

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2018. *Ilmu Dakwah*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aji, Wisnu Nugroho. 2018. Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI) XL.
- Amin, S M, B Nu'man, and H A Mas'uud. 2008. *Rekonstruksi Pemikiran Dakwah Islam*. Amzah.
- Aziz, Moh. Ali. 2012. *Ilmu Dakwah*. Edisi Revisi: PT KENCANA JAKARTA.
- Budiarto, Eko. 2001. "Biostatistika Untuk Kedokteran Dan Kesehatan Masyarakat."
- Devi, Adella Aninda. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1-5
- Direktorat Statistik Keuangan Teknologi Informasi, dan Pariwisata. 2023. Badan Pusat Statistik *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*.
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Fahrurrozi, Faizah & Kadri. 2019. *Ilmu Dakwah*. Jakarta PT Kencana.
- Hasanah, U. 2020. Retorika Dakwah Kontemporer. Serang. Media Madani.
- Hariansyah. 2018. Millenials Bukan Generasi Micin. Bandung: Guepedia Publisher.
- Haryono, Cosmas Gatot. 2020. Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hikmawati, Sholihatul Atik, and Luluk Farida. 2021. "Pemanfaatan Media Tik Tok Sebagai Media Dakwah Bagi Dosen IAI Sunan Kalijogo Malang." *AL-ITTISHOL: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 2(1): 1–11.
- Hutagalung, Inge. 2015. "Teori-Teori Komunikasi: Dalam Pengaruh Psikologi."
- Komarlah, Djam'an Satori dan Aan. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Kustiawan, Andri Arif, M Or, Andy Widhiya Bayu Utomo, and M Or. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi Theories of Human Communication*.

- M. Munir, S.A.M.A. 2021. *Manajemen Dakwah*. Prenada Media.
- Manurung, Martines. 2021. “‘Pemain Aktif Mobile Legends Bulanan (Monthly Active User)’ (11 Agustus, 2021) [Konferensi Pers Online via Zoom].” *suara.com*.
- Maullasari, Sri. 2019. “Metode Dakwah Menurut Jalaluddin Rakhmat Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling Islam (Bki).” *Jurnal Ilmu Dakwah* 38(1)
- Mudzakiy, M T. 2023. Repository.Uinjkt.Ac.Id “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkacia Melalui Tiktok.”
- Mutrofın, Mutrofın. 2018. “Dakwah Melalui Youtube: Tantangan Da’i Di Era Digital.” *Jurnal Komunikasi Islam* 8(2): 341–57.
- Nashikin, Khoirul, and Sufyanto. 2023. “Gaya Komunikasi Dakwah Dengan Game Pada Ustadz Abi Azkacia Melalui Tiktok.” *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 14(1): 1–15.
- Nazir, M. 1985. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nurhadi, Zikri Facrul. 2017. *Teori Komunikasi Kontemporer*. Depok: Kencana Prenada Media Group.
- Pratiwi, Clara Sinta. 2022. “Platform TikTok Sebagai Representasi Media Dakwah Di Era Digital.” *JISAB: The Journal of Islamic Communication and Broadcasting* 2(1): 50–65.
- Qodaruddin, M. 2019. *Pengantar Ilmu Dakwah*. Jawa Timur: Penerbit Qiara Media.
- Raihan. 2019. *Dakwah Menurut Perspektif Buya Hamka*. Jurnal Al-Idarah, 57-72.
- Ratnaningtyas, Endah Marendah et al. 2023. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Rohman, Taufik Nur. 2023. Repository.Uinjkt.Ac.Id “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkacia Pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends Dalam Aplikasi Tiktok.”
- Saadah, Neng Ayu. 2022. “Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @ Abiazkaciaa.” *Al Munir Jurnal Komunikasi dan Pengajaran Islam* 13: 144–55.
- Salam, A.A. 2022. *Media Sosial Penyampaian Pesan Dakwah di Era Digital*.

- Jakarta: IPN Press.
- Samsinar, S. d. 2021. Ilmu Dakwah. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Siyoto, S, and M A Sodik. 2015. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Stemler, Steve. 2001. "An Overview of Content Analysis." *Practical Assessment, Research and Evaluation* 7(17).
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. PT. IKAPI
- Sugiyono dan Puji Lestari. 2021. "Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)."
- Sujana, Ibrahim. Nana. 2017. *Penelitian Dan Penelitian Pendidikan*.
- Syamsuddin, A B, S Ag, and M Pd. 2016. *Pengantar Sosiologi Dakwah*. Kencana.
- TSurvey.id. 2022. "Main Mobile Game Hingga 10 Jam Demi Healing." *tSurvey.id*.
<https://tsurvey.id/portal/main-mobile-game-hingga-10-jam-demi-healing>.
- Uqba, M. Sholih Salimul, and Nasrulloh. 2023. "Majelis Nurul Legends Ala Ustadz Abi Azkacia (Analisis Penggunaan Streaming Game Online Sebagai Dakwah Islam)." *At Tabsyir Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus* 10: 234–53.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. 2019. *Komunikasi Virtual dalam Game Online*. Jurnal koneksi, 261-267.
- Wulandari, Sumijaty, & Ridwan. 2020. Konstruksi Pesan Dakwah Dalam Karya. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 253-264