



At Tabsyir Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Institut Agama Islam Negeri Kudus

ISSN : 2338-8544

E-ISSN : 2477-2046

DOI : <http://dx.doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.23468>

Vol. 10 No. 2 Tahun 2023 | Hal. 234-253

<http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/komunikasi>

## **Majelis Nurul Legends *ala* Ustadz Abi Azkakia (Analisis Penggunaan *Streaming Game Online* sebagai Dakwah Islam)**

**M Sholih Salimul Uqba, Nasrulloh**

*UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia*

*uqbamuhammad@gmail.com, nasrulloh@syariah.uin-malang.ac.id*

### **Abstract**

*MAJELIS NURUL LEGENDS BY USTADZ ABI AZKAKIA (ANALYSIS OF THE USE OF ONLINE STREAMING GAMES AS ISLAMIC DAKWAH). This research analyzes the use of online game streaming as a method of Islamic da'wah on TikTok, *Majelis Nurul Legends* account by Ustadz Abi Azkakia. It uses qualitative approach with virtual ethnography method. Data was collected through observing content and live streaming on the TikTok account @abiakakiaa. The result is that the use of online game streaming as a medium for Islamic da'wah on TikTok has advantages and disadvantages. The advantages include: 1) Having special attraction for young TikTok users and supported by the popularity of Mobile Legends; 2) Presenting innovative and interactive ways of conveying the message of Islamic da'wah. Disadvantages include: 1) Causing controversy among conservative communities; 2) Potential content that is not in accordance with Islamic teachings; 3) Risk of online game addiction. The impact includes increasing knowledge and understanding of the Islamic religion, motivation to practice Islamic teachings, as well as positive changes in religious behavior.*

Keywords: Online Game Streaming, TikTok, Islamic Da'wah

## Abstrak

MAJELIS NURUL LEGENDS ALA USTADZ ABI AZKAKIA (ANALISIS PENGGUNAAN *STREAMING GAME ONLINE* SEBAGAI DAKWAH ISLAM. Penelitian ini menganalisis penggunaan streaming game online sebagai metode dakwah Islam di TikTok, dengan fokus pada Majelis Nurul Legends oleh Ustadz Abi Azkacia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Pengumpulan data melalui pengamatan konten dan live streaming pada akun TikTok @abiazkaciaa serta studi pustaka tentang game online, TikTok, dakwah Islam, dan berita terkait. Hasilnya bahwa penggunaan streaming game online sebagai media dakwah Islam di TikTok memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan meliputi: 1) Adanya daya tarik tersendiri terhadap pengguna TikTok yang relatif muda dan didukung dengan populernya game *Mobile Legends*; 2) Menghadirkan cara inovatif dan interaktif dalam menyampaikan pesan dakwah Islam. Kekurangan meliputi: 1) Menimbulkan kontroversi di kalangan masyarakat konservatif; 2) Potensi isi konten yang tidak sesuai dengan ajaran Islam; 3) Risiko kecanduan game online. Dampaknya mencakup peningkatan pengetahuan dan pemahaman agama Islam, motivasi untuk mempraktikkan ajaran Islam, serta perubahan perilaku keagamaan yang positif.

Kata Kunci: Streaming Game Online, TikTok, Dakwah Islam

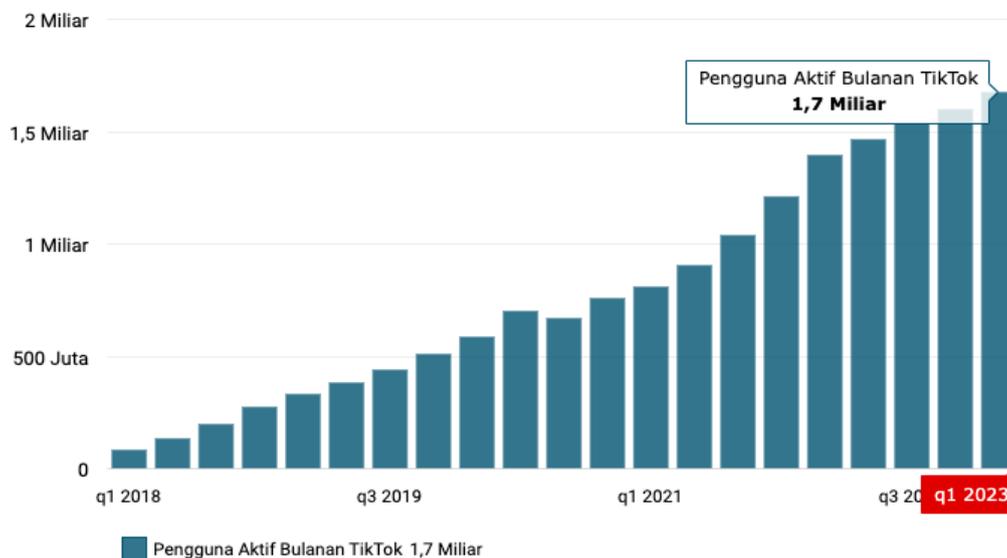
## A. Pendahuluan

Dalam era modern yang ditandai oleh kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini, dakwah Islam telah mengalami berbagai perubahan (Imron Rosidi 2021:46). Berbagai faktor seperti perkembangan media sosial, mobilitas yang tinggi, dan perubahan gaya hidup telah mempengaruhi cara penyampaian pesan keagamaan dan peran seorang dai dalam menyebarkan Islam. Selain itu, perkembangan teknologi juga memungkinkan adanya interaksi dua arah antara dai dan audiens (Pertwi dan Irwansyah 2020:19). Melalui platform komunikasi seperti komentar, pesan langsung, atau forum *online*, audiens dapat berinteraksi langsung dengan dai, mengajukan pertanyaan, mendiskusikan topik keagamaan, atau meminta penjelasan lebih lanjut. Hal ini tentu dapat menciptakan ruang dialog dan pertukaran pemikiran yang lebih luas, memperluas pemahaman dan kesadaran agama di kalangan umat muslim dan non-muslim.

Namun, era modern juga membawa tantangan baru dalam dakwah Islam (Radzol dan Hamzah 2023). Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi menjadikan masyarakat lebih mudah terpapar dengan berbagai ideologi dan pandangan dunia yang beragam. Muncul berbagai pemahaman yang keliru ataupun serangan terhadap agama Islam. Oleh karena itu, dai dan umat muslim perlu menjawab

pertanyaan-pertanyaan kritis, mengklarifikasi kesalahpahaman, dan memberikan pemahaman yang benar tentang ajaran Islam sesuai dengan al-Qur'an dan Hadits. Selain itu, perubahan gaya hidup dan pola konsumsi informasi juga mempengaruhi masyarakat dalam mencari dan menerima informasi, termasuk dalam hal keagamaan (Akila Pratama dan Yuliani 2021:16). Masyarakat modern cenderung mencari informasi dengan cepat, singkat, dan ringkas. Oleh karena itu, seorang dai perlu menyajikan pesan keagamaan dalam format yang menarik, padat, dan relevan dengan kebutuhan audiens modern.

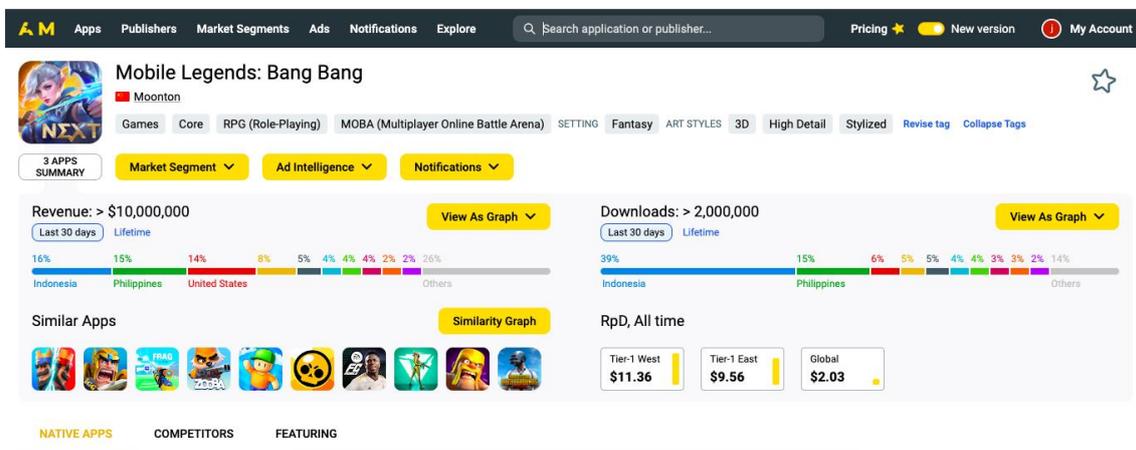
Contoh perubahan yang signifikan dalam era modern adalah kemunculan media sosial (Firth, dkk, 2019:124). Platform seperti YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok telah memberikan sarana yang kuat bagi umat muslim untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan dengan cepat dan kepada audiens yang lebih luas. Media sosial memungkinkan dakwah Islam mencapai orang-orang di berbagai belahan dunia tanpa batasan ruang dan waktu (Briandana, dkk, 2020:217). Platform yang sangat populer di seluruh dunia saat ini adalah aplikasi TikTok, dengan lebih dari satu miliar pengguna aktif. Platform ini terkenal dengan video-video pendek yang kreatif dan menghibur.



Sumber: Annur 2023

Selain digunakan sebagai media hiburan, aplikasi TikTok juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan pesan-pesan yang bermanfaat, termasuk dakwah

Islam. Salah satu tren yang semakin populer adalah penggunaan *streaming game online* sebagai alat dakwah di TikTok. Salah satu contoh dai yang menggunakan *streaming game online* sebagai sarana dakwah Islam di TikTok adalah Ustadz Abi Azkacia dengan akun pengguna @abiazkaciaa yang memiliki lebih dari 863.000 pengikut dan disukai lebih dari 33 juta. Ustadz Abi Azkacia melakukan *live streaming* di TikTok dengan bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang, dimana *live streaming* tersebut dinamakan Majelis Nurul Legends. *Game* Mobile Legends dipilih karena populernya *game* tersebut di kalangan muda. Pada berita (Game RWK 2022) Indonesia menjadi penyumbang pemain paling banyak di Mobile Legends untuk semua negara dimana telah didownload lebih dari 190 juta kali pada *PlayStore* dan *AppStore*.



Sumber: (AppMagic 2023)

Pada penelitian yang dilakukan oleh Khoiriyah dan Ismanto yang berjudul “Pemanfaatan Media Dakwah Melalui Akun Tiktok @syam\_elmarusy dalam Menyampaikan Dakwah Islam”, diketahui bahwa berdakwah dan mengajak orang untuk melakukan kebaikan bisa semakin mudah untuk dilakukan karena semakin mudahnya penggunaan media sosial (Khoiriyah dan Ismanto 2022). Penelitian selaras juga dilakukan oleh Budi Satria, dkk. dengan judul “Youth, Da’wah and TikTok: A Case Study of Husain Basyaiban” yang mendapatkan kesimpulan bahwa sosial media termasuk TikTok dapat dikemas secara kreatif untuk menghasilkan sebuah pesan dakwah yang cocok untuk kalangan muda (Satria dkk. 2023).

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *sreaming game online* pada TikTok sebagai dakwah Islam, dengan fokus pada Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Azkacia. Tujuan artikel ini secara spesifik adalah untuk: 1) mengidentifikasi

kelebihan dan kekurangan penggunaan *streaming game online* sebagai dakwah Islam dalam Majelis Nurul Legends pada platform TikTok; 2) menganalisis dampak penggunaan *streaming game online* terhadap pengetahuan, pemahaman, motivasi, sikap, dan perilaku keagamaan pengguna TikTok dalam Majelis Nurul Legends.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk menggambarkan suatu kenyataan ataupun mengetahui topik yang diteliti oleh peneliti (Rukin 2019:14). Hal tersebut dapat diketahui bahwasanya penelitian kualitatif adalah penelitian yang sifatnya alamiah dengan hasil datanya berupa deskripsi tanpa menggunakan hitungan matematik atau sesuatu yang dapat diukur (Fadli 2021:37).

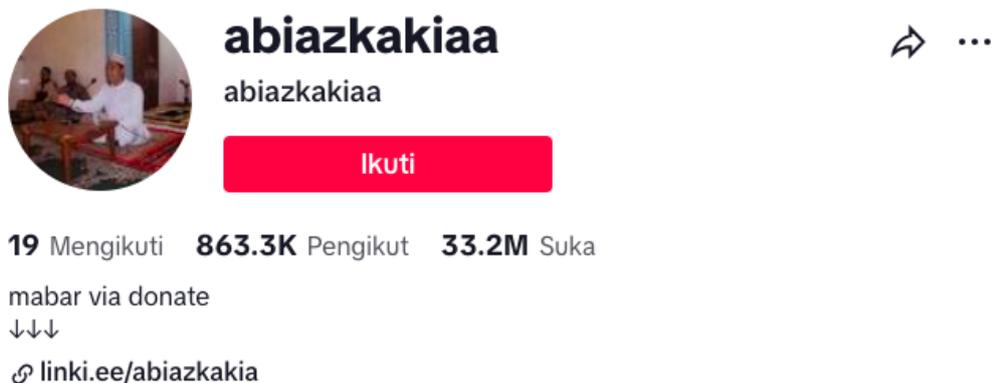
Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan etnografi virtual. Pada dasarnya, etnografi virtual adalah penggunaan virtual *online* (dunia maya) untuk lokasi penelitian seperti situs, aplikasi *online*, forum *online*, dan sejenisnya, sebagai wadah untuk memproses pembangunan etnografi (Purwani dan Kertamukti 2020:69). Tujuan dari etnografi virtual tersebut untuk mengetahui gambaran kehidupan maupun pengalaman dari subjek penelitian, untuk mengetahui lebih dalam suatu data dan fakta maupun fenomena komunikasi subjek penelitian di lingkungan maya. Menurut Hine dalam (Achmad dan Ida 2018:131), etnografi di dunia maya bertujuan untuk memberikan pemahaman yang khas dari pengguna internet. Wawancara dan survei dalam etnografi virtual dapat diubah melalui koleksi ataupun arsip yang ada, sumbernya berasal dari informasi yang beredar di Lingkungan maya, seperti situs jejaring sosial maupun forum *online* (Palupi dkk. 2021:94). Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan metode etnografi virtual merupakan hal yang tepat untuk penelitian ini.

Sampel yang digunakan pada penelitian menggunakan *simple random sampling*. Pada pengambilan sampel setiap individu memiliki peluang yang sama (Firmansyah 2022:102). Maka peneliti mengambil secara acak tanpa memperhatikan strata pada pengguna yang berkomentar konten video yang sudah *diupload* dan pada saat *live streaming* di akun @abiazkakkiaa. Peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan pada konten dan pada saat *live streaming*, yaitu interaksi antar penonton, isi komentar dari penonton, jumlah penonton serta respon dari pada penonton yang masuk ke dalam

Majelis Nurul Legends. Selain itu peneliti juga menggunakan studi pustaka tentang *game online*, TikTok, dakwah Islam dan berita-berita yang telah *publish* di kanal berita.

## B. Pembahasan

Nama lengkap Ustadz Abi adalah Muhammad Abi Azkacia yang bertempat tinggal di Jakarta Barat. Beliau merupakan seorang guru sekolah dan *streamer* TikTok yang melakukan *live streaming* dengan bermain *game online* yaitu Mobile Legends: Bang Bang (Rohman, 2023: 41). Akun TikTok beliau @abiazkaciaa sudah memiliki lebih dari 863.000 pengikut dan lebih dari 33 juta orang yang menyukai. Ustadz Abi dikenal dengan “Ustadz Gaming” atau “Ustadz MLBB” (Saadah 2022:146). Julukan untuk *viewer* beliau adalah Jama’ah Gaming, sedangkan nama ketika *viewer* berkumpul dalam *live streaming* maka perkumpulan tersebut disebut Majelis Nurul Legends.



Sumber: (TikTok 2023)

Ustadz Gaming ini pada awalnya berdakwah menggunakan TikTok dengan cara yang kebanyakan dai lakukan. Namun ketika Ustadz Abi mengenal *game* Mobile Legends sejak tahun 2017, yaitu pada saat melihat anak didiknya memainkan *game* tersebut, dari situlah kemudian ustadz Abi tersadar bahwa banyak anak muda yang menjadi *toxic* saat bermain *Mobile Legends* dengan selalu berkata kotor, menghina dan mencaci maki ketika kalah dalam sebuah *game*. Maka terfikirilah untuk melakukan nasehat kepada anak muda yang mencintai sebuah *game* dengan mencoba masuk ke dunia *game* (Nasikhin dan Sufyanto 2023) tersebut hingga lahirlah sebuah istilah *Majelis Nurul Legend*. Beliau berharap kata-kata kotor yang diucapkan tersebut diganti dengan

kata-kata dzikir kepada Allah SWT karena orang yang berdzikir kepada Allah lebih mulia dibanding dengan orang yang mengucapkan kata-kata kotor atau *toxic*.

Dakwah yang dilakukan ustadz Abi memiliki keunikan sendiri pada gaya busananya. Ustadz Abi memakai pakaian sehari-hari tetapi tetap memakai peci. Beliau sering kali memakai kaos biasa dan terkadang menggunakan jaket yang bertuliskan “Majelis Nurul Legends, #Jema’ahGaming”. Dakwah yang dilakukan Ustadz Abi ini tertuju kepada generasi muda, terutama kepada kawula muda yang gemar bermain *game Mobile Legends*. Ustadz Abi dalam *live streaming*nya banyak berpesan tentang penggunaan perkataan yang baik, berbuat kebaikan di usia muda, dan masalah yang sering terjadi pada anak muda zaman sekarang. Pesan dan komunikasi yang baik Ustadz Abi kepada jamaahnya ini termasuk dalam etika komunikasi Islam yang berakhlak dan mulia (Ramadhani dan Rubino 2023:4).



Screenshot Ustadz Abi saat live streaming Mobile Legends pada Tiktok

## 1. Pemanfaatan TikTok dan Mobile Legends sebagai Dakwah Islam

Di era media massa seperti sekarang, mayoritas kalangan muda menghabiskan waktu di sosial media dan bermain *game* di gadgetnya berjam-jam hingga lupa waktu (Prihatini dan Muhid 2021:32). Hal ini sangat disayangkan jika mereka tidak bisa membagi waktunya dengan sebaik mungkin. Hadirnya TikTok yang merupakan aplikasi terpopuler, tidak hanya di Indonesia melainkan seluruh dunia, tentu memiliki sisi positif dan negatif, tergantung dari pengguna aplikasi itu sendiri. Berdasarkan *KataData* (Databoks, 2022), rata-rata pengguna TikTok menghabiskan lebih dari 1,5 jam per hari yang didominasi oleh pengguna kelompok usia 20-29 tahun dan 10-19 tahun. Usia yang

sangat produktif dan sangat disayangkan jika hanya digunakan untuk melihat video-video hiburan yang terdapat dalam aplikasi TikTok.

No	Nama	Nilai / Menit Per Hari
1	TikTok	95
2	YouTube	74
3	Instagram	51
4	Facebook	49
5	Twitter	29
6	Snapchat	21

Sumber: (Databoks, 2022)

Penonton *live streaming*, terutama yang terdiri dari kalangan muda, memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku yang ditampilkan oleh para *streamer* (Romdhoni 2023:47). Ini menjadi perhatian yang serius karena apabila seorang *streamer* sering menggunakan kata-kata kotor atau perilaku *toxic*, anak-anak muda yang menonton bisa dengan mudah menirunya. Mereka cenderung meniru apa yang didengar atau dilihat tanpa memahami sepenuhnya konteks atau konsekuensinya. Hal ini menunjukkan pentingnya kesadaran para *streamer* tentang dampak yang ditimbulkan oleh perilaku mereka, terutama ketika disaksikan oleh penonton *live streaming* yang terutama terdiri dari anak-anak muda. Maka perlu adanya kesadaran akan tanggung jawab untuk memberikan contoh yang baik kepada para penggemar mereka.

Ustadz Abi dalam dakwahnya berpedoman kepada Al-Qur'an Surat Ali 'Imran Ayat 110 yang artinya "*Kamu (umat Islam) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia (selama) kamu menyuruh (berbuat) yang makruf, mencegah dari yang mungkar, dan beriman kepada Allah. Seandainya Ahlulkitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka*" (Kemenag RI 2022). Ayat tersebutlah yang mendasari beliau untuk selalu bersemangat dalam berdakwah dengan selalu mengajak kebaikan dan mencegah keburukan. Seyogyanya seorang muslim memang harus bisa melaksanakan perintah Allah dan menjauhi laranganNya kapanpun dan dimanapun untuk dirinya sendiri, lebih-lebih untuk orang lain. Ayat tersebut menurut Ustadz Abi juga seperti MLM (*Multi Level Marketing*), yang mana ketika seseorang melakukan suatu kebaikan karena

kita yang menyuruhnya, maka di samping dia mendapatkan pahala, kita yang menyuruh juga mendapatkan pahala (Liandi, 2022).

Dalam konteks *game Mobile Legends* terdapat 2 tim yang saling berjuang untuk mengalahkan lawan dengan cara menghancurkan basis musuh dengan mempertahankan basis sendiri. Masing-masing basis mempunyai *turret* atau tower yang berjumlah 10 tower, dimana 9 tower yang harus dihancurkan terlebih dahulu sebelum 1 tower utama. Kerja sama tim menjadi kunci untuk memenangkan setiap pertandingan disamping penguasaan *hero*, *skill*, *map* dan hal-hal lain yang ada di dalam *game Mobile Legends*. Selain itu juga di dalam *game* ini terdapat sistem peringkat (*rank*) dari terendah hingga tertinggi yaitu *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grand Master*, *Epic*, *Legend*, *Mythic*, *Mythical Honor*, *Mythical Glory* dan *Mythical Immortal*. Untuk mencapai tingkatan tertentu dibutuhkan beberapa bintang yang diperoleh dari memenangkan suatu pertandingan, dan bintang akan hilang ketika kalah dalam suatu pertandingan.

Melihat dari betapa susahnyanya untuk mencapai tingkatan peringkat tertentu tersebut, maka Ustadz Abi dalam *podcast* EMPETalk bersama Jonathan berkata bahwa ketika seseorang sangat terlibat dalam sebuah permainan dan menginvestasikan banyak perasaan yang terkadang terjadi hasil buruk dalam game, seperti kekalahan berulang atau penurunan peringkat, maka dapat memicu reaksi emosional yang kuat. Hal ini seringkali mendorong pemain untuk merespons dengan emosi negatif, seperti berbicara secara kasar, kotor, mengumpat dan lain sebagainya. (Liandi, 2022).

Reaksi emosional ini sering timbul ketika seorang pemain merasa frustrasi atau kecewa atas hasil yang tidak sesuai harapan dalam permainan (Arif dan Aditya 2022:33). Kematian berulang atau kekalahan bisa menyebabkan tingkat stres dan kekecewaan yang tinggi, yang pada gilirannya dapat memicu respons emosional negatif. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya untuk mengelola emosi ketika terlibat dalam permainan, terutama dalam situasi-situasi yang menantang. Pengelolaan emosi yang baik bisa membantu pemain untuk tetap tenang dan fokus, bahkan dalam situasi yang sulit di dalam permainan.

Pentingnya kesadaran diri akan reaksi emosional ini dalam permainan adalah kunci untuk mengatasi perasaan frustrasi dan menghindari reaksi yang tidak pantas, seperti berbicara dengan kata-kata kasar atau kotor. Hal ini juga mendorong perlunya pemahaman bahwa sebuah permainan seharusnya menjadi sumber hiburan dan

kesenangan, bukan menjadi penyebab stres atau ketidaknyamanan emosional yang berlebihan. Maka Ustadz Abi sebagai seorang *streamer* dan sebagai dai mencoba untuk berdakwah atas dasar masalah tersebut.

Berikut beberapa contoh dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi ketika *live streaming* pada TikTok, antara lain:

1. Mengganti nama *hero* yang ada pada Mobile Legends dengan nama-nama yang bernuansa islami, seperti *hero* Aurora diganti dengan Siti Arofah, Irithel diganti dengan Siti Irifah, Selena diganti dengan Sakinah, Hilda diganti dengan Mawaddah, dan WanWan diganti dengan Warohmah.
2. Mengganti persepsi jamaah Nurul Legends terhadap nama *turret* atau tower musuh dengan berhalo agar lebih bersemangat untuk menghancurkannya. Dimana hal ini muncul ketika jamaah Nurul Legends dalam *live streamingnya* Ustadz Abi bertanya tentang kisah Nabi Musa a.s.
3. Ketika akan menghancurkan *turret* atau tower musuh, beliau menyuruh jamaahnya untuk mengetik “Masya Allah” agar lebih bersemangat, namun ketika *turret* kita dihancurkan beliau menyuruh untuk beristighfar.
4. Mengingatkan penonton atau jamaahnya untuk selalu bersabar ketika kalah dalam suatu pertandingan, karena sejatinya dalam kesabaran tersebut akan membuat seorang *player* bisa lebih ikhlas dan sadar bahwa itu semua hanyalah permainan.
5. Menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang agama yang muncul dalam *live streamingnya*. Beliau menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan sedikit bercanda namun tetap ada isi dan makna di dalamnya.



Sumber: (@abiazkakaia 2022)

Berbagai cara dakwah tersebut juga membawa ustadz Abi untuk dapat berkolaborasi dengan Akademi Garudaku, yaitu akademi *esports* resmi Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) untuk mengedukasi akhlak *gamer* (Rifki 2023). PBESI berharap agar sopan santun tetap terjaga dan lestari dalam olahraga elektronik yang ada. Sehingga dapat mengarahkan para pecinta *esports* ke arah yang lebih baik dan dapat mengingatkan mereka untuk selalu menjunjung sportivitas serta dapat menghilangkan *toxic* ketika bermain.

#### a. Kelebihan Penggunaan *Streaming Game Online* sebagai Dakwah Islam dalam Majelis Nurul Legends pada Platform TikTok

Beberapa kelebihan atau manfaat yang dapat dirangkum dari Majelis Nurul Legends dan Jamaah Gaming ala Ustadz Abi Azkakaia antara lain:

1. Dapat menarik perhatian pengguna TikTok yang lebih muda dan aktif di platform tersebut, serta memberikan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah.
2. Mampu menarik perhatian dan minat generasi muda, dikarenakan Majelis Nurul Legends menggunakan *game online* yang populer di kalangan generasi muda, yaitu Mobile Legends. Hal ini menjadikan Majelis Nurul Legends lebih menarik dan mudah diterima oleh generasi muda.

3. Dapat menyampaikan pesan dakwah secara lebih interaktif dan menarik. Pesan dakwah disampaikan oleh Ustadz Abi melalui *live streaming* dengan tetap santai dan melalui konten-konten yang menarik serta relevan dengan kehidupan generasi muda. Selain itu, Ustadz Abi juga menggunakan teknik-teknik komunikasi yang interaktif, seperti tanya jawab dan diskusi dalam kolom chat *live streamingnya*.
4. Dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi antar penonton sesama Jamaah Gaming. Majelis Nurul Legends mendorong partisipasi dan interaksi antar jamaah melalui fitur-fitur seperti komentar dan *live chat*. Hal ini dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan keakraban antar Jamaah Gaming pada Majelis Nurul Legends.

**b. Kekurangan Penggunaan *Streaming Game Online* sebagai Dakwah Islam dalam Majelis Nurul Legends pada Platform TikTok**

Di samping terdapat beberapa kelebihan, di dalam Majelis Nurul Legends dan Jamaah Gaming ala Ustadz Abi Azkaria juga terdapat beberapa kekurangan, antara lain:

1. Penggunaan *game online* sebagai media dakwah Islam dapat menimbulkan kontroversi dan perdebatan di kalangan masyarakat yang lebih konservatif. Bagi sebagian orang yang memiliki pandangan konservatif, permainan online seringkali dianggap sebagai aktivitas yang tidak serius atau di luar lingkungan yang sesuai untuk menyebarkan ajaran agama. Mereka mungkin menganggap permainan sebagai hal dunia yang tidak seharusnya dicampurkan dengan ajaran agama.
2. Rentan terhadap konten yang tidak sesuai dengan ajaran Islam. Majelis Nurul Legends menggunakan *game online* yang bersifat terbuka, sehingga rentan terhadap konten yang tidak sesuai dengan ajaran Islam. Dikarenakan di dalam *game Mobile Legends* terdapat beberapa *hero* yang mana tidak sesuai dengan nilai keIslaman dalam hal kostum *hero* tersebut.
3. Dapat menimbulkan kecanduan *game online*. Jamaah Gaming dari Majelis Nurul Legends berpotensi untuk kecanduan *game online*, sehingga dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, termasuk aktivitas ibadah dan waktu istirahat.

## **2. Dampak Penggunaan *Streaming Game Online* terhadap Pengetahuan, Pemahaman, Motivasi, Sikap, dan Perilaku Keagamaan Pengguna TikTok dalam Majelis Nurul Legends**

Terdapat berbagai dampak yang dihasilkan dari hadirnya Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Azkacia, antara lain:

1. Pengetahuan dan pemahaman. Hadirnya Majelis Nurul Legends dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Jamaah Gaming tentang ajaran dan nilai-nilai agama Islam. Hal ini dikarenakan Ustadz Abi secara aktif selalu memberikan ilmu-ilmu baru terkait pemahaman agama Islam dalam majelisnya. Salah satu contohnya adalah dalam konten yang *diupload* ustadz Abi pada akun TikToknya ketika terdapat salah satu jamaah yang bertanya tentang bagaimana hukum bersedekah dengan uang hasil judi slot. Beliau kemudian langsung menjawab pertanyaan tersebut dengan memberikan analogi apakah berwudhu dengan air kencing akan membuat semakin suci atau najis (@abiazkacia 2023a).
2. Motivasi dan sikap. Dengan berbagai nasihat dan ilmu yang disampaikan Ustadz Abi dalam Majelis Nurul Legends, maka hal tersebut dapat memotivasi jamaahnya untuk membentuk sikap positif terhadap agama Islam dan mendorong mereka untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dari beberapa komentar yang ada pada konten yang *diupload* oleh ustadz Abi dan pada *live streamingnya*.



servant of The Merciful

daripada bilang hoki mending bilang Alhamdulillah rezeki.

10-21 Reply



Sumber: (@abiazkakiaa 2023c)



MEPHIST

tapi berkat ustad saya jadi merubah perkataan dari yang jelek menjadi lebih baik



10-9 Reply



— View 1 reply

Sumber: (@abiazkakiaa 2023b)

Perilaku keagamaan. Dengan melibatkan jamaah Nurul Legends dalam *live streaming* seperti diharuskan mengetik “Masya Allah”, maka jika hal tersebut dilakukan berulang-ulang akan dapat membiasakan mereka untuk selalu mengucapkan kalimat-kalimat Allah dalam kesehariannya. Hal ini merupakan salah satu contoh dampak dalam perilaku keagamaan positif yang harus senantiasa dilestarikan dan dikuatkan kembali terkhusus pada jamaah Nurul Legends (Saadah 2022:151).

Majelis Nurul Legends perlu memperhatikan kontroversi yang mungkin timbul di kalangan masyarakat konservatif dan memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan ulama dan ahli agama dalam mengevaluasi konten sebelum disiarkan. Kedua adalah mengantisipasi risiko kecanduan. Dalam menggunakan *streaming game online*, perlu diwaspadai risiko kecanduan yang dapat mempengaruhi pengguna TikTok dalam hal ini Jamaah Gaming. Majelis Nurul Legends dapat memberikan pemahaman yang tepat tentang batasan waktu dan prioritas dalam bermain *game online* agar tetap seimbang antara aktivitas keagamaan dan dunia digital. Ketiga adalah meningkatkan interaksi dengan jamaah. Majelis Nurul Legends dapat lebih memperhatikan interaksi dengan jamaah dalam

bentuk tanggapan terhadap komentar dan pertanyaan yang diajukan. Hal ini akan memperkuat ikatan antara Ustadz Abi dan jamaahnya, serta memungkinkan adanya dialog dan pertukaran pemikiran yang lebih luas. Keempat, yaitu menggunakan variasi konten. Selain *streaming game online*, Majelis Nurul Legends dapat mengembangkan variasi konten dakwah, seperti ceramah, tanya jawab, atau konten pendek lainnya. Dengan demikian, pesan dakwah Islam dapat disampaikan dengan cara yang lebih beragam dan menarik bagi pengguna TikTok yang lebih luas. Dan yang terakhir adalah mengoptimalkan kerjasama dengan platform lain. Selain TikTok, Majelis Nurul Legends dapat menjalin kerjasama dengan platform media sosial lainnya, seperti YouTube atau Instagram, untuk mencapai audiens yang lebih luas dan memperluas dampak dakwah Islam di era digital.

### C. Simpulan

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *streaming game online* sebagai media dakwah Islam, perlu adanya peningkatan pendekatan yang tepat dalam menyampaikan pesan dakwah agar dapat diterima oleh generasi muda yang lebih cenderung menggunakan *game online* sebagai media hiburan. Selain itu, perlu juga adanya upaya untuk mengatasi kelemahan yang ada, seperti potensi konten tidak sesuai dengan ajaran Islam dan kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, yaitu memperhatikan kontroversi dan kecocokan konten. Kedua, meningkatkan interaksi dengan jamaah. Ketiga yaitu menggunakan variasi konten. Selain *streaming game online*, Majelis Nurul Legends dapat mengembangkan variasi konten dakwah, seperti ceramah, tanya jawab, atau konten pendek lainnya. Keempat adalah mengembangkan variasi konten. Dan yang kelima adalah mengoptimalkan kerjasama dengan platform lain.

Dengan implementasi saran-saran ini, diharapkan Majelis Nurul Legends dan para dai milenial nantinya dapat mengoptimalkan penggunaan *streaming game online* sebagai metode dakwah Islam di platform TikTok dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan dakwah Islam di era digital saat ini.

## Daftar Pustaka

- @abiazkaciaa. 2022. “Keutamaan Majelis Nurul Legends.” Diambil 8 November 2023 (<https://vt.tiktok.com/ZSNUSDo7W/>).
- @abiazkaciaa. 2023a. “haram ya haram.” Diambil 8 November 2023 (<https://vt.tiktok.com/ZSNyMKYkk/>).
- @abiazkaciaa. 2023b. “Ini emang agak lain.” Diambil 8 November 2023 (<https://vt.tiktok.com/ZSNyrkLyM/>).
- @abiazkaciaa. 2023c. Diambil 8 November 2023 (<https://vt.tiktok.com/ZSNyrBFW4/>).
- Achmad, Zainal Abidin, dan Rachmah Ida. 2018. “ETNOGRAFI VIRTUAL SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN METODE PENELITIAN.” *The Journal of Society & Media* 2(2):130. doi: 10.26740/jsm.v2n2.p130-145.
- Akila Pratama, Raihan Sukma, dan Febri Yuliani. 2021. “ANALISIS POLA KONSUMSI MEDIA DI MASA PANDEMIC COVID – 19.” *Publik Reform* 8(1):13–20. doi: 10.46576/jpr.v8i1.1468.
- Annur, Cindy Mutia. 2023. “Jumlah Pengguna TikTok Global Bertambah Lagi pada Kuartal I-2023.” *Databoks*. Diambil 3 November 2023 ([https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/06/jumlah-pengguna-tiktok-global-bertambah-lagi-pada-kuartal-i-2023#:~:text=%22TikTok%20mencapai%201%2C6%20miliar,on%2Dyear%2Fyo y\).](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/06/jumlah-pengguna-tiktok-global-bertambah-lagi-pada-kuartal-i-2023#:~:text=%22TikTok%20mencapai%201%2C6%20miliar,on%2Dyear%2Fyo y).)).
- AppMagic. 2023. “Mobile Legends: Bang Bang.” Diambil (<https://appmagic.rocks/google-play/mobile-legends-bang-bang/com.mobile.legends/info>).
- Arif, Muhammad, dan Sandy Aditya. 2022. “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang.” *Journal of Intercultural Communication and Society* 1(01):31–45.
- Briandana, Rizki, Caturida, Shahir, dan Wan. 2020. “Da’wah Communication and Social Media: The Interpretation of Millennials in Southeast Asia.” *International Journal of Economics and Business Administration* VIII(Special Issue 1):216–26. doi: 10.35808/ijeba/543.

- Databoks, Databoks. t.t. “Warga Dunia Rata-rata Nonton TikTok Lebih dari 1,5 Jam per Hari.” Diambil (<https://databoks.katadata.co.id/>).
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. “Memahami desain metode penelitian kualitatif.” *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21(1):33–54.
- Firmansyah, Deri. 2022. “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1(2):85–114.
- Firth, Joseph, John Torous, Brendon Stubbs, Josh A. Firth, Genevieve Z. Steiner, Lee Smith, Mario Alvarez-Jimenez, John Gleeson, Davy Vancampfort, Christopher J. Armitage, dan Jerome Sarris. 2019. “The ‘Online Brain’: How the Internet May Be Changing Our Cognition.” *World Psychiatry* 18(2):119–29. doi: 10.1002/wps.20617.
- Game RWK. 2022. “Mendominasi, Indonesia Menyumbang Pemain Terbanyak di Mobile Legends.” Diambil (<https://gamerwk.com/mendominasi-indonesia-menyumbang-pemain-terbanyak-di-mobile-legends/>).
- Imron Rosidi. 2021. “Da’wah and Politics Among Muslim Preachers in Contemporary Indonesia.” *Intellectual Discourse* 29(1):35–52.
- Kemenag RI. 2022. “Al-Qur’an Surah Ali-’Imron Ayat 110.” Diambil 7 November 2023 (<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/3?from=110&to=110>).
- Khoiriyah, Intan, dan Hadi Ismanto. 2022. “PEMANFAATAN MEDIA DAKWAH MELALUI AKUN TIKTOK @SYAM\_ELMARUSY DALAM MENYAMPAIKAN DAKWAH ISLAM.” 02(02).
- Liandi, Jonathan. t.t. “DAKWAH PERTAMA DI MLBB MAJELIS NURUL LEGEND WAJIB NONTON - EMPETALK Ustadz Abi.”
- Nasikhin, Khoirul, dan Sufyanto Sufyanto. 2023. “Da’wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkaria Through Live Tiktok | Indonesian Journal of Cultural and Community Development.” Diambil 3 November 2023 (<https://ijccd.umsida.ac.id/index.php/ijccd/article/view/923/1098>).
- Palupi, Rismaka, Umi Istiqomah, Fella Vidia Fravisdha, Nur Lail Septiana, dan Ailyn Maharung Sarapil. 2021. “Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media

- Dakwah Di Era Modern.” *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies* 5(1):89–104.
- Pertiwi, Femilia, dan Irwansyah Irwansyah. 2020. “Personal Branding Ria Ricis Pada Media Sosial Instagram.” *Jurnal Penelitian Komunikasi* 23(1).
- Prihatini, Millenia, dan Abdul Muhid. 2021. “Literasi digital terhadap perilaku penggunaan internet berkonten islam di kalangan remaja muslim kota.” *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi* 6(1):23–40.
- Purwani, Diah Ajeng, dan Rama Kertamukti. 2020. “Memahami Generasi Z Melalui Etnografi Virtual.” *Dalam Berkarya Tiada Henti: Tiga Lentera Bulaksumur* 65–76.
- Radzol, A. R. M., dan N. Hamzah. 2023. “Islamization of Engineering Education: A Control Systems Theory Perspective.” Hlm. 7–12 dalam *2023 IEEE 12th International Conference on Engineering Education (ICEED)*. Shah Alam, Malaysia: IEEE.
- Ramadhani, Izky Putri, dan Rubino Rubino. 2023. “Pemanfaatan Akun Instagram @farahqoonita dalam Meningkatkan Etika Komunikasi Islam di Kalangan Remaja Desa Sei Apung Jaya Kecamatan Tanjungbalai Asahan.” *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam; Vol 10, No 1 (2023): Juni 2023 (Article in Press)*. doi: 10.21043/at-tabsyir.v10i1.20152.
- Rifki, Billy. 2023. “Akademi Garudaku Gandeng Ustadz Abi untuk Edukasi Akhlak Gamer.” *esports.id*. Diambil (<https://esports.id/other/news/2023/03/14ea12a8d4c1ce8ae45564cddc241e95/akademi-garudaku-gandeng-ustadz-abi-untuk-edukasi-akhlak-gamer>).
- Rohman, Taufik Nur. t.t. “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends Dalam Aplikasi Tiktok.”
- Romdhoni, Fadhil Rizqi. 2023. “The PENGARUH KONTEN GAME STREAMING PADA KANAL YOUTUBE TERHADAP DEKADENSI AKHLAK GENERASI MUDA.” *Nathiqiyah* 6(1):46–54.
- Rukin, S. Pd. 2019. *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

- Saadah, Neng Ayu. 2022. "Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa." *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 13(02):144–55.
- Satria, Budi Satria, Jumiati, Pipir Romadi, dan Riski Alwi,S.Sy.,MH. 2023. "Youth, Da'wah and Tik Tok: A Case Study of Husain Basyaiban." *JIM* 1(2):25–32. doi: 10.58794/jim.v1i2.496.
- TikTok, TikTok. 2023. "TikTok." Diambil 6 November 2023 (<https://www.tiktok.com/@abiazkakiaa?lang=id-ID>).

**This page is intentionally left blank**