

**DAKWAH DI *GAME ONLINE*: STUDI NETNOGRAFI
KOMUNITAS MAJELIS ROBLOX INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan
Ampel Surabaya, guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos.)

Oleh

Farrah Nur Tsania
NIM 04020122037



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
SURABAYA**

2026

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farrah Nur Tsania
NIM : 04020122037
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul “Dakwah di *Game Online*: Studi Netnografi Komunitas Majelis Roblox Indonesia” adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda rujukan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya terima dari skripsi tersebut.

Surabaya, 27 Februari 2026
Yang membuat pernyataan,



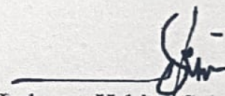
Farrah Nur Tsania
NIM 04020122037

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Farrah Nur Tsania
NIM : 04020122037
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Dakwah di *Game Online*: Studi Netnografi
Komunitas Majelis Roblox Indonesia

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 26 Februari 2026
Menyetujui Pembimbing,


Lukman Hakim, S.Ag., M.Si., MA.
NIP 197308212005011004

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

DAKWAH DI *GAME ONLINE*: STUDI NETNOGRAFI KOMUNITAS MAJELIS ROBLOX INDONESIA

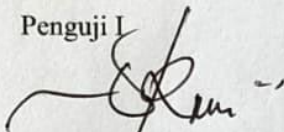
SKRIPSI

Disusun Oleh
Farrah Nur Tsania
NIM 04020122037

telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
pada tanggal 31 Maret 2026

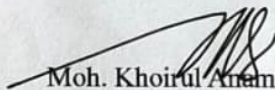
Tim Penguji

Penguji I



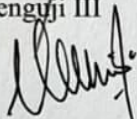
Lukman Hakim, M.Si. MA.
NIP 197308212005011004

Penguji II



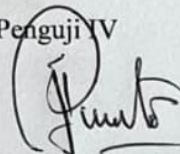
Moh. Khoirul Anam, M.Li.
NIP 198711102020121009

Penguji III



Ummy Chairiyah, M.I.Kom.
NIP 199110132020122021

Penguji IV



Dr. Pardianto, S.Ag., M.Si.
NIP 197306222009011004



Surabaya, 31 Maret 2026

Dekan,

Moch. Khoirul Arif, S.Ag. M. Fil.I.

NIP 197101171998031001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Farrah Nur Tsania
NIM : 04020122037
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Komunikasi dan Penyiaran Islam
E-mail address : farrahtsaniaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Dakwah di *Game Online* : Studi Netnografi Komunitas Majelis Roblox Indonesia

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 April 2026

Penulis

Farrah Nur Tsania

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pola penggunaan dan motivasi pengguna dalam mengikuti kajian dakwah melalui Komunitas Majelis Roblox Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pada lima episode kajian, wawancara mendalam dengan lima informan, serta dokumentasi visual, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña.

Hasil penelitian menemukan tiga bentuk kajian dakwah *online* yang meliputi kajian reguler yaitu kajian tanpa tema, kajian kitab kuning yaitu kajian yang menggunakan kitab kuning sebagai sumber materi, dan kajian tematik yang menggunakan tema-tema tertentu. Sedangkan motivasi pengguna terdapat enam motif, yakni mendalami agama, kemudahan akses, kenyamanan psikologis, memperluas jaringan sosial, hiburan, dan pengalaman kajian baru.

Kata Kunci: Dakwah Digital, Roblox, Netnografi, *Uses and Gratifications*, Media Dakwah.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

This study examines usage patterns and user motivations in participating in da'wah sessions through the Indonesian Roblox Majelis Community. The study employs a qualitative research design using a netnographic approach. Data were collected through participant observation of five session episodes, in-depth interviews with five informants, and visual documentation, and were subsequently analysed using the Miles, Huberman and Saldaña interactive model.

The findings identified three forms of online da'wah study sessions: regular sessions (i.e. sessions without a specific theme), Kitab Kuning sessions (i.e. sessions using the Kitab Kuning as a source of material), and thematic sessions focusing on specific themes. Meanwhile, users' motivations comprised six motives: deepening religious understanding, ease of access, psychological comfort, expanding social networks, entertainment, and the experience of new study sessions.

Keywords: *Digital Da'wah, Roblox, Netnography, Uses and Gratifications, Da'wah Media.*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRAK

تبحث هذه الدراسة أنماط استخدام المستخدمين ودوافعهم في متابعة الدروس الدعوية عبر مجتمع مجلس ريلوكس اندونيسيا. وتستخدم الدراسة منهجية البحث النوعي مع اتباع نهج «النتنوغرافيا». تم جمع البيانات من خلال الملاحظة المشاركة في خمس حلقات دراسية، ومقابلات متعمقة مع خمسة مشاركين، بالإضافة إلى التوثيق البصري، ثم تم تحليلها باستخدام نموذج «مايلز، هوبرمان، وسالدانيا» التفاعلي.

وقد توصلت نتائج البحث إلى ثلاثة أشكال للدراسات الدعوية عبر الإنترنت، وهي الدراسات المنتظمة التي لا تتناول موضوعًا محددًا، ودراسات الكتب الصفراء التي تستخدم الكتب الصفراء كمصدر للمواد، والدراسات المواضيعية التي تتناول مواضيع معينة. أما دوافع المستخدمين، فقد تم تحديد ستة دوافع، وهي التعمق في الدين، وسهولة الوصول، والراحة النفسية، وتوسيع الشبكة الاجتماعية، والترفيه، وتجربة دراسية جديدة.

الكلمات المفتاحية: الدعوة الرقمية، ريلوكس، النتنوغرافيا، الاستخدامات والرضا، وسائل الدعوة.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI Error! Bookmark not defined.	
MOTTO dan PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Akademis	10
2. Manfaat Praktis	10
E. Definisi Konsep.....	11
1. Netnografi	11
2. Kajian Dakwah Digital.....	12
3. Roblox.....	12
4. <i>Metaverse</i>	14
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN TEORETIK	16
A. Kajian Perspektif Teoretik.....	16
1. Komunikasi Dakwah.....	16
2. Pola Penggunaan <i>Game Online</i>	17
3. Motivasi Pengguna.....	18
4. Teori <i>Uses and Gratifications</i>	19
B. Kajian Perspektif Dakwah Islam	24

C. Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian	41
C. Jenis dan Sumber Data	41
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data.....	45
F. Teknik Validitas Data	47
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	48
A. Gambaran umum	48
1. Profil Komunitas Majelis Roblox Indonesia	48
2. Kegiatan Dakwah Komunitas Majelis Roblox Indonesia	48
3. Profil Aplikasi Roblox	49
B. Penyajian Data.....	54
1. Pola Penggunaan Roblox dalam Dakwah MARIO	55
2. Motif Pengguna Dakwah <i>Online</i> Komunitas Majelis Roblox Indonesia	62
C. Analisis Data	68
1. Perspektif Teoretik	68
2. Perspektif Dakwah Islam	82
BAB V PENUTUP	85
A. Simpulan	85
B. Keterbatasan Penelitian.....	85
C. Rekomendasi.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	93
BIOGAFI PENULIS	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Berbagai macam peta permainan yang ditawarkan Roblox	51
Gambar 4. 2 Peta Permainan Ngajiblox milik MARIO.....	54
Gambar 4. 3 Kondisi panggung untuk da'i dan moderator yang didesain semirip mungkin dengan kajian di dunia nyata.....	55
Gambar 4. 4 Kondisi tempat jamaah yang dipisah antara jamaah laki-laki dan perempuan yang didesain seperti kajian pada umumnya di dunia nyata.....	55
Gambar 4. 5 Suasana kajian pada tanggal 2 Januari 2026.....	57
Gambar 4. 6 Suasana kajian pada tanggal 5 Januari 2026.....	59
Gambar 4. 7 Suasana kajian pada tanggal 17 Februari 2026.....	61
Gambar 4. 8 Suasana kajian pada tanggal 14 Februari 2026.....	62

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- almursyidi, M. Muhibbuddin, And Asrul Harahap. “Implementasi Metode Dakwah Bil-Hikmah Abi Azkaria Dalam Konten Gim.” *Jurnal Jukim Multidisiplin* 3, No. 5 (2024): 9–16.
- Amin, Muhammad Habib Izzudin, Kholifa Haidira, And Asniah. “The Phenomenon Of Muslim Influencers And Qur ’ Anic Interpreters In The Digital Space : A Study Of Ismail Al-Ascholy ’ S Interactions On The Instagram Account @ Ismailascholy .” *Al-Fahmu: Jurnal Ilmu Al-Qur ’ an Dan Tafsir* 4, No. 2 (2025): 367–389.
- Ariyanto, Bambang, And Rani. *Teknik Wawancara dalam Metoda Penelitian Kualitatif*. 1st Ed. Balikpapan: Borneo Novelty Publishing, 2024. <https://Ebooks.Borneonovelty.Com/Publications/584971/Teknik-Wawancara-Dalam-Metoda-Penelitian-Kualitatif>.
- Aziz, Moh. Ali. *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*. Edited By Suwito. 7th Ed. Jakarta: Prenada Media, 2024. <https://Play.Google.Com/Books/Reader?Id=75gfeqaaqbaj&Pg=Gbs.Pr5&Hl=Id>.
- Bhatia, Rajiv. “Roblox: One Platform, Millions Of Ways To Engage.” *Roblox Corporation*. Accessed December 15, 2025. <https://En.Help.Roblox.Com/Hc/En-Us/Articles/203313370-Roblox-Company-Information>.
- Bhatia, Rajiv, And John Stauffer. “Reimagining How People Come Together Through Communication, Connection, And Expression.” Last Modified 2023. Accessed October 30, 2025. <https://Corp.Roblox.Com/Newsroom/2023/10/Reimagining-Bringing-People-Together-Communication-Connection-Expression>.
- Daulay, Ahmad Zein. “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkaria Di Akun Tiktok @ Abiazkariaa.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2024. <http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/83926/1/Skripsi.Full.Pdf>.
- Eriyanto. *Metode Netnografi*. Edited By Nur Asri. 1st Ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.

- Faizul, Muhammad, Akbar Surbakti, And Hasnun Jauhari Ritonga. "Membangun Koneksi Dengan Generasi Milenial: Strategi Dakwah Yang Efektif Dalam Era Digital." *Al-Dyas: Jurnal Inofasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2023): 299.
- Fariza, Muhammad Rio, Tita Melia Milyane, Moch. Armien Syifaa Sutarjo, Muhammad Al Assad Rohimakumullah, And Septiana Yustika Widyaningrum. "Komunikasi Budaya Sebagai Strategi Pemasaran: Studi Netnografi Pada Akun Tiktok @Pesonaindonesia." *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, No. 2 (2025): 23.
- Firdaus, Yuliatul, Muhammad Nauval Azizurrochman, And Ali Hasan Siswanto. "Jurnal Penelitian Nusantara Dakwah Digital: Optimalisasi Media Sosial Sebagai Sarana Transformasi Sosial Islam Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara." *Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 746. <https://Padangjurnal.Web.Id/Index.Php/Menulis>.
- Hafish, Muhammad, And Pipir Romadi. "Cosplay Naruto Dalam Personal Branding Ustadz Marzuki Imron Dan Konsumsi Dakwah Anak Muda Di Youtube." *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 7, No. 1 (2025): 67–83.
- Hakim, Lukman, And Zainal Mukhlis. "Otoritas Agama Di Ruang Siber : Fragmentasi Dan Kontestasi." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 13, No. 2 (2023).
- Han, Jeongmin, Jeongyun Heo, And Eunsoon You. "Analysis Of Metaverse Platform As A New Play Culture: Focusing On Roblox And Zepeto." *Ceur Workshop Proceedings* 3026, No. Computing4human 2021 (2021): 2. [Http://Star.Informatik.Rwth-Aachen.De/Publications/Ceur-Ws/Vol-3026/Paper3.Pdf](http://Star.Informatik.Rwth-Aachen.De/Publications/Ceur-Ws/Vol-3026/Paper3.Pdf).
- Haryanto, Rudi. "Perubahan Sosial Masyarakat Melalui Dakwah Persuasif." *Al Qolam: Jurnal Dakwah Dan Pemberdayaan Masyarakat* 5, No. 2 (2021): 162–163.
- Hasanah, Risqiatul. "Integration Of Technology In Da ' Wah : Utilization Of Social Media And Multimedia Content To Improve Accessibility And Da ' Wah Strategies Of Gus Iqdam." *Indonesian Journal Of Islamic Communication* 7, No. 1 (2024): 14–38.
- Hespirawati, And Mahmuddin. "Strategi Perencanaan Dakwah

- Berbasis Teknologi: Mewujudkan Dakwah Yang Efektif Di Era Digital.” *Global Research And Innovation Journal (Great)* 01, No. 02 (2025): 88.
<https://Journaledutech.Com/Index.Php/Great/Article/View/115>.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian. Analytical Biochemistry*. 4th Ed. Vol. 11. Depok: Raja Grafindo, 2020.
[https://Repository.Unar.Ac.Id/Jspui/Bitstream/123456789/5694/1/Metodologi Penelitian.Pdf](https://Repository.Unar.Ac.Id/Jspui/Bitstream/123456789/5694/1/Metodologi%20Penelitian.Pdf).
- Irawan, Deni. “Strategi Komunikasi Dakwah (Studi Analisis Dakwah Tradisional Dengan Inovasi Digital).” *Syi`Ar : Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam* Vol. 8, No. 1 (2025): 4.
- Iskandar, Hasyim, And Binti Amanah. “Dakwah Youtube Agus Muhammad Iqdam.” *Jdariscomb: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4 (2024): 135.
- Katz, Elihu, Jay G. Blumler, And Michael Gurevitch. “Uses And Gratifications Research.” *Public Opinion Quarterly* 37, No. 4 (1973): 509. <https://Academic.Oup.Com/Poq/Article-Lookup/Doi/10.1086/268109>.
- Katz, Elihu, Hadassah Haas, And Michael Gurevitch. “On The Use Of The Mass Media For Important Things.” *American Sociological Review* 38, No. 2 (February 26, 1973): 166–167.
<http://Www.Jstor.Org/Stable/2094393>.
- Kaufman, Matt, And Rajiv Bhatia. “A New Era Of Safety: Facial Age Checks Now Required To Chat On Roblox.” *Roblox Corporation*. Accessed January 10, 2026.
<https://About.Roblox.Com/Newsroom/2026/01/Roblox-Age-Checks-Required-To-Chat>.
- Kbbi. “Mengkaji.” *Kbbi Online*. Accessed September 23, 2025.
<https://Kbbi.Web.Id/Kaji>.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur’an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019.
- Lin, Carolin A. “Uses And Gratifications.” In *The Sage Dictionary Of Sociology*. 1 Oliver’s Yard, 55 City Road, London Ecl1y 1sp United Kingdom: Sage Publications Ltd, 2006.
https://Www.Researchgate.Net/Profile/Carolyn-Lin/Publication/325673264_Uses_And_Gratificationsaudience

Uses And Gratifications For Mass Media A Theoretical Perspective/Links/5b1cc2f145851587f29e5dd8/Uses-And-Gratificationsaudience-Uses-And-Gratifications-

- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, And Johny Saldana. *Qualitative Data Analysis*. Edited By Helen Salmon. 3rd Ed. California: Sage Publications, Inc, 2014.
- Mutia, Tika, M Imam Taufiqurrahman, And Tito Handoko. “Dakwah Melalui Media Sosial (Studi Netnografi Konten Ruqyah Syar ’ Iyah Pada Akun Tiktok Ustadz @ Eriabdulrohim).” *Kajian Manajemen Dakwah* 4, No. April (2022): 1–12.
- Nilamsari, Natalina. “Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif” Xiii, No. 2 (2014): 178–179. <https://www.academia.edu/download/99268085/143-455-1-Pb.Pdf>.
- Nurlaili, Siti, Endah Suriyana, And Sheila Hariry. “Spiritualitas Di Era Digital : Studi Literatur Tentang Kesejahteraan Psikologis Dan Konsumsi Konten Religius Di Aplikasi Tiktok.” *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 01, No. 03 (2025): 1089. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/download/696/564>.
- Nurziah, Eva, And Ilah Mustopa. “Transformasi Komunikasi Dakwah Era Digital : Peluang Serta Tantangan Bagi Pendidikan Islam Kontemporer” 3, No. 2 (2025): 232–233.
- Palmgreen, Philip, Lawrence A. Wenner, And J. D. Rayburn. “Relations Between Gratifications Sought And Obtained: A Study Of Television News.” *Communication Research* 7, No. 2 (1980): 162. <https://www.deepdyve.com/lp/sage/relations-between-gratifications-sought-and-obtained-ljrl24icsm?#references>.
- Perdana, Wahyu Ilham, And Ferry Adhi Dharma. “Abi Azkacia ’ S Da ’ Wah Through Mobile Legends In Structuration Perspective : Da ’ Wah Abi Azkacia Melalui Mobile Legends Dalam Perspektif Strukturasi.” *Journal On Library And Information Sciences* 2, No. 4 (2025): 1–15.
- Rachmi, Gracia, Adiarsi Aditya, And Eka Putra. “Motivasi Pengguna Media Sosial Di Kalangan.” *Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, No. 2 (2024): 271.

- Rohmatillah, Silfina. “Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Dakwah Oleh Ustadz Agam Fachrul.” Universitas Islam negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024. http://digilib.uinkhas.ac.id/37227/1/Silfina_watermark.pdf.
- Safrin, and Septy Rahma Sari. “Pola Penggunaan Media Baru Di Kalangan Generasi Milenial.” *Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi* 14, no. 2 (2019): 6.
- Salsabila, Unik Hanifah, Adinda Dika Insani, Ramadhani Tri Astuti, NENCHI, and Vika Melia Sintia. “Studi Netnografi Konten Ruqyah Syar’iyah Pada Akun Youtube Ustadz Muhammad Faizar.” *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024).
- Sopiandi, Ii, and Deffy Susanti. “Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar.” *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2022): 1.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Sofia Yustiyani Suryandari. 7th ed. Bandung: Alfabeta, 2024.
- Ulfa, Marwa. “Transformasi Komunikasi Dakwah Dan Pengaruhnya Terhadap Praktik Keagamaan Masyarakat Muslim Di Indonesia” 2, no. 2 (2024): 387.
- Wekke, Ismail Suardi. *Metode Penelitian Sosial*. 1st ed. Yogyakarta: Gawe Buku, 2019.
- Yusuf, Azwina Azhary, Fitriyanto, and Yudha Febri Al Paksi. “Strategi Komunikasi Digital Dakwah Melalui Media Sosial Akun Instagram @ Idrisiyyahid.” *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 2, no. 5 (2025): 8613–8628. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/5280>.