

**TELEVANGALISME ISLAM MELALUI JAMAAH
GAMING GAME MOBILE LEGENDS OLEH
ABIAZKAKIA
SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana
Agama (S.Ag) dalam bidang studi Agama-Agama



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

FAREL RIVANO RAHANMITU

NIM: 07040221053

**PROGRAM STUDI AGAMA-AGAMA FAKULTAS USHULUDIN
DAN FILSAFAT UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN
AMPEL SURABAYA**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farel Rivano Rahanmitu
NIM : 07040221053
Program Studi : Studi Agama Agama
Fakultas : Ushuluddin dan Filsafat
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul "Televangelisme Islam melalui jamaah Gaming Game Mobile Legends Abiazkakia" merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang merujuk pada sumber lain sebagaimana telah disebutkan.

Surabaya, 17 Juni 2025

Saya Menyatakan



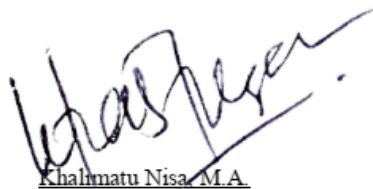
Farel Rivano Rahanmitu
07040221053

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Televangelisme Islam Melalui Jamaah Gaming Game Mobile Legends Oleh Abiazkakia" yang ditulis oleh Farel Rivano Rahanmitu NIM 07040221053, telah disetujui pada 18 Juni 2025.

Surabaya, 18 Juni 2025

Pembimbing



Khalimatu Nisa M.A.

NIP: 199303172022032001

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul "Televangalisme Islam Melalui Jamaah Gaming Game Mobile Legends Oleh Abiazkakis", yang ditulis oleh Farel Rivano Rahmanmita telah diuji di depan Dosen Penguji pada 18 Juni 2025.

Dosen Penguji:

1. Khalimatu Nisa, M.A.

2. Prof. Dr. H. Kunawi, M. Ag.

3. Dr. Ahmad Khoirul Fata, M.Fil.

4. Dr. Nasruddin, S.Pd, S.Th.I, MA

Khalimatu Nisa
(.....)

Prof. Dr. H. Kunawi
(.....)

Dr. Ahmad Khoirul Fata
(.....)

Dr. Nasruddin
(.....)

Surabaya, 20 Juni 2025

Dr. Farel Rivano Rahmanmita
NIM : 197008132005011003

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



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 : Farel Rivano Rahanmitu
NIM : 07040221053
Fakultas/Jurusan : Studi Agama Agama
E-mail address : farrel.riffano11@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 :

TELEVANGALISME ISLAM MELALUI JAMAAH GAMING
GAME MOBILE LEGENDS OLEH ABIAZKAKIA

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, 23 Juni 2025

Penulis,
(Farel Rivano Rahanmitu)

ABSTRAK

Televangelisme Islam Dalam Game Mobile Legends Oleh Abiazkakia

Oleh:

Farel Rivano Rahanmitu

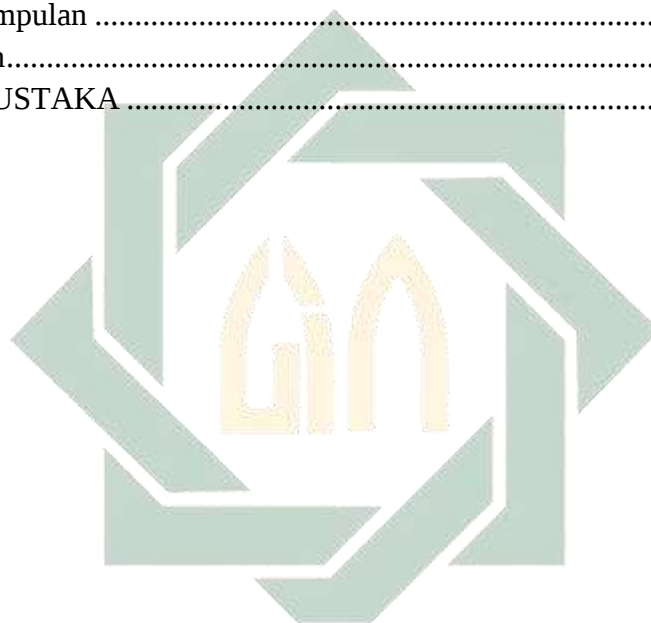
Dalam era digital, dakwah Islam mengalami transformasi signifikan melalui media baru yang lebih interaktif dan menjangkau khalayak muda, seperti media sosial dan game daring. Penelitian ini mengkaji fenomena televangelisme Islam yang dilakukan oleh Abiazkakia, seorang *live streamer* yang menggunakan permainan Mobile Legends dan platform TikTok sebagai media menyampaikan pesan agama. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menganalisis bagaimana pesan-pesan keislaman dikemas dan disampaikan dalam konteks budaya populer, serta bagaimana terbentuknya komunitas religius virtual bernama Jamaah Gaming. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan televangelistik berbasis media digital tidak hanya memperluas jangkauan dakwah, tetapi juga menciptakan ruang partisipatif yang membentuk identitas religius generasi muda secara kontekstual. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara agama dan teknologi digital membuka potensi baru dalam penyiaran nilai-nilai keislaman yang relevan dan inklusif.

Kata Kunci: *Televangelisme, Agama.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Penelitian Terdahulu	5
F. Metode Penelitian.....	9
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Televangelisme Agama.....	12
a. Perintisan Televangelisme Di Era Radio	12
b. Era Keemasan Televangelisme Di Televisi (1950-1980).....	13
c. Kontroversi Dan Tantangan Televangelisme (1980-1990).....	14
d. Evolusi Televangelisme Di Era Digital (2000-Sekarang).....	15
e. Perkembangan Televangelisme Di Era Digital	16
f. Tantangan Dalam Televangelisme Modern	18
B. Televangelisme Menurut Bobby C. Alexander.....	19
a. Ritual Virtual Kolektif	23
b. Peran Media Dalam Menciptakan Identitas Religius.....	24
c. Adaptasi Agama Dengan Perkembangan Aman Yang Semakin Mengandalkan Teknologi	25

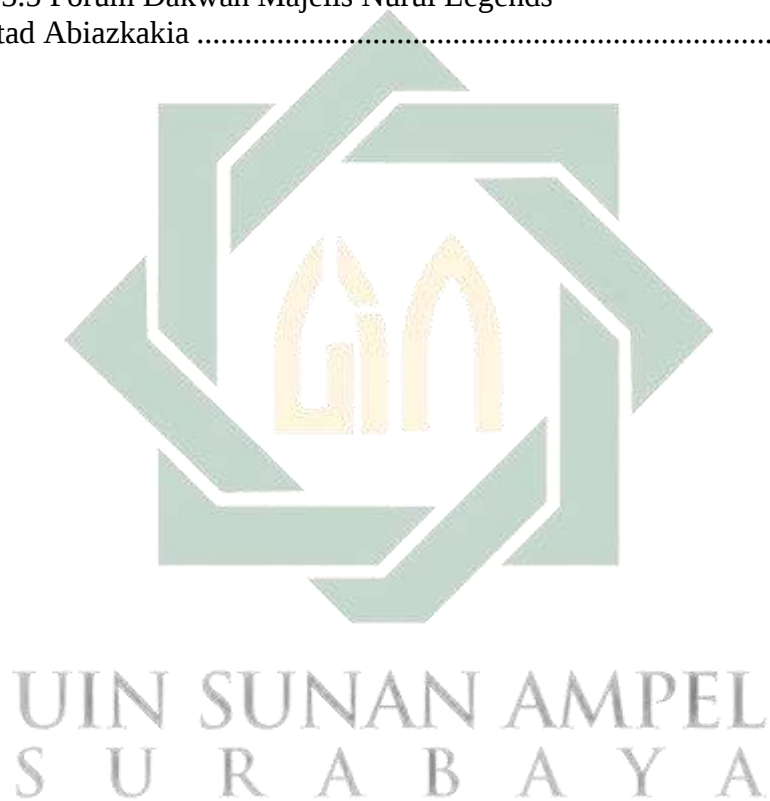
BAB III PAPARAN DATA.....	30
A. Game Mobile Legends	30
a. Awal Mula Popularitas Game Mobile Legends	31
b. Gambaran Umum Dakwah Digital Abiazkakia	38
c. Majelis Nurul Legends Dan Jamaah Gaming	42
BAB IV ANALISIS DATA	45
A. Jamaah Gaming Sebagai Komunitas Virtual Dakwah	45
B. Majelis Nurul Legends: Format Dakwah Dalam Ruang Digital.....	46
C. Televangelisme Agama Abiazkakia.....	50
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Oura, Salah Satu Mantan Pemain Player MLBB	34
Gambar 3.2 Logo Tim Esports Evos, RRQ, Dan MPL Season 6	35
Gambar 3.3 Streaming Mobile Legends Ustad Abiazkakia	39
Gambar 3.4 Salah Satu Keunikan Dakwah Ustad Abiazkakia Dalam Stage MPL	40
Gambar 3.5 Forum Dakwah Majelis Nurul Legends Oleh Ustad Abiazkakia	43



DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, B. C. (1994). *Televangelism Reconsidered: Ritual in the Search for Human Community* (1st ed.). Oxford University Press.
- Angrosino, M. V. (2020). *Doing Ethnographic and Observational research*. SAGE.
- Armstrong, B. (1979). *The electric church* (1st ed.). T. Nelson.
<https://www.thomasnelson.com/>
- Aulia, M. B. (2024). *Metode komunikasi dakwah ustadz abi azkakia melalui konten live streaming video game online*.
- Bolongaro, K. A. M. (2013). Digital Religion, Social Media and Culture: Perspectives, Practices and Futures. *Journal of Media and Communication Research*, 55, 109–112.
- Bruce, S. (1990). *Televangelisme in America* (SOCIOLOGY). Routledge.
- Campbell, H. A. (2012). Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, February, 1–273. <https://doi.org/10.4324/9780203084861>
- Christiane Brosius. (2010). *India's Middle Class New Forms of Urban Leisure, Consumption and Prosperity* (Sujata Patel (ed.); Cities and).
- Clark, L. S. E. (2007). Religion, Media, and the Marketplace. *Sociology*.
- Daulay, A. Z. (2024). *Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia Di Akun Tiktok @Abiazkakiaa*. (Issue 6858).
- De Vries, H. (2001). Global Religion, public spheres, and the task of contemporary comparative religious studies. *Religion and Media*, 3.
- Eickelman, D. F. (2005). New Media in the Arab Middle East and the emergence of open societies. *Remaking Muslim Politics: Pluralism, Contestation, Democratization*.
- Eisenlohr, P. (2016). Reconsidering mediatization of religion: islamic televangelism in india. *Religion and Media*.
- Heryanto, A. (2008). Popular culture in Indonesia: Fluid identities in post-authoritarian politics. In *Popular Culture in Indonesia: Fluid Identities in Post-Authoritarian Politics*. <https://doi.org/10.4324/9780203895627>

- Hindman, D. B. (1996). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. *Journal of Applied Communications*, 80(1).
<https://doi.org/10.4148/1051-0834.1358>
- Hoover, S. M. (1998). *Mass Media Religion: The Social Sources of the Electronic Church*. (Sage (ed.)).
- Jiwandono, H. P., & Relanika, E. P. (2020). Liga Seluler: Pergeseran Olahraga Elektronik ke Peranti Seluler dalam Kompetisi Mobile Legends, Bang Bang di Indonesia. *Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia*, 1(1), 4–18.
https://www.researchgate.net/profile/Edeliya-Purwandi/publication/348869323_Liga_Seluler_Pergeseran_Olahraga_Elektronik_ke_Peran_Seluler_dalam_Kompetisi_Mobile_Legends_Bang_Bang_di_Indonesia/links/6013b4c7299bf1b33e30e2f3/Liga-Seluler-Pergeseran-Olahraga-
- Larkin, B. (2008). *Ahmed Deedat and the form of Islamic evangelism*. 3.
- Maulida, A., Putri, R., Kuswinarno, M., & Madura, U. T. (2024). *PENGEMBANGAN E-SPORT DI INDONESIA , PELUANG , TANTANGAN , DAN MASA DEPAN INDUSTRI : STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL) PENGEMBANGAN ESPORT DI INDONESIA , PELUANG , TANTANGAN , DAN MASA DEPAN INDUSTRI : STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESI*. 2(10).
- Mcclure, P. K. (2019). Hashtag Islam: How Cyber-Islamic Environments Are Transforming Religious Authority, by GARY R. BUNT. *Sociology of Religion*, 80(4), 542–543. <https://doi.org/10.1093/socrel/srz028>
- Moll, Y. (2010). Religion, media, and visibility in contemporary Egypt. *Arab Media & Society*, 1.
- Nishida, T. (2012). Communication as culture. In *Chimpanzees of the Lakeshore*.
<https://doi.org/10.1017/cbo9781139059497.008>
- Pratiwi, V. A., Budiastuti, E., Hartati, S., Sumanti, N. A., & Rohmatun, Y. (2023). Enrichment : Journal of Management The effect of transformational leadership and work motivation on teacher performance in SMP Negeri 17 Cirebon City. *Journal of Management*, 13(121).

- Rohman, T. N. (2023). Analisis Isi Pesan Dakwah Uztadz Abi Azkakia pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends dalam Aplikasi TikTok. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 4(1), 88–100.
- Scannell, P. (2016). Media and religion. *Media, Culture and Society*, 38(1), 3–7. <https://doi.org/10.1177/0163443715615410>
- Sreberny, Muhammadi, A. & Muhammadi, A. (2018). Communication, Culture, and the Iranian Revolution. *Media*.
- Stadtländer, C. T. K.-H. (2009). Qualitative, Quantitative, and Mixed-Methods Research. *Microbe Magazine*, 4(11), 485–485. <https://doi.org/10.1128/microbe.4.485.1>
- Uqba, M. S. S., & Nasrulloh, N. (2023). Majelis Nurul Legends ala Ustadz Abi Azkakia (Analisis penggunaan streaming game online sebagai dakwah Islam). In *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* (Vol. 10, Issue 2, p. 234). <https://doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.23468>
- Wibisono, R. (2023). Strategi Branding Personal Streamer Game Mobile Legends di Media Sosial. *Ilmu Komunikasi Dan Media*, 1.
- Yodu. (2023). Ustad Abi Azkakia: Dari Gamer Jadi Dai, Majelis Nurul Legends dan Dakwah Lewat Mobile Legends. *Agama & Media*.
- Yusof, N. A. M., & Rahman, N. A. A. (2022). Islamic content creation in social media and youth engagement. *Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 1.