



Komunikasi Dakwah dalam Live Streaming Game: Praktik Penyiaran Islam di Komunitas Gamer Muslim Indonesia

Faydirrachman

Universitas Annuqayah

faidrahman434@gmail.com

Article history

Received:

08.06.2026

Received in revised form:

11.08.2026

Accepted:

16.09.2026

Keywords:

Da'wah communication, game live streaming, Islamic broadcasting, muslim gaming communities.

Abstract: The rapid growth of game live-streaming platforms has created a new communication space that functions not only as entertainment media but also as a venue for the dissemination of religious values. This phenomenon has fostered the emergence of Indonesian Muslim gaming communities that integrate gaming activities with interactive da'wah practices through live broadcasts. This study examines the practice of da'wah communication in game live streaming and identifies the characteristics of Islamic broadcasting emerging from interactions between streamers and audiences. Employing a qualitative approach with a digital ethnography design, data were collected through participant observation of live streams, in-depth interviews with Muslim streamers, moderators, and active viewers, as well as documentation analysis of streamed content and live-chat interactions. Data were analyzed through reduction, display, and conclusion drawing, supported by source and method triangulation to ensure validity. The findings reveal that da'wah communication is conducted dialogically through the integration of Islamic messages into gameplay, spontaneous responses to audience inquiries, exemplary online conduct, and the use of humor and narratives contextualized within digital culture. Islamic broadcasting within Muslim gaming communities is characterized by high audience participation, egalitarian communication, ethics-based content moderation, and strategic use of platform features to strengthen interaction and community solidarity. These findings demonstrate that game live streaming serves as an adaptive medium for da'wah, expanding the reach of Islamic communication through participatory and community-based approaches. This study contributes to the literature on digital da'wah communication by highlighting the transformation of religious outreach within interactive media ecosystems that integrate entertainment, technology, and religious identity formation.

Kata kunci: komunikasi dakwah, live streaming game, penyiaran Islam, komunitas gamer Muslim.

Abstrak: Perkembangan platform live streaming game telah menciptakan ruang komunikasi baru yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai arena penyebaran nilai-nilai keagamaan. Fenomena ini mendorong munculnya komunitas gamer Muslim Indonesia yang memanfaatkan siaran langsung untuk mengintegrasikan aktivitas bermain gim dengan praktik dakwah secara interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis praktik komunikasi dakwah dalam live streaming game serta mengidentifikasi karakteristik penyiaran Islam yang terbentuk melalui interaksi antara streamer dan audiens. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain etnografi digital. Data diperoleh melalui

observasi partisipatif pada siaran langsung, wawancara mendalam dengan streamer Muslim, moderator, dan penonton aktif, serta analisis dokumentasi konten dan percakapan pada fitur live chat. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber serta metode untuk menjamin validitas temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dakwah dalam live streaming game berlangsung secara dialogis melalui penyisipan pesan keislaman pada proses bermain, respons spontan terhadap pertanyaan audiens, pemberian teladan perilaku, serta pemanfaatan humor dan narasi yang kontekstual dengan budaya digital. Penyiaran Islam yang berkembang dalam komunitas gamer Muslim ditandai oleh partisipasi audiens yang tinggi, hubungan komunikatif yang egaliter, moderasi konten berbasis etika Islam, serta pemanfaatan fitur platform untuk memperkuat interaksi dan solidaritas komunitas. Temuan ini menegaskan bahwa live streaming game berfungsi sebagai medium dakwah adaptif yang memperluas jangkauan komunikasi Islam melalui pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas. Penelitian ini berkontribusi memperkaya kajian komunikasi dakwah digital dengan menunjukkan transformasi ruang dakwah pada ekosistem media interaktif yang menggabungkan hiburan, teknologi, dan pembentukan identitas keagamaan.

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital telah mengubah lanskap komunikasi keagamaan secara fundamental.¹ Perkembangan internet berkecepatan tinggi, media sosial, dan platform berbasis siaran langsung menghadirkan ruang interaksi yang memungkinkan penyebaran pesan keagamaan berlangsung secara real time, partisipatif, dan lintas batas geografis. Jika pada periode sebelumnya dakwah lebih banyak dilakukan melalui mimbar, majelis taklim, televisi, atau radio, kini praktik tersebut mengalami perluasan ke ruang digital yang ditandai oleh komunikasi dua arah antara penyampai pesan dan audiens. Perubahan ini tidak hanya menggeser medium penyiaran, tetapi juga memengaruhi bentuk penyajian pesan, karakter komunikator, pola keterlibatan khalayak, serta dinamika pembentukan komunitas keagamaan dalam lingkungan virtual. Bersamaan dengan transformasi tersebut, industri gim digital berkembang menjadi salah satu sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan pengguna yang sangat tinggi di Indonesia. Aktivitas bermain gim tidak lagi dipahami sebagai hiburan individual, melainkan sebagai praktik sosial yang membangun jaringan komunikasi melalui fitur multiplayer, forum komunitas, dan platform *live streaming*.² Kehadiran layanan seperti YouTube Live, TikTok Live, Facebook Gaming, dan Twitch memungkinkan seorang pemain menyiarkan aktivitas bermain secara langsung kepada ribuan penonton sekaligus. Audiens tidak hanya menyaksikan jalannya permainan, tetapi juga berpartisipasi melalui kolom komentar, fitur donasi, *live chat*, maupun komunikasi suara yang membentuk interaksi intensif antara streamer dan pengikutnya. Kondisi tersebut menciptakan ruang komunikasi digital yang bersifat kolaboratif, berkelanjutan, dan memiliki kapasitas membangun pengaruh sosial yang luas.

Fenomena ini melahirkan praktik baru dalam komunikasi dakwah. Sejumlah streamer Muslim mulai memanfaatkan siaran permainan sebagai medium penyampaian nilai-nilai Islam tanpa menghilangkan karakter hiburan yang menjadi identitas utama konten gim. Pesan keagamaan disampaikan secara kontekstual melalui pengingat waktu salat, ajakan menjaga etika berkomunikasi,

¹ Kumowal, R. L. (2024). Moderasi Beragama Sebagai Tanggapan Disrupsi Era Digital. *DA'AT: Jurnal Teologi Kristen*, 5(2), 126-150.

² Widhiawan, I. D., Lahpan, N. Y. K., & Hidayana, I. S. (2025). E-Sports Dan Interaksi Subkultur Gamer Di Indonesia. *Jurnal Budaya Etnika*, 9(1), 57-72.

pembacaan doa sebelum bermain, penjelasan mengenai akhlak dalam berkompetisi, hingga diskusi mengenai persoalan keagamaan yang muncul secara spontan selama sesi siaran berlangsung.³ Dakwah tidak lagi hadir sebagai ceramah formal yang berlangsung satu arah, melainkan berkembang menjadi komunikasi dialogis yang menyatu dengan aktivitas digital sehari-hari. Integrasi antara hiburan dan penyiaran Islam menunjukkan kemampuan dakwah untuk beradaptasi terhadap perubahan karakter media sekaligus terhadap preferensi generasi yang tumbuh dalam budaya digital.

Karakteristik komunikasi pada *live streaming* game memberikan peluang yang berbeda dibandingkan media dakwah konvensional. Interaksi berlangsung secara sinkron sehingga komunikator dapat merespons pertanyaan, kritik, maupun pengalaman audiens secara langsung. Situasi tersebut memperkuat kedekatan emosional antara streamer dan pengikutnya karena komunikasi berlangsung dalam suasana yang lebih cair, egaliter, dan personal. Audiens tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga berperan sebagai partisipan yang memengaruhi arah pembahasan melalui komentar, permintaan topik, maupun tanggapan terhadap materi dakwah yang disampaikan.⁴ Dengan demikian, efektivitas komunikasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi keagamaan, tetapi juga oleh kemampuan streamer membangun hubungan interpersonal, mengelola percakapan digital, serta mempertahankan partisipasi komunitas secara berkelanjutan. Di sisi lain, ruang digital juga menghadirkan tantangan yang kompleks bagi praktik dakwah. Budaya komunikasi dalam komunitas gim sering kali diwarnai penggunaan bahasa yang kasar, persaingan yang tinggi, perilaku toksik, serta orientasi hiburan yang berpotensi menggeser substansi pesan keagamaan. Selain itu, mekanisme algoritma platform lebih cenderung mendorong konten yang memiliki tingkat interaksi tinggi sehingga streamer menghadapi dilema antara menjaga kualitas dakwah dan memenuhi tuntutan popularitas digital.⁵ Monetisasi melalui donasi, iklan, maupun kerja sama komersial juga berpotensi memengaruhi independensi penyampaian pesan.

Oleh karena itu, komunikasi dakwah dalam *live streaming* game memerlukan strategi yang mampu menjaga keseimbangan antara nilai religius, kebutuhan audiens, dan karakter ekosistem media digital. Kajian mengenai dakwah digital telah berkembang dalam berbagai perspektif, terutama terkait pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyebaran ajaran Islam. Sebagian besar penelitian berfokus pada penggunaan YouTube, Instagram, Facebook, atau TikTok sebagai media ceramah, pembentukan identitas pendakwah, literasi keagamaan, dan konstruksi otoritas keislaman di ruang siber. Penelitian lain mengkaji komunikasi dakwah melalui podcast, konten video pendek, maupun komunitas virtual berbasis media sosial. Sementara itu, kajian mengenai industri gim lebih banyak membahas perilaku pemain, budaya komunitas, *esports*, ekonomi kreatif, serta interaksi sosial dalam permainan daring. Meskipun kedua bidang tersebut berkembang secara signifikan, penelitian yang menghubungkan praktik komunikasi dakwah dengan aktivitas *live streaming* game masih relatif terbatas.

Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*). Pertama, sebagian besar studi dakwah digital masih menempatkan komunikator sebagai penyampai pesan dalam format ceramah yang terstruktur, sehingga belum banyak mengkaji komunikasi spontan yang berlangsung di tengah aktivitas hiburan interaktif. Kedua, penelitian mengenai *live streaming* game

³ Siraj, D. C. (2026). Persepsi Pembina Asrama Putri Madrasah 'Aliyah Dayah Ruhul Islam Anak Bangsa Terhadap Pembacaan Surah Al-Mulk Sebelum Tidur. *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 3(1), 36-59.

⁴ Sabrina, N. B. N., & Razi, F. (2025). Dari Mimbar ke Layar: Dakwah Interaktif dan Pembentukan Engagement Audiens pada TikTok Ustadz Hanan Attaki. *Al-Jamahiria: Jurnal Komunikasi dan Dakwah Islam*, 3(2), 210-223.

⁵ Zahra, A. S., Syina, I., Jesika, D., Ritonga, A. N., Fajar, A., Anawati, A., ... & Amin, M. M. (2026). Manajemen Dakwah di Era Media Sosial: Tantangan dan Strategi Adaptasi. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(4), 158-173.

umumnya berorientasi pada aspek hiburan, pemasaran, atau pembentukan komunitas pemain tanpa menyoroti dimensi penyiaran keagamaan. Ketiga, belum banyak penelitian yang menjelaskan bagaimana nilai-nilai Islam dikonstruksi, dinegosiasikan, dan diterima melalui komunikasi antara streamer dengan audiens dalam ruang digital yang sangat dinamis. Akibatnya, pemahaman mengenai transformasi dakwah pada ekosistem *live streaming* masih memerlukan pengembangan konseptual maupun empiris. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan memosisikan *live streaming* game sebagai arena komunikasi dakwah yang memiliki karakteristik berbeda dari media penyiaran Islam konvensional. Penelitian tidak hanya mengidentifikasi bentuk penyampaian pesan keagamaan, tetapi juga menganalisis mekanisme interaksi, strategi komunikasi, pemanfaatan fitur platform, serta proses pembentukan komunitas religius dalam budaya gim digital. Pendekatan tersebut memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana dakwah bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi komunikasi tanpa kehilangan orientasi normatifnya. Dengan demikian, penelitian ini memperluas perspektif komunikasi dakwah dari sekadar pemanfaatan media digital menuju analisis mengenai praktik komunikasi yang lahir dalam ekosistem hiburan interaktif.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian komunikasi dakwah dengan menjelaskan hubungan antara karakter media digital, partisipasi audiens, dan konstruksi penyiaran Islam pada komunitas gamer Muslim Indonesia. Analisis terhadap pola komunikasi yang berlangsung selama *live streaming* memberikan gambaran mengenai perubahan peran komunikator, munculnya model dakwah berbasis komunitas, serta terbentuknya ruang publik keagamaan yang bersifat dialogis. Dari sisi praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi streamer Muslim, lembaga dakwah, pengembang komunitas digital, dan organisasi keagamaan dalam merancang strategi penyiaran Islam yang lebih adaptif terhadap budaya digital tanpa mengabaikan substansi ajaran Islam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua rumusan masalah, yaitu bagaimana praktik komunikasi dakwah berlangsung dalam *live streaming* game pada komunitas gamer Muslim Indonesia dan bagaimana karakteristik penyiaran Islam dibentuk melalui interaksi antara streamer, fitur platform digital, serta partisipasi audiens. Fokus tersebut diharapkan mampu memberikan penjelasan empiris mengenai transformasi komunikasi dakwah pada era media interaktif sekaligus menegaskan bahwa ruang hiburan digital dapat berkembang menjadi medium penyiaran Islam yang efektif, inklusif, dan relevan dengan dinamika masyarakat digital kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain etnografi digital (*digital ethnography*) untuk memahami praktik komunikasi dakwah yang berlangsung dalam aktivitas *live streaming* game pada komunitas gamer Muslim Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati interaksi sosial, produksi pesan keagamaan, serta pembentukan makna yang terjadi secara alami dalam ruang digital. Fokus penelitian diarahkan pada proses komunikasi antara streamer, moderator, dan audiens selama siaran berlangsung, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik penyiaran Islam pada ekosistem permainan daring. Lokasi penelitian bersifat virtual dengan unit analisis berupa komunitas gamer Muslim Indonesia yang secara aktif menyelenggarakan *live streaming* pada platform YouTube Live, TikTok Live, Facebook Gaming, dan Twitch. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria memiliki identitas sebagai streamer Muslim, rutin melakukan siaran permainan, menyisipkan pesan-pesan keislaman dalam kontennya, serta memiliki komunitas penonton yang aktif berinteraksi melalui fitur *live chat*. Informan

pendukung meliputi moderator kanal dan penonton yang mengikuti siaran secara konsisten sehingga mampu memberikan informasi mengenai dinamika komunikasi selama proses penyiaran. Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik yang saling melengkapi. Pertama, observasi partisipatif digital terhadap aktivitas *live streaming* untuk mendokumentasikan bentuk penyampaian dakwah, pola komunikasi, penggunaan fitur platform, serta respons audiens. Kedua, wawancara mendalam dengan streamer, moderator, dan penonton aktif guna menggali pengalaman, motivasi, strategi komunikasi, serta persepsi terhadap efektivitas dakwah dalam siaran permainan. Ketiga, dokumentasi berupa rekaman video, tangkapan layar, arsip percakapan *live chat*, jadwal siaran, dan materi pendukung yang dipublikasikan pada masing-masing platform.

Keempat, pencatatan lapangan dilakukan secara sistematis untuk merekam konteks interaksi, ekspresi komunikatif, dan dinamika komunitas yang tidak sepenuhnya terdokumentasikan dalam rekaman digital. Analisis data mengacu pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Proses analisis diawali dengan pengodean terhadap tema-tema komunikasi dakwah, strategi penyampaian pesan, bentuk partisipasi audiens, serta karakteristik penyiaran Islam. Selanjutnya, data dibandingkan antarplatform untuk mengidentifikasi pola komunikasi yang konsisten maupun variasi praktik dakwah digital. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta *member checking* kepada informan utama agar interpretasi hasil sesuai dengan pengalaman dan praktik komunikasi yang mereka jalankan. Pendekatan tersebut menghasilkan temuan yang memiliki kredibilitas, konsistensi, dan relevansi akademik dalam menjelaskan transformasi komunikasi dakwah pada komunitas gamer Muslim Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik Komunikasi Dakwah dalam *Live Streaming Game* pada Komunitas Gamer Muslim Indonesia

Praktik komunikasi dakwah dalam *live streaming game* mengalami transformasi dari pola penyampaian yang bersifat monologis menuju komunikasi dialogis berbasis partisipasi komunitas.⁶ Dakwah tidak diposisikan sebagai segmen tersendiri yang terpisah dari aktivitas bermain gim, melainkan diintegrasikan secara organik ke dalam keseluruhan proses siaran. Streamer Muslim membangun komunikasi keagamaan melalui percakapan spontan, respons terhadap dinamika permainan, dan interaksi berkelanjutan dengan penonton.⁷ Pola tersebut menghasilkan penyampaian pesan yang lebih kontekstual karena nilai-nilai Islam hadir sebagai bagian dari pengalaman digital yang sedang dijalani bersama oleh streamer dan audiens. Observasi menunjukkan bahwa komunikasi dakwah diawali dengan pembentukan suasana religius sebelum permainan dimulai. Streamer umumnya membuka siaran dengan salam, membaca basmalah, mengajak penonton berdoa, serta menyampaikan harapan agar aktivitas bermain tetap berada dalam koridor ibadah. Tahapan pembuka ini memiliki fungsi komunikatif yang penting karena membentuk identitas kanal sebagai ruang hiburan yang tetap berorientasi pada nilai keislaman. Selain menciptakan kesan religius, pembukaan tersebut membangun ekspektasi audiens bahwa interaksi yang berlangsung selama siaran harus menghormati etika komunikasi Islam.

⁶ Hanum, S. Z. (2025). Transformasi Dakwah Komunitas Muslimah: Komunikasi Dialogis-Adaptif pada Masyarakat Multikultural. *Pawarta: Journal of Communication and Da'wah*, 3(1), 41-54.

⁷ Safitri, A. A., & Mardiah, D. (2026). Interaksi Virtual Mahasiswa Pengguna TikTok pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Jurnal Perspektif*, 9(2), 240-254.

Selama permainan berlangsung, penyampaian dakwah tidak dilakukan dalam bentuk ceramah panjang. Streamer lebih memilih menyisipkan pesan singkat yang relevan dengan situasi permainan. Ketika menghadapi kekalahan, misalnya, streamer mengaitkannya dengan pentingnya kesabaran, pengendalian emosi, dan penerimaan terhadap ketentuan Allah. Sebaliknya, ketika memperoleh kemenangan, pesan yang disampaikan berfokus pada rasa syukur serta larangan bersikap sombong terhadap lawan. Strategi ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain menjadi media ilustrasi yang mempermudah audiens memahami penerapan ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari. Integrasi pesan keagamaan dengan konteks permainan memperlihatkan adanya adaptasi terhadap karakteristik media digital.⁸ Penonton tidak merasa sedang mengikuti pengajian formal, tetapi memperoleh refleksi keislaman melalui pengalaman yang mereka saksikan secara langsung. Situasi tersebut meningkatkan penerimaan audiens karena dakwah hadir dalam bahasa komunikasi yang akrab dengan budaya gamer. Penyampaian pesan menjadi lebih ringan tanpa mengurangi substansi nilai yang ingin dibangun, terutama mengenai akhlak, kesabaran, sportivitas, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap sesama pemain.

Penelitian juga menemukan bahwa komunikasi dakwah berkembang melalui mekanisme interaksi dua arah yang berlangsung secara simultan. Fitur *live chat* menjadi ruang utama bagi penonton untuk menyampaikan pertanyaan, komentar, maupun tanggapan terhadap materi yang disampaikan streamer. Berbeda dengan media penyiaran konvensional yang membatasi respons audiens, *live streaming* memungkinkan proses komunikasi berlangsung secara langsung sehingga setiap pertanyaan dapat segera memperoleh klarifikasi. Respons cepat tersebut memperkuat persepsi audiens terhadap kredibilitas streamer sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses penyiaran.⁹ Interaksi melalui *live chat* memperlihatkan bahwa topik dakwah tidak selalu direncanakan sebelumnya. Banyak pembahasan muncul berdasarkan pertanyaan spontan penonton mengenai ibadah, etika bermain gim, penggunaan waktu, hubungan sosial, maupun persoalan keagamaan yang sedang mereka hadapi. Streamer kemudian mengembangkan jawaban secara komunikatif tanpa menghentikan aktivitas bermain. Kemampuan mengelola dua aktivitas secara bersamaan menunjukkan bahwa dakwah dalam *live streaming* lebih menekankan fleksibilitas komunikasi dibandingkan penyampaian materi yang bersifat sistematis.¹⁰

Peran moderator memiliki kontribusi penting dalam menjaga kualitas komunikasi selama siaran berlangsung. Moderator tidak hanya mengawasi komentar yang melanggar aturan komunitas, tetapi juga membantu mengelompokkan pertanyaan yang layak dijawab streamer. Komentar yang mengandung ujaran kebencian, penghinaan, provokasi, maupun unsur diskriminatif segera dihapus untuk menjaga suasana komunikasi yang kondusif. Praktik ini mencerminkan penerapan prinsip amar ma'ruf nahi munkar dalam pengelolaan ruang digital melalui mekanisme moderasi yang mendorong interaksi santun dan konstruktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa bahasa komunikasi yang digunakan streamer cenderung bersifat informal, komunikatif, dan dekat dengan keseharian audiens. Penggunaan istilah populer dalam

⁸ Amin, H., & Aslan, A. (2025). Pengaruh Cyberculture Pada Tradisi Keagamaan: Studi Literatur Tentang Adaptasi dan Transformasi Budaya. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(6), 811-822.

⁹ Lavenia, A., & Candraningrum, D. A. (2026). Peran Komunikasi Interaktif dalam Live Streaming untuk Membangun Kepercayaan Konsumen. *Kiwari*, 5(1), 207-213.

¹⁰ Annafsa, Z., Farhan, M. A., Zakiah, R. I., & Siswanto, A. H. (2025). Transformasi paradigma filsafat dakwah: Dari tradisional ke digital. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 606-617.

komunitas gamer dipadukan dengan kosakata keislaman sehingga menghasilkan penyampaian pesan yang mudah dipahami oleh penonton dari berbagai kelompok usia. Strategi tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas dakwah digital tidak hanya bergantung pada kedalaman materi, tetapi juga pada kemampuan komunikator menyesuaikan bahasa dengan karakteristik khalayaknya. Adaptasi linguistik ini memperkuat kedekatan emosional antara streamer dan komunitas pengikutnya. Humor menjadi salah satu strategi komunikasi yang dominan selama siaran berlangsung. Candaan yang muncul dari situasi permainan sering dimanfaatkan sebagai pengantar menuju pesan moral tanpa menghilangkan suasana hiburan. Ketika terjadi kesalahan bermain atau kekalahan dalam pertandingan, streamer menyampaikan humor yang diikuti refleksi mengenai pentingnya tidak mudah menyalahkan orang lain. Penggunaan humor mengurangi kesan menggurui sekaligus menciptakan atmosfer komunikasi yang lebih inklusif. Audiens menerima pesan dakwah sebagai bagian dari percakapan alami, bukan sebagai bentuk nasihat yang memaksa.¹¹

Temuan lain menunjukkan bahwa keteladanan memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan penyampaian pesan verbal semata. Penonton tidak hanya memperhatikan ucapan streamer, tetapi juga mengamati perilaku mereka selama bermain. Cara mengendalikan emosi ketika mengalami kekalahan, menghargai lawan, menghindari kata-kata kasar, serta menunjukkan kejujuran dalam permainan menjadi representasi nyata dari nilai-nilai Islam yang disampaikan. Dengan demikian, komunikasi dakwah berlangsung melalui kombinasi antara pesan verbal dan tindakan yang konsisten. Konsistensi tersebut meningkatkan kepercayaan audiens terhadap integritas komunikator. Kepercayaan yang terbentuk kemudian berkembang menjadi modal sosial dalam komunitas digital. Penonton secara sukarela membagikan pengalaman pribadi, meminta saran, bahkan memberikan dukungan moral kepada anggota komunitas lain melalui kolom komentar.¹² Interaksi semacam ini menunjukkan bahwa fungsi *live streaming* tidak terbatas pada penyebaran informasi keagamaan, tetapi juga membangun solidaritas sosial berbasis identitas keislaman. Ruang digital berkembang menjadi komunitas yang memfasilitasi pembelajaran kolektif melalui pengalaman bersama.

Dari perspektif komunikasi dakwah, fenomena tersebut menunjukkan terjadinya perubahan posisi audiens. Penonton tidak lagi menjadi objek dakwah yang hanya menerima pesan secara pasif, melainkan menjadi subjek komunikasi yang aktif memengaruhi arah pembahasan. Pertanyaan, komentar, dan pengalaman yang mereka sampaikan menjadi sumber lahirnya materi dakwah yang bersifat kontekstual. Proses ini mencerminkan model komunikasi partisipatif yang menempatkan dialog sebagai mekanisme utama dalam membangun pemahaman keagamaan.¹³ Hasil penelitian juga mengidentifikasi bahwa penyampaian dakwah dalam *live streaming* sangat dipengaruhi oleh kemampuan streamer membaca situasi komunikasi. Ketika intensitas permainan meningkat, pesan keagamaan disampaikan secara singkat agar tidak mengganggu fokus bermain. Sebaliknya, ketika permainan memasuki jeda atau selesai, streamer memanfaatkan waktu tersebut untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai topik yang sedang dibahas. Fleksibilitas tersebut memperlihatkan adanya penyesuaian ritme komunikasi dengan dinamika media digital sehingga audiens tetap terlibat tanpa kehilangan minat terhadap konten utama.

¹¹ Zuhdi, M. (2025). Seni Dakwah Kyai Kuswaidi Syafi'ie Melalui Komunikasi Interpersonal pada Program Salawat Muhibbin di Karangcempaka Bluto Sumenep. *Meyarsa: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, 6(2), 150-165.

¹² Chrisdina, C., Bramundita, A. G. C., & Nurhaliza, S. (2024). Komunitas Film Online sebagai Pembentuk Identitas Bersama melalui Instagram sebagai Media Komunikasi. *COMMENTATE: Journal of Communication Management*, 5(1), 36-49.

¹³ Hanum, S. Z. (2025). Transformasi Dakwah Komunitas Muslimah: Komunikasi Dialogis-Adaptif pada Masyarakat Multikultural. *Pawarta: Journal of Communication and Da'wah*, 3(1), 41-54.

Praktik komunikasi dakwah juga memperlihatkan adanya integrasi antara identitas religius dan identitas gamer.¹⁴ Selama ini kedua identitas tersebut sering dipandang bertentangan karena permainan digital kerap diasosiasikan dengan aktivitas yang kurang produktif. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa streamer Muslim berupaya membangun narasi alternatif dengan menampilkan permainan sebagai sarana mempererat silaturahmi, melatih kerja sama, mengembangkan sportivitas, serta menyebarkan nilai-nilai akhlak. Narasi tersebut memperluas pemahaman bahwa aktivitas digital dapat menjadi medium pembelajaran moral apabila dikelola secara bertanggung jawab.¹⁵ Dari sudut pandang teori komunikasi dakwah, temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan penyampaian pesan tidak semata-mata ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh kemampuan komunikator membangun hubungan interpersonal dengan audiens. Kredibilitas streamer dibentuk melalui kompetensi bermain, konsistensi perilaku, kemampuan menjawab pertanyaan, dan sikap menghargai seluruh anggota komunitas. Kombinasi antara kompetensi teknis dan integritas moral menghasilkan daya tarik komunikatif yang memperkuat efektivitas dakwah di ruang digital.¹⁶ Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan fitur interaktif seperti *polling*, pemberian penghargaan kepada penonton aktif, pembacaan komentar secara langsung, dan sesi tanya jawab memperluas peluang partisipasi audiens. Fitur-fitur tersebut menciptakan komunikasi yang bersifat kolaboratif karena penonton merasa memiliki kontribusi terhadap jalannya siaran. Tingginya tingkat partisipasi berdampak pada meningkatnya loyalitas komunitas serta memperkuat penyebaran pesan keagamaan melalui hubungan sosial yang terbentuk secara berkelanjutan.

Karakteristik Penyiaran Islam dalam Ekosistem *Live Streaming* Game

Penyiaran Islam dalam ekosistem *live streaming* game memiliki karakteristik yang berbeda dari model penyiaran dakwah konvensional.¹⁷ Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat pada media yang digunakan, tetapi juga pada pola komunikasi, konstruksi otoritas keagamaan, mekanisme partisipasi audiens, serta strategi penyampaian pesan yang menyesuaikan budaya digital. Dalam ruang *live streaming*, penyiaran Islam berkembang sebagai praktik komunikasi yang mengutamakan interaktivitas, fleksibilitas, dan keterlibatan komunitas.¹⁸ Dakwah tidak lagi dipahami sebagai aktivitas penyampaian materi secara formal, melainkan sebagai proses membangun pengalaman religius kolektif yang berlangsung bersamaan dengan aktivitas bermain gim. Karakteristik pertama ditunjukkan oleh sifat komunikasi yang bersifat sinkron (*synchronous communication*). Berbeda dengan video dakwah yang direkam sebelumnya, *live streaming* memungkinkan penyampaian pesan berlangsung secara langsung sehingga streamer dapat menyesuaikan isi pembicaraan dengan respons audiens pada saat yang sama. Situasi ini menciptakan komunikasi yang adaptif karena materi keagamaan berkembang mengikuti dinamika percakapan. Ketika penonton mengajukan pertanyaan mengenai ibadah, etika bermain, atau persoalan sosial, streamer dapat segera memberikan penjelasan tanpa harus menunggu sesi berikutnya.

¹⁴ Alfayadh, A. K., Adriyansyah, A. N., Qodriyah, L., & Hidayat, R. (2026). Gamifikasi Dakwah Di Ruang Virtual: Analisis Netnografi Terhadap Komunitas Majelis Roblox Indonesia Dalam Membentuk Identitas Religius Gen Alpha & Z. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 2275-2286.

¹⁵ Maulana, F., Nasywa, A., Ramadhani, R., PP, B. A., Akmila, M. A., Ariyanto, M., & Widagdo, A. (2026). Dampak Kemajuan Teknologi Digital Terhadap Pendidikan dan Karakter Moral Peserta Didik di Era Transformasi Digital. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(4), 325-335.

¹⁶ Hitimala, I. (2026). Menyebarkan Pesan Kebajikan: Strategi Komunikasi Islam yang Efektif dalam Dakwah di Era Digital. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(3), 354-361.

¹⁷ Revan, M., & Romadi, P. (2025). Studi Fenomenologis Live Streaming Game Mobile Legends Oleh Ustadz Abi Azkaria. *Hikmah*, 19(2), 337-356.

¹⁸ Widodo, J. A., & Pangaribuan, R. (2025). Dari Mimbar Ke Layar Media Digital Dalam Penyebaran Nilai-Nilai Keagamaan. *Jurnal Sosiologi Agama Dan Teologi Indonesia*, 3(1), 290-307.

Komunikasi sinkron memperkuat persepsi kedekatan antara komunikator dan audiens sehingga proses dakwah berlangsung dalam suasana yang lebih personal.

Karakteristik kedua adalah integrasi antara fungsi hiburan dan penyiaran Islam. Aktivitas bermain gim tetap menjadi konten utama yang menarik perhatian penonton, sedangkan pesan keagamaan disisipkan secara kontekstual sesuai perkembangan permainan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa streamer tidak memisahkan kedua unsur tersebut karena pemisahan yang terlalu tegas justru berpotensi mengurangi kenyamanan audiens. Nilai-nilai Islam diperkenalkan melalui pengalaman nyata yang sedang terjadi selama permainan, misalnya ketika membahas pentingnya kerja sama tim, mengendalikan emosi saat mengalami kekalahan, menghargai lawan, atau memanfaatkan waktu secara bertanggung jawab.¹⁹ Integrasi ini menghasilkan penyiaran Islam yang lebih mudah diterima oleh komunitas gamer karena tidak menghilangkan identitas utama platform sebagai ruang hiburan digital. Karakteristik ketiga berkaitan dengan perubahan bentuk otoritas komunikasi keagamaan. Penelitian menemukan bahwa kredibilitas streamer tidak hanya ditentukan oleh penguasaan ilmu agama, tetapi juga oleh kemampuan membangun hubungan sosial yang konsisten dengan audiens. Penonton memberikan kepercayaan kepada streamer karena mereka menampilkan perilaku yang selaras dengan pesan yang disampaikan. Keteladanan dalam berbicara, sikap menghargai pemain lain, kemampuan mengelola konflik selama permainan, serta konsistensi menjaga etika komunikasi menjadi faktor yang memperkuat legitimasi moral di mata komunitas. Dengan demikian, otoritas dalam penyiaran Islam digital berkembang melalui kombinasi antara kompetensi komunikatif, integritas personal, dan kedekatan emosional dengan audiens.

Karakteristik berikutnya adalah dominasi komunikasi berbasis komunitas (*community-based communication*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara streamer dan penonton tidak berhenti ketika siaran selesai. Interaksi berlanjut melalui grup percakapan, media sosial, pelaksanaan permainan bersama, maupun diskusi mengenai isu-isu keagamaan. Komunitas tersebut membentuk ruang sosial yang memungkinkan anggota saling bertukar pengalaman, memberikan dukungan moral, dan memperkuat identitas sebagai gamer Muslim. Penyiaran Islam dalam konteks ini berfungsi sebagai mekanisme pembentukan jejaring sosial yang didasarkan pada nilai ukhuwah, bukan sekadar penyampaian informasi keagamaan. Partisipasi audiens merupakan karakteristik lain yang sangat menonjol. Penonton tidak hanya menyimak jalannya siaran, tetapi juga memengaruhi arah komunikasi melalui komentar, pertanyaan, usulan topik, dan pengalaman pribadi yang mereka bagikan selama *live streaming*. Hasil observasi memperlihatkan bahwa streamer sering mengembangkan pembahasan berdasarkan isu yang sedang ramai dibicarakan di kolom komentar. Dengan demikian, materi dakwah tidak bersifat sepihak, melainkan lahir melalui proses negosiasi antara komunikator dan komunitas. Model komunikasi ini menunjukkan adanya pergeseran dari paradigma transmisi menuju paradigma partisipatif yang menempatkan audiens sebagai mitra dalam pembentukan makna.²⁰

Karakteristik lain yang ditemukan adalah penggunaan bahasa komunikasi yang inklusif. Streamer menghindari istilah keagamaan yang terlalu teknis ketika menjelaskan suatu persoalan, kemudian menggantinya dengan ilustrasi yang dekat dengan pengalaman bermain gim. Pendekatan ini menghasilkan komunikasi yang lebih mudah dipahami oleh penonton dengan latar belakang pengetahuan agama yang beragam. Selain itu, penggunaan bahasa populer menciptakan suasana yang

¹⁹ Sari, R. P., & Hendayani, R. (2025). Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Pemahaman Nilai Agama pada Siswa di RA Al Islam Mijen Demak Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Kritis dan Kolaboratif*, 1(2), 462-467.

²⁰ Rusadi, U. (2014). Makna dan model komunikasi pembangunan. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 18(1), 89-104.

tidak mengintimidasi sehingga audiens merasa lebih nyaman mengajukan pertanyaan mengenai persoalan keagamaan tanpa khawatir memperoleh penilaian negatif dari anggota komunitas lainnya. Penyiaran Islam dalam *live streaming* juga memperlihatkan karakteristik moderasi komunikasi. Moderator dan streamer secara aktif mengendalikan percakapan agar tetap berada dalam koridor etika Islam. Komentar yang mengandung ujaran kebencian, penghinaan, provokasi, maupun diskriminasi segera dihapus, sedangkan penonton yang berulang kali melanggar aturan diberikan peringatan atau diblokir dari kanal siaran. Kebijakan tersebut menciptakan ruang komunikasi yang lebih aman bagi seluruh anggota komunitas. Praktik moderasi ini memperlihatkan bahwa dakwah digital tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pesan, tetapi juga mencakup pengelolaan lingkungan komunikasi yang mendukung terbentuknya interaksi yang santun.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa identitas keislaman dalam komunitas gamer dibangun melalui simbol-simbol komunikasi yang muncul secara konsisten selama penyiaran. Salam pembuka, doa sebelum bermain, pengingat waktu salat, ucapan syukur setelah memperoleh kemenangan, serta ajakan menjaga adab dalam berbicara menjadi representasi identitas religius yang terus diulang dalam setiap sesi *live streaming*. Simbol-simbol tersebut berfungsi memperkuat karakter komunitas sekaligus membedakannya dari kanal permainan lain yang hanya berorientasi pada hiburan. Dengan demikian, penyiaran Islam tidak hanya menyampaikan ajaran, tetapi juga membentuk budaya komunikasi yang mencerminkan nilai-nilai keagamaan. Karakteristik berikutnya adalah fleksibilitas struktur penyampaian pesan. Tidak terdapat urutan materi yang baku sebagaimana ceramah konvensional. Topik berkembang mengikuti dinamika permainan dan kebutuhan audiens. Ketika penonton membahas persoalan keluarga, pendidikan, pekerjaan, maupun hubungan sosial, streamer mengaitkannya dengan perspektif Islam melalui contoh-contoh yang relevan. Fleksibilitas ini memungkinkan dakwah menjangkau persoalan yang benar-benar dihadapi komunitas sehingga pesan terasa lebih aplikatif dibandingkan penyampaian yang hanya bersifat normatif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa algoritma platform memiliki pengaruh terhadap strategi penyiaran Islam. Streamer berupaya menjaga durasi siaran, frekuensi interaksi, serta konsistensi jadwal agar konten tetap memperoleh visibilitas yang tinggi. Meskipun demikian, sebagian besar informan menyatakan bahwa peningkatan jumlah penonton bukanlah tujuan utama, melainkan sarana untuk memperluas jangkauan penyebaran nilai-nilai Islam. Temuan ini memperlihatkan adanya proses adaptasi terhadap logika media digital tanpa menghilangkan orientasi dakwah sebagai aktivitas edukatif dan pembinaan moral. Aspek lain yang menjadi karakteristik penyiaran Islam dalam *live streaming* adalah pemanfaatan teknologi sebagai instrumen penguatan komunikasi. Fitur *live chat*, *polling*, notifikasi donasi, moderator otomatis, serta sistem keanggotaan dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas interaksi dengan audiens. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyiaran, tetapi juga sebagai media pembentukan hubungan sosial yang lebih intensif.²¹ Penonton memperoleh kesempatan untuk berkontribusi secara aktif terhadap perkembangan komunitas melalui berbagai fitur partisipatif yang tersedia pada platform digital.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa karakteristik penyiaran Islam dalam *live streaming game* mencerminkan transformasi komunikasi dakwah pada era digital. Dakwah tidak lagi bergantung pada struktur komunikasi linear yang menempatkan pendakwah sebagai satu-satunya sumber informasi. Sebaliknya, proses komunikasi berkembang melalui dialog, kolaborasi, serta pertukaran pengalaman

²¹ Kholik, K. (2021). Peran media penyiaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)*, 2(1), 51-55.

yang melibatkan seluruh anggota komunitas. Pola tersebut sejalan dengan perkembangan teori komunikasi partisipatif yang menekankan pentingnya keterlibatan audiens dalam pembentukan makna dan keberhasilan penyampaian pesan. Selain memperluas ruang penyebaran ajaran Islam, model penyiaran ini juga menghasilkan komunitas digital yang memiliki fungsi edukatif, sosial, dan spiritual secara bersamaan. Aktivitas bermain gim menjadi titik temu bagi individu dengan latar belakang yang berbeda untuk membangun hubungan berdasarkan nilai kebersamaan, saling menghormati, dan tanggung jawab moral. Interaksi yang berlangsung secara berulang menciptakan ikatan sosial yang memperkuat efektivitas dakwah karena pesan tidak hanya diterima melalui komunikasi verbal, tetapi juga dipraktikkan dalam perilaku kolektif komunitas.

Dari perspektif komunikasi dakwah, temuan penelitian menegaskan bahwa efektivitas penyiaran Islam pada era digital bergantung pada kemampuan komunikator membaca karakter media yang digunakan. *Live streaming* memiliki karakter spontan, cepat, interaktif, dan berbasis komunitas sehingga strategi dakwah harus menyesuaikan ritme komunikasi tersebut. Penyampaian pesan yang terlalu formal cenderung mengurangi partisipasi audiens, sedangkan pendekatan dialogis mampu meningkatkan kedekatan emosional dan keberlanjutan interaksi. Oleh karena itu, keberhasilan dakwah digital tidak lagi hanya diukur dari jumlah materi yang disampaikan, tetapi juga dari kemampuan membangun komunitas yang aktif menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam praktik komunikasi sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa live streaming game telah berkembang menjadi medium komunikasi dakwah yang adaptif dalam ekosistem media digital. Praktik dakwah pada komunitas gamer Muslim Indonesia tidak lagi diwujudkan melalui ceramah formal, melainkan diintegrasikan secara kontekstual ke dalam aktivitas bermain gim melalui dialog, keteladanan perilaku, dan interaksi partisipatif. Penyampaian nilai-nilai Islam berlangsung secara spontan dengan memanfaatkan dinamika permainan sebagai ilustrasi moral, sehingga pesan keagamaan menjadi lebih relevan dengan pengalaman audiens. Model komunikasi tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas dakwah digital ditentukan oleh kemampuan komunikator membangun kedekatan interpersonal, mengelola percakapan secara responsif, serta memanfaatkan fitur interaktif platform untuk memperkuat keterlibatan komunitas. Karakteristik penyiaran Islam dalam live streaming game ditandai oleh komunikasi sinkron, partisipasi audiens yang tinggi, moderasi berbasis etika Islam, penggunaan bahasa yang inklusif, serta pembentukan komunitas digital yang berorientasi pada ukhuwah dan pembelajaran kolektif. Otoritas streamer tidak semata-mata dibangun melalui penguasaan materi keagamaan, tetapi juga melalui konsistensi perilaku, kredibilitas personal, dan kemampuan menghadirkan ruang komunikasi yang aman, dialogis, dan kolaboratif. Temuan ini menegaskan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai saluran distribusi pesan, melainkan sebagai ruang sosial tempat nilai-nilai Islam dipraktikkan dalam interaksi sehari-hari.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian komunikasi dakwah dengan menempatkan live streaming game sebagai arena penyiaran Islam berbasis komunitas yang mengintegrasikan hiburan, komunikasi digital, dan pembentukan identitas religius. Keterbatasan penelitian terletak pada fokusnya yang hanya mencakup komunitas gamer Muslim Indonesia sehingga belum memungkinkan generalisasi pada konteks budaya digital yang lebih luas. Penelitian selanjutnya disarankan membandingkan praktik dakwah pada berbagai platform streaming, komunitas esports, maupun ekosistem virtual lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai transformasi komunikasi dakwah di era media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Kumowal, R. L. (2024). Moderasi Beragama Sebagai Tanggapan Disrupsi Era Digital. *DA'AT: Jurnal Teologi Kristen*, 5(2), 126-150.
- Widhiawan, I. D., Lahpan, N. Y. K., & Hidayana, I. S. (2025). E-Sports Dan Interaksi Subkultur Gamer Di Indonesia. *Jurnal Budaya Etnika*, 9(1), 57-72.
- Siraj, D. C. (2026). Persepsi Pembina Asrama Putri Madrasah 'Aliyah Dayah Ruhul Islam Anak Bangsa Terhadap Pembacaan Surah Al-Mulk Sebelum Tidur. *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 3(1), 36-59.
- Sabrina, N. B. N., & Razi, F. (2025). Dari Mimbar ke Layar: Dakwah Interaktif dan Pembentukan Engagement Audiens pada TikTok Ustadz Hanan Attaki. *Al-Jamahiria: Jurnal Komunikasi dan Dakwah Islam*, 3(2), 210-223.
- Zahra, A. S., Syina, I., Jesika, D., Ritonga, A. N., Fajar, A., Anawati, A., ... & Amin, M. M. (2026). Manajemen Dakwah di Era Media Sosial: Tantangan dan Strategi Adaptasi. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(4), 158-173.
- Hanum, S. Z. (2025). Transformasi Dakwah Komunitas Muslimah: Komunikasi Dialogis-Adaptif pada Masyarakat Multikultural. *Pawarta: Journal of Communication and Da'wah*, 3(1), 41-54.
- Safitri, A. A., & Mardhiah, D. (2026). Interaksi Virtual Mahasiswa Pengguna TikTok pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Jurnal Perspektif*, 9(2), 240-254.
- Amin, H., & Aslan, A. (2025). Pengaruh Cyberculture Pada Tradisi Keagamaan: Studi Literatur Tentang Adaptasi dan Transformasi Budaya. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(6), 811-822.
- Lavenia, A., & Candraningrum, D. A. (2026). Peran Komunikasi Interaktif dalam Live Streaming untuk Membangun Kepercayaan Konsumen. *Kiwari*, 5(1), 207-213.
- Annafsa, Z., Farhan, M. A., Zakiah, R. I., & Siswanto, A. H. (2025). Transformasi paradigma filsafat dakwah: Dari tradisional ke digital. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 606-617.
- Zuhdi, M. (2025). Seni Dakwah Kyai Kuswaidi Syafi'ie Melalui Komunikasi Interpersonal pada Program Salawat Muhibbin di Karangcempaka Bluto Sumenep. *Meyarsa: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, 6(2), 150-165.
- Chrisdina, C., Bramundita, A. G. C., & Nurhaliza, S. (2024). Komunitas Film Online sebagai Pembentuk Identitas Bersama melalui Instagram sebagai Media Komunikasi. *COMMENTATE: Journal of Communication Management*, 5(1), 36-49.
- Hanum, S. Z. (2025). Transformasi Dakwah Komunitas Muslimah: Komunikasi Dialogis-Adaptif pada Masyarakat Multikultural. *Pawarta: Journal of Communication and Da'wah*, 3(1), 41-54.
- Alfayadh, A. K., Adriansyah, A. N., Qodriyah, L., & Hidayat, R. (2026). Gamifikasi Dakwah Di Ruang Virtual: Analisis Netnografi Terhadap Komunitas Majelis Roblox Indonesia Dalam Membentuk Identitas Religius Gen Alpha & Z. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 2275-2286.
- Maulana, F., Nasywa, A., Ramadhani, R., PP, B. A., Akmila, M. A., Ariyanto, M., & Widagdo, A. (2026). Dampak Kemajuan Teknologi Digital Terhadap Pendidikan dan Karakter Moral Peserta Didik di Era Transformasi Digital. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(4), 325-335.
- Hitimala, I. (2026). Menyebarkan Pesan Kebaikan: Strategi Komunikasi Islam yang Efektif dalam Dakwah di Era Digital. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(3), 354-361.

- Revan, M., & Romadi, P. (2025). Studi Fenomenologis Live Streaming Game Mobile Legends Oleh Ustadz Abi Azkakia. *Hikmah*, 19(2), 337-356.
- Widodo, J. A., & Pangaribuan, R. (2025). Dari Mimbar Ke Layar Media Digital Dalam Penyebaran Nilai-Nilai Keagamaan. *Jurnal Sosiologi Agama Dan Teologi Indonesia*, 3(1), 290-307.
- Sari, R. P., & Hendayani, R. (2025). Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Pemahaman Nilai Agama pada Siswa di RA Al Islam Mijen Demak Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Kritis dan Kolaboratif*, 1(2), 462-467.
- Rusadi, U. (2014). Makna dan model komunikasi pembangunan. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 18(1), 89-104.
- Kholik, K. (2021). Peran media penyiaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)*, 2(1), 51-55.