Digital

Pada dasarnya, pemain mengakses Mobile Legends untuk kebutuhan hiburan yang menjadi tujuan utama Mobile Legends. Selain itu, interaksi sosial antar pemain juga menjadi salah satu tujuan utama pemain masuk dalam permainan ini.

Hal ini, sejalan dengan asumsi dasar teori *Uses and Gratifications* yang menyatakan khalayak akan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan awal mereka.

Dakwah Abi Azkakia hadir dalam aktivitas bermain menunjukkan bahwa pesan keagamaan yang hadir sebagai gratifikasi tambahan. Hal ini dibuktikan dengan pemain yang masih menekankan pada permainan namun mendapatkan gratifikasi tambahan berupa informasi yang mengarah kepada hal positif dalam permainan seperti merubah kebiasaan berkata kasar pada permainan yang diubah menjadi kalimat positif oleh Abi Azkakia.

Respons positif juga teridentifikasi dalam hasil penelitian. Dimana pemain sebagian besar menyatakan adanya hal positif dalam dakwah strategi ini seperti perubahan berbahasa dapat dipahami sebagai bentuk integrase sosial yang diperoleh pemain melalui pengalaman bermedia.

PENUTUP

Perubahan dalam cara dakwah yang dilakukan oleh Abi Azkakia mencerminkan pergeseran dari metode dakwah konvensional menuju pemanfaatan media digital sebagai sarana komunikasi religius. Ia memulai perannya sebagai seorang pendidik dan menyaksikan secara langsung tantangan besar dalam mendidik anak-anak. Khususnya terkait dengan kecanduan permainan digital. Situasi ini mendorongnya untuk mengembangkan pendekatan dakwah yang lebih partisipatif dan menyentuh aspek psikososial audiens. Dakwah tidak lagi dibingkai sebagai proses satu arah, melainkan sebagai interaksi timbal balik yang mengedepankan keterlibatan audiens secara aktif. Model ini sejalan dengan perspektif kontemporer dalam komunikasi dakwah, yang menekankan pentingnya pemahaman mendalam dan partisipasi sebagai prasyarat keberhasilan penyampaian pesan keagamaan. Melalui adaptasi metode pembelajaran yang kontekstual, Abi Azkakia berhasil mengaitkan nilai-nilai keislaman dengan realitas keseharian anak muda.

Metode dakwah yang diterapkan oleh Abi Azkakia menunjukkan adanya inovasi dalam menggabungkan kemajuan teknologi informasi dengan aktivitas keagamaan. Ia memanfaatkan media sosial dan permainan digital Mobile Legends sebagai saluran dakwah yang interaktif dan menarik bagi generasi muda. Dengan menggunakan fitur seperti live streaming dan video pendek, ia menyisipkan pesan-pesan keislaman dalam format yang ringan dan menghibur. Strategi ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pesan dakwah, tetapi juga mencerminkan kemampuan adaptif dakwah terhadap dinamika digital.

Setelah melihat temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk menciptakan hasil yang lebih baik dalam proses dakwah khususnya dakwah digital. Keterbatasan waktu juga aspek lainnya penelitian ini tidak dapat menjangkau hal-hal yang berkenaan dengan media dakwah secara global juga pengaruh atas

dakwah yang dilakukan di media ini. Saran yang dicantumkan oleh peneliti meliputi saran peneliti untuk selanjutnya sebagai bahan untuk mengembangkan studi ilmiah.

Penelitian di masa mendatang bisa difokuskan pada penambahan jenis media dakwah digital yang sering digunakan oleh para dai di era digital. Analisis ini akan membantu dalam menemukan media dakwah yang lebih efektif dalam membangun karakter generasi berikutnya. Selain itu, perbandingan efektivitas berbagai platform dakwah digital juga dapat diungkap untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang strategi yang paling sukses.

Selain fokus pada jenis media, penelitian kuantitatif juga diperlukan untuk mengukur efektivitas dakwah melalui platform ini. Data statistik akan memberikan gambaran konkret tentang seberapa besar pengaruh dakwah digital terhadap perilaku dan pemahaman agama di kalangan audiens. Ini akan membuka ruang bagi evaluasi yang lebih objektif dan pengembangan strategi dakwah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171-1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>

Arianto, B., & Handayani, B. (2023). Media Sosial sebagai Saluran Komunikasi Digital Kewargaan : Studi Etnografi Digital. *Arkana: Jurnal Komunikasi dan Media*, 2(2), 220-236.

Bakti, A. F., & Lecomte, I. (2015). The Integration of Dakwah in Journalism: Peace Journalism. *Jurnal Komunikasi Islam*, 5(1), 1-19. <https://doi.org/10.15642/jki.2015.5.1.185-203>

Basoeky, R. A. M., & Suryandari, M. (2023). Manajemen Dakwah dalam Era Digital: Strategi dan Tantangan. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 1(1), 1-7.

Chanra, M., & Tasruddin, R. (2025). Peran Media Sosial sebagai Platform Dakwah di Era Digital: Studi Kasus pada Generasi Milenial. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 872-881. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6862>

Farida. (2015). Pemanfaatan Kecanggihan Teknologi Berbasis Digital (Memudahkan Komunikasi Manusia). *At-Tabsir: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 3(2), 359-382.

Hamdani. (2020). New Religious Preacher in the Changing Religious Authority: The Offline and Online Preacher of Ustadz Abdul Somad. In The New Santri: Challenges to Traditional Religious Authority in Indonesia (hal. 259). ISEAS Publishing.

Hapsari Wijayanti, S., Sihotang, K., Emmily Dirgantara, V., & Maytriyanti. (2022). Bentuk-Bentuk Etika Bermedia Sosial Generasi Milenial. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 129-146. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol16.iss2.art3>

Hidayat, A. S. (2013). Membangun Dimensi Baru Dakwah Islam: Dari Dakwah Tekstual menuju Dakwah Kontekstual. *Jurnal Risalah*, 24(2), 1-15. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/risalah/article/view/10>

Ibnu Kasir, & Syahrol Awali. (2024). Peran Dakwah Digital dalam Menyebarluaskan Pesan Islam di Era Modern. *Jurnal an-Nasyr: Jurnal Dakwah dalam Mata Tinta*, 11(1), 59-68.

Irwanto, I. (2023). Pola Komunikasi Antar Gamers pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3702-3710.

Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Mubarok, A., & Suklani, S. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(2), 302-310.

Mubarok, F. S. (2022). Pemanfaatan New Media untuk Efektivitas Komunikasi di Era Pandemi. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 10(1), 28. <https://doi.org/10.30659/jikm.v10i1.20302>

Muis, A. A. (1999). *Komunikasi Dakwah*. Remaja Risdakarya.

Munawir, A. W. (1997). *Kamus Al-Munawir Arab-Indonesia* (2 ed.). Pustaka Progressif.

Nikmah, F. (2020). Digitalisasi dan Tantangan Dakwah di Era Milenial. Muâşarah: *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.18592/msr.v2i1.3666>

Nur, A., & Jidan, M. (2024). Analisis Peranan Teknologi dalam Aspek Kehidupan Berkommunikasi di Era Digital. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 4(12).

Putra, M. F. B., & Atnan, N. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *e-Proceeding of Management*, 7(2), 4285-4296.

Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>

Purba, Muhamad Tedy. (2024, Februari 24). Wawancara Pribadi oleh Lu'lul Maknun.

Purba, Muhamad Tedy. (2024, Agustus 2). Wawancara Pribadi oleh Lu'lul Maknun.

Qona'ati, A. F., Rahman, D. N., Husniya, E., & Huda, S. (2023). Dramaturgy of Ustadh Abi Azkakia's Da'wah in The Mobile Legends Game. *Islamic Communication Journal*, 8(1), 2615-3580. <https://doi.org/10.21580/icj.2023.8.1.14389>

Rahmawati, Y., Hariyati, F., Abdullah, A. Z., & Nurmiarani, M. (2024). Gaya Komunikasi Dakwah Era Digital: Kajian Literatur. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(1), 266-279. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i1.1081>

Raid, D. M., Syarifudin, A., & Muslimin. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), 14. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.192>

Ridwan, A. (2022). Dakwah dan Digital Culture: Membangun Komunikasi Dakwah di Era Digital. *Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(1), 74-84. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/LANTERA/article/view/2526>

Safa Putri Eka Sande, K., Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih, A., & Ramadhan, B. (2023). Fenomena Toxic dalam Dunia Game Mobile Legend bagi Remaja. *Prosiding Seminar Nasional*, 576-583.

Santoso, E., & Setiansah, M. (2010). Teori Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sunarto, S. A., Wulandari, C., & Hartanto, E. (2019). Communication Meaning in The Community Online Mobile Legends Based on Depok Players Realities. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(4), 43-48. <http://ijmmu.com>

Turnip, E. Y., & Siahaan, C. (2021). Etika Berkommunikasi dalam Era Media Digital. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(4), 1-8. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/659>

Wahiddin, D., & Nurdiansyah, M. F. (2022). Pemanfaatan Platform Digital pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP)*, 12, 1343-1349.

Yunarman, S. (2017). Model Halaqoh sebagai Alternatif Pembentukan. *Jurnal Ilmiah Syi'ar*, 17(1), 83-94. <https://doi.org/10.29300/syr.v17i1.908>.

