

**KOMODIFIKASI AGAMA MAJELIS
NURUL LEGEND DI ERA DIGITAL
(TINJAUAN KONTEN MEDIA)**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi Agama

Oleh:

AQSHAL DAFFA FADHILAH

20105040097

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1084/Un.02/DU/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : KOMODIFIKASI AGAMA MAJELIS NURUL LEGEND DI ERA DIGITAL (Tinjauan Konten Media)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AQSHAL DAFFA FADHILAH
Nomor Induk Mahasiswa : 20105040097
Telah diujikan pada : Selasa, 23 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

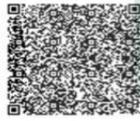
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos.
SIGNED

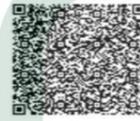
Valid ID: 66a9e724133f2



Penguji II

Erham Budi Wiranto, S.Th.I., M.A.
SIGNED

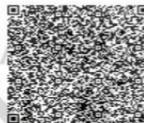
Valid ID: 66a3160c3f052



Penguji III

Dr. Adib Sofia, S.S., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 66a1c06429e3a



Yogyakarta, 23 Juli 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. Hj. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
SIGNED

Valid ID: 66b19c239b428

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aqshal Daffa Fadhilah
NIM : 20105040097
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Program Studi : Sosiologi Agama
Alamat : Jln. H. Hasan, No.11, Baru, Pasar Rebo, Jakarta Timur
Telp/Hp : 081285124342
Judul Skripsi : Komodifikasi Agama Majelis Nurul Legend di Era Digital (Tinjauan Konten Media)

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya yang saya tulis sendiri
2. Bilamana skripsi ini telah dimunaqosyahkan dan diwajibkan revisi, maka saya bersedia merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqosyah. Jika lebih dari 2 (dua) bulan maka saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqosyah kembali.
3. Apabila dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi untuk dibatalkan gelar keserjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2024

Saya yang menyatakan,



Aqshal Daffa Fadhilah
NIM : 20105040097

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas
Akhir Lamp : 3 Eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Aqshal Daffa Fadhilah
NIM : 20105040097
Judul Skripsi : Komodifikasi Agama Majelis Nurul Legend di Era Digital (Tinjauan Konten Media)

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Sosiologi Agama

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 14 Juni 2024.
Pembimbing

Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP, M.Sos.
NIP : 199012102019031011

ABSTRAK

Pada era digital saat ini, dakwah yang sebelumnya terbatas pada lingkungan lokal sekarang dapat diakses oleh audiens di seluruh dunia dengan lebih fleksibel. Namun, penggunaan media digital juga membuka pintu bagi transformasi dakwah menjadi lebih fokus pada citra dan popularitas yang seringkali ditujukan untuk mendapatkan dukungan finansial. Media massa, termasuk iklan dan produksi konten agama dapat menjadi sarana untuk mengkomersialisasi agama dengan memanfaatkan teknologi dan platform digital. Komodifikasi agama dengan mengatasnamakan dakwah menjadi masalah yang sangat serius pada era digital saat ini. Realitas sosial menunjukkan banyak sekali *content creator* dakwah yang memanfaatkan fleksibilitas media sosial untuk meraih keuntungan finansial. *Game* online *Mobile Legends* pun juga dapat dijadikan bahan dakwah untuk mendapat keuntungan tersendiri, seperti halnya Abi Azkacia yang menggunakan gimik bermain *game* online *Mobile Legend* sembari berkdawah untuk mengisi laman konten akun media sosial miliknya.

Penelitian ini meneliti tentang komodifikasi agama yang dilakukan oleh pegiat media sosial TikTok @abiaskakiaa dengan komunitasnya yaitu majelis Nurul Legend. Pada pembahasannya, penulis menguraikan proses transformasi dakwah yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia dengan menggunakan metode analisis konten karya Darmayadi Zuchdi. Setelah itu, penulis menggunakan teori komodifikasi yang dirumuskan oleh Vincent Mosco sebagai bahan kajian untuk mengkaji komunitas majelis Nurul Legend. Untuk mengumpulkan argumentasi dan menemukan nilai komodifikasi majelis Nurul Legend, penelitian ini menggunakan metode studi literatur berupa deskripsi.

Melalui peta konsep analisis konten dan teori komodifikasi yang digunakan untuk menganalisis komunitas majelis Nurul Legend, ditemukan bahwa transformasi dakwah yang dilakukan Ustaz Abi Azkacia dengan majelis Nurul Legend dapat disimpulkan berhasil dan mendapatkan keuntungan tersendiri bagi Ustaz Abi Azkacia. Selain itu, ditemukan indikasi bahwa Ustaz Abi Azkacia mendirikan majelis Nurul Legend sebagai wadah komodifikasinya, baik komodifikasi konten, komodifikasi khalayak dan komodifikasi agama. Ketiga indikasi tersebut bersumber dari akun TikTok @abiaskakiaa yang telah dilakukan analisis sebelumnya.

Kata kunci: komodifikasi, majelis Nurul Legend, Ustaz Abi Azkacia.

MOTTO

“Jadilah seseorang yang kau inginkan hari ini. Hari ini istimewa, tak ada yang perlu dikhawatirkan, kau punya Tuhan”



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Untuk cinta pertama dan seumur hidupku seorang manusia yang sempurna dimataku yaitu Ibuku, Siti Marhamah. Seorang ibu yang selalu menyemangatiku dan mendoakanku keberhasilanku dalam pembuatan skripsi ini.
2. Untuk seorang pahlawan dalam hidupku. Ayahku. Muhayar, meskipun engkau telah pergi, tetapi ingatanku tentangmu akan selalu abadi. Ia selalu datang kedalam mimpiku ketika aku sedang malas mengerjakan skripsi.
3. Untuk kedua adikku yang hebat dan kuat. Muhammad Akmal Fathurahman dan Siti Aqilla Humaira Khairunnisa, yang selalu menyemangati kakaknya untuk cepat menyelesaikan skripsi agar bisa terus berkumpul dirumah.
4. Untuk Saudaraku, Fuadi dan Ibunya *Encang* Lili yang telah membantuku dalam memprint skripsi ini, serta kakak-kakak ibuku yang menyemangatiku.
5. Untuk sahabatku tanpa pamrih, Hikmatul Rahmi yang senantiasa mengingatkanku tentang pedoman akademik dan Ainour Rahman yang sering kali menemaniku dalam pembuatan skripsi hingga tengah malam.
6. Untuk teman-teman seperjuanganku di kontrakan, Muhammad Daffa Radhitya, Muhammad Fathur Rahman dan Muhammad Ridho Alfiansyah yang sering menemaniku begadang, terkadang hingga pagi untuk mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul, "Komodifikasi Agama Majelis Nurul Legend" ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan kita dari zaman *jahiliyyah* sampai zaman *mubarakah* seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak baik dari segi materil maupun nonmaterial. Untuk itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al-Makin Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Inayah Rohmaniyah selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Ibu Dr.Rr. Siti Kurnia Widiastuti S. Ag., M. Pd., M.A. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Ibu Ratna Istriyani, M.A. selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Bapak Dr. Masroer, S.Ag, M,Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik
6. Bapak Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP, M.Sos. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk membimbing penulis secara detail dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk segala dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama proses bimbingan

7. Seluruh dosen Program Studi Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan penulis berbagai pengalaman yang berharga.
8. Untuk teman-teman seangkatanku, Safira Ahda Fadzlina, Faidatun Nisak, Fatma Novianti, Nadia Amalia Hidayat, Muhammad Fairuzi Rifa'I, Jagal Abilowo yang telah membantuku melepas kepenatan dalam mengerjakan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Sosiologi Agama Angkatan 2020; Amor Fati dan juga teman teman di HMPS Sosiologi Agama tahun 2022
10. Teman-teman KKN Desa Gempol yaitu Akmal, Tika, Alam, Izet, Rahman, Aulia, Esa, dan Basith yang telah menjadi keluarga sementara selama 45 hari.

Serta terima kasih banyak untuk seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekuarangan dari berbagai sisi. Namun, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Kurang lebihnya dalam penyusunan skripsi ini, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 14 Juni 2024

Aqshal Daffa Fadhilah

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| KOMODIFIKASI AGAMA MAJELIS NURUL LEGEND DI ERA DIGITAL TINJAUAN KONTEN MEDIA | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN..... | iii |
| SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI | iv |
| ABSTRAK | v |
| MOTTO..... | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN..... | xv |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... | 7 |
| D. Tinjauan Pustaka | 8 |
| E. Kerangka Teori..... | 18 |
| F. Metode Penelitian..... | 27 |
| G. Sistematika Pembahasan | 40 |
| BAB II..... | 43 |
| <i>GAME MOBILE LEGENDS DAN KOMUNITAS-KOMUNITAS MOBILE LEGENDS.....</i> | <i>43</i> |
| A. Game Mobile Legends | 43 |
| B. Perkembangan Game Mobile Legends di Indonesia..... | 46 |
| C. Komunitas Mobile Legends | 49 |
| D. Awal Mula terbentuk Komunitas Nurul Legends | 57 |
| E. Profil Ustaz Abi Azkaria | 60 |
| F. Media Sosial..... | 61 |
| BAB III..... | 70 |

| | |
|--|-----|
| TRANSFORMASI DAKWAH DENGAN <i>LIVE STREAMING</i> TIKTOK..... | 70 |
| A. Transformasi Dakwah dari Masa ke Masa..... | 70 |
| B. Transformasi Dakwah Abi Azkaria..... | 75 |
| C. Dampak Dakwah <i>Live Streaming</i> bermain Game..... | 94 |
| D. Hasil Transformasi Dakwah Abi Azkaria..... | 102 |
| E. Kesimpulan Transformasi Dakwah Abi Azkaria..... | 114 |
| BAB IV..... | 116 |
| KOMODIFIKASI AGAMA DALAM DAKWAH MAJELIS NURUL <i>LEGENDS</i> | 116 |
| A. Komodifikasi Konten..... | 119 |
| B. Komodifikasi Khalayak..... | 120 |
| C. Komodifikasi Agama..... | 122 |
| BAB V..... | 127 |
| PENUTUP..... | 127 |
| A. Kesimpulan..... | 127 |
| B. Saran..... | 128 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 130 |
| Curriculum Vitae..... | 135 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1 : Analisis Konten Instagram @abiazkakiaa unggahan 7 Juni 2023 | 77 |
| Tabel 2 : Analisis Konten Instagram @abiazkakiaa unggahan 10 Juni 2022. | 80 |
| Tabel 3 : Analisis Konten Instagram @abiazkakiaa unggahan 22 April 2020 | 82 |
| Tabel 4 : Analisis Konten Instagram @abiazkakiaa unggahan 27 Oktober 2021 | 84 |
| Tabel 5 : Analisis Feeds akun TikTok @abiazkakiaa | 88 |
| Tabel 6 : Analisis Feeds akun TikTok @abiazkakiaa | 90 |
| Tabel 7 : Unggahan TikTok @abiazkakiaa unggahan 12 April 2022. | 92 |
| Tabel 8 : Unggahan TikTok @abiazkakiaa 23 Juni 2023 | 96 |
| Tabel 9 : Unggahan TikTok @abiazkakiaa 10 September 2022..... | 97 |
| Tabel 10 : Unggahan TikTok @abiazkakiaa 12 September 2022..... | 99 |
| Tabel 11 : Unggahan TikTok @abiazkakiaa 12 September 2022..... | 101 |
| Tabel 12 : Unggahan TikTok @abiazkakiaa 21 September 2022..... | 102 |
| Tabel 13 : Unggahan Instagram @abiazkakiaa tanggal 14 Mei 2023..... | 104 |
| Tabel 14 : Unggahan YouTube Garudaku ESI tanggal 23 Maret 2023. | 106 |
| Tabel 15 : Unggahan YouTube Garudaku ESI tanggal 12 Maret 2024. | 106 |
| Tabel 16 : Unggahan akun Instagram @abiazkakiaa 27 Mei 2023..... | 108 |
| Tabel 17 : Unggahan Youtube Mobile Legends Bang Bang Indonesia 17 Maret 2024..... | 109 |
| Tabel 18 : Unggahan akun Instagram @abiazkakiaa tanggal 11 Juni 2023..... | 111 |
| Tabel 19 : akun YouTube Indosat Ooredoo pada tanggal 12 April 2023 | 112 |
| Tabel 20 : Unggahan akun YouTube ReligiOne pada tanggal 11 Februari 2023 | 113 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 1 : Peta Kognitif Komodifikasi | 40 |
| Gambar 2 : Sensor Tower Overview Mobile Legends: Bang Bang..... | 43 |
| Gambar 3 : Tampilan Hero Mobile Legends..... | 44 |
| Gambar 4 : Tampilan Monster Jungler..... | 45 |
| Gambar 5 : Tampilan Map Mobile Legends. | 45 |
| Gambar 6 : Onic Esport menjuari Mobile Legends Southeast Asia Cup 2019. | 47 |
| Gambar 7 : EVOS Legends Menjuari M1 World Championship | 48 |
| Gambar 8 : Instagram Komunitas Evos Fams..... | 49 |
| Gambar 9 : Instagram Komunitas RRQ Kingdom | 50 |
| Gambar 10 : Instagram Komunitas SONIC | 50 |
| Gambar 11 : Instagram Komunitas Alter Champs | 51 |
| Gambar 12 : Instagram Komunitas Bigetron Troopers | 52 |
| Gambar 13 : Instagram Komunitas Aura Fam | 52 |
| Gambar 14 : Instagram Komunitas Rebels Squad..... | 53 |
| Gambar 15 : Instagram Komunitas Anak Dewa | 54 |
| Gambar 16 : Instagram Komunitas Geek Fammunity..... | 55 |
| Gambar 17 : Meet and Greet Tim EVOS Legends dan EVOS Fams..... | 55 |
| Gambar 18 : Meet and Greet Tim RRQ dan RRQ Kingdom | 56 |
| Gambar 19 : Insiden Penganiayaan yang dilakukan pada saat tim EVOS VS RRQ..... | 57 |
| Gambar 20 : Hinaan yang dilontarkan pemain kepada Ustaz Abi Azkacia | 60 |
| Gambar 21 : Ustaz Abi Azkacia atau Muhammad Teddy Purba | 61 |
| Gambar 22 : Logo Komunitas Majelis Nurul Legends | 68 |
| Gambar 23 : Ustaz Abi mengajar SD..... | 76 |
| Gambar 24 : Ustaz Abi Mengajar Ngaji..... | 79 |
| Gambar 25 : Ustaz Abi berdakwah di Masjid | 81 |
| Gambar 26 : Dakwah Pertama di Media Sosial | 83 |
| Gambar 27 : Periode Dakwah Awal di Media Sosial..... | 87 |
| Gambar 28 : Periode Content Creator Ustaz Abi Azkacia..... | 89 |
| Gambar 29 : Konten Game Pertama @abiazkaciaa | 91 |
| Gambar 30 : Kolom Komentar Postingan Game Pertama Ustaz Abi Azkacia | 91 |
| Gambar 31 : Ustaz Abi Azkacia ketika Menyerukan Ketik Masya Allah di Kolom Komentar . | 96 |
| Gambar 32 : Kolom Komentar Live Streaming MPL ID..... | 96 |
| Gambar 33 : Ustaz Abi Menjelaskan Keuntungan di Majelis Nurul Legends. | 97 |
| Gambar 34 : Ustaz Abi Menjelaskan Fadilah berdzikir di Majelis Nurul Legends. | 99 |
| Gambar 35 : Ustaz Abi Menjelaskan Fadilah berdzikir di Majelis Nurul Legends. | 100 |
| Gambar 36 : Ustaz Abi Sedang Mengajak Netizen untuk Bergabung ke Majelis Nurul Legends | 102 |
| Gambar 37 : Ustaz Abi Azkacia Sedang Berada di Kantor PBeSI | 104 |
| Gambar 38 : Ustaz Abi Azkacia Mengisi Dakwah di Acara Es Buah Tahun 2023 | 105 |
| Gambar 39 : Ustaz Abi Azkacia Pemateri Dakwah di Acara Es Buah Tahun 2024..... | 106 |
| Gambar 40 : Ustaz Abi Azkacia Sedang Berada di Kantor Moonton Indonesia. | 108 |
| Gambar 41 : Serial Ramdhan pada Akun YouTube Mobile Legends Bang Bang Indonesia Bersama Ustaz Abi Azkacia | 109 |
| Gambar 42 : Ustaz Abi Azkacia Sedang Berada di Kantor Indosat..... | 111 |
| Gambar 43 : Ustaz Abi Azkacia sedang melakukan Live Streaming dengan di Sponsori oleh Indosat..... | 112 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 44 : Ustaz Abi Azkacia menjadi Bintang Tamu di TvOne..... | 113 |
| Gambar 45 : Potongan Live Steraming @abiazkacia | 119 |
| Gambar 46 : Kolaborasi Majelis Nurul Legends dengan AlrumiCake | 121 |
| Gambar 47 : Feeds YouTube Garudaku ESI..... | 124 |
| Gambar 48 : Sosial blade akun TikTok @abiazkaciaa | 124 |
| Gambar 49 : Live Streaming @abiazkaciaa..... | 125 |
| Gambar 50 : Instagram @jamaah.gaming_store | 126 |



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Skripsi ini menggunakan transliterasi Arab-Latin yang berpedoman kepada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 158 tahun 1987 dan Nos. 0543.b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|-----------------------------|
| أ | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |
| ت | Ta | T | Te |
| ث | Šā' | š | es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ḥa | ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | Kh | ka dan ha |
| د | Dal | d | De |
| ذ | Žal | ž | Zet (dengan titik di atas) |
| ر | Ra | r | er |
| ز | Zai | z | zet |
| س | Sin | s | es |
| ش | Syin | sy | es dan ye |
| ص | Šad | š | es (dengan titik di bawah) |
| ض | Ḍad | ḍ | de (dengan titik di bawah) |
| ط | Ṭa | ṭ | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | Za | z | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | ain | ◌ | koma terbalik (di atas) |
| غ | Gain | g | ge |
| ف | Fa | f | ef |
| ق | Qaf | q | ki |
| ك | Kaf | k | ka |
| ل | Lam | l | el |
| م | Mim | m | em |
| ن | Nun | n | en |

| | | | |
|----|--------|---|----------|
| و | Wau | w | we |
| هـ | Ha | h | ha |
| ء | Hamzah | ‘ | apostrof |
| ي | Ya | y | ye |

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap terjadi karena adanya *tasydīd*:

- عِدَّةٌ ditulis *‘iddah*
- متقدمين ditulis *mutaqaddimīn*

C. Vokal

1. Vokal Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|-------------|------|
| ـَ | Fathah | a | A |
| ـِ | Kasrah | i | I |
| ـُ | Dammah | u | U |

- كَتَبَ ditulis *kataba*
- فَعَلَ ditulis *fa‘ala*

2. Vokal Rangkap

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|----------------|-------------|---------|
| ...يَـِ | Fathah dan ya | ai | a dan u |
| ...وَـِ | Fathah dan wau | au | a dan u |

- سُئِلَ ditulis *sūila*
- كَيْفَ ditulis *kaifa*
- حَوْلَ ditulis *haulā*

D. Maddah

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------------|-------------------------|-------------|---------------------|
| ...أ...ي... | Fathah dan alif atau ya | ā | a dan garis di atas |
| ...يِ | Kasrah dan ya | ī | i dan garis di atas |

| | | | |
|-------|----------------|---|---------------------|
| و...و | Dammah dan wau | ū | u dan garis di atas |
|-------|----------------|---|---------------------|

- قَالَ ditulis *qāla*
- رَمَى ditulis *ramā*
- قَبِيلَ ditulis *qīla*
- يَقُولُ ditulis *yaqūlu*

E. Ta' Marbutah

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ ditulis *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

- طَلْحَةَ ditulis *talhah*

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ ditulis *al-madīnah al-munawwarah*

F. Kata Sandang

1. Kata sandang yang diikuti huruf Syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- الرِّجَالُ ditulis *ar-rajulu*
- الشَّمْسُ ditulis *asy-syamsu*

2. Kata sandang yang diikuti huruf Qomariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai

dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

- الْقَلَمُ ditulis *al-qalamu*
- الْجَلَالُ ditulis *al-jalālu*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof.

- تَأْخُذُ ditulis *ta'khuḏu*
- شَيْءٍ ditulis *syai'un*
- النَّوْءُ ditulis *an-nau'u*
- إِنَّ ditulis *inna*

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan penduduk Muslim terbanyak di dunia. Berdasarkan laporan data oleh *The Royal Islamic Strategic Studies Centre* (RISSC) populasi Muslim di Indonesia mencapai 240,62 juta jiwa atau setara dengan 86,7% penduduk Indonesia pada tahun 2023¹. Salah satu kewajiban umat Islam adalah menuntut ilmu baik itu belajar maupun mendengarkan kajian kajian keislaman diberbagai tempat. Pada era saat ini media sosial menjadi saluran komunikasi utama untuk menyebarkan pesan, hal ini dapat menjadi peluang yang kreatif untuk berdakwah dengan strategi, metode, dan media yang baru serta kekinian². Penelitian oleh Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama tahun 2020 mengungkapkan bahwa saat ini dakwah melalui media digital sudah menjadi tren³. Media massa dan teknologi memainkan peran besar dalam menyebarkan pesan dakwah, organisasi dan individu keagamaan menggunakan suatu platform digital untuk mencapai audiens yang lebih besar. Selain itu, transformasi dakwah di era digital juga berdampak positif, karena di era ini masyarakat dapat membuka akses global terhadap pesan-pesan dakwah, dakwah yang sebelumnya terbatas

¹<https://databoks.katadata.co.id//> 10 Negara Dengan Populasi Muslim Terbanyak di Dunia 2023, Indonesia Memimpin. Di akses pada tanggal 28 Desember 2023 pukul 12.59

² Reza Mardiana, “Daya Tarik Dakwah Digital Sebagai Media Dakwah untuk Generasi Milenial”, *Jurnal Komunida : Komunikasi dan Dakwah*, Vol.10, No.2, Tahun 2020.

³ Aris Risdiana (dkk.), “Transformasi Dakwah Berbasis 'Kitab Kuning' ke Platform Digital”, *Jurnal Lektur Keagamaan*, Vol.18, No.1, Tahun 2020.

pada lingkungan lokal sekarang dapat diakses oleh audiens di seluruh dunia dengan lebih fleksibel. Namun, penggunaan media digital juga membuka pintu bagi transformasi dakwah menjadi lebih fokus pada citra dan popularitas, seringkali ditujukan untuk mendapatkan dukungan finansial.

Kemajuan teknologi dan perkembangan media digital memainkan peran kunci dalam membentuk cara agama dipahami dan diakses, terlebih masyarakat yang kurang mampu untuk menuntut ilmu-ilmu agama seperti dipesantren dapat dengan mudah mengakses konten-konten dakwah hanya dengan modal smartphone dan kouta internet. Media massa, termasuk iklan dan produksi konten agama dapat menjadi sarana untuk mengkomersialisasi agama dengan memanfaatkan teknologi dan platform digital, hal ini dapat dilihat dari konten dakwah yang dengan mudah dikonsumsi secara *instan* oleh masyarakat melalui media massa, dan ini menjadi sebuah keuntungan atau profit bagi aktor yang melakukan dakwah tersebut⁴. Institusi agama seringkali membutuhkan sumber daya finansial untuk menjalankan kegiatan keagamaan dan sosial mereka. Tekanan untuk mencari pendanaan tambahan dapat mendorong mereka untuk mengadopsi pendekatan bisnis yang lebih komersial. Beberapa sektor dalam agama, seperti produksi dan penjualan barang religius, dapat menjadi pasar yang menguntungkan. Ini menciptakan insentif bagi pihak-pihak yang terlibat untuk mengambil pendekatan bisnis yang lebih agresif untuk meningkatkan pendapatan.

⁴ Julia Ristiana (dkk.), "Komersialisasi Dakwah sebagai Bentuk Komodifikasi Agama", Makalah Sosiologi Agama, Universitas Negeri Jakarta, Tahun 2014.

Masyarakat mengalami pergeseran nilai menuju pemikiran yang lebih materialistik atau konsumeristik, praktik keagamaanpun mungkin ikut berubah. Organisasi keagamaan mungkin merespons perubahan ini dengan mengkomersialisasikan aspek-aspek tertentu dari ajaran mereka.

Transformasi dakwah di era digital juga membuka pintu bagi komodifikasi, di mana pesan-pesan keagamaan dipandang sebagai produk yang dapat dijual atau dipromosikan. Adopsi model bisnis yang lebih komersial dapat mengubah karakteristik dakwah dari semula yang bersifat spiritual dan pendidikan menjadi lebih fokus pada aspek hiburan atau popularitas. Menurut Corigan yang dikutip dalam bukunya berjudul *The Sociology Of Consumption* komodifikasi terjadi karena paham kapitalisme yang menilai sesuatu baik itu produk ataupun jasa dapat dikomersialisasikan dengan cara penyampaian sebaik mungkin⁵. Komodifikasi agama melalui media sosial merupakan ajang eksistensi *creator* dalam melakukan dakwah masa kini, terlebih masyarakat Indonesia yang cenderung awam terkadang tidak menyadari adanya komodifikasi yang terjadi pada konten-konten tertentu. Komodifikasi agama melibatkan pergeseran dalam nilai agama yang pada awalnya dipandang sebagai sesuatu yang sakral menjadi sesuatu yang mempunyai nilai tukar. Namun, ada kekhawatiran terkait dengan cara agama diolah dan dieksploitasi dalam media sosial dengan tujuan komersial tanpa mempertimbangkan nilai-nilai dan sensitivitas agama yang sebenarnya.

⁵ Peter Corigan.. *The Sociology Of Consumption*. (Australia: The University of New England, 1997).

Salah seorang penggunaan media digital platform TikTok yang sedang menjadi *trending topic* adalah Abi Azkacia, menurut data per pertengahan Desember 2023 Abi Azkacia mempunyai pengikut TikTok sebanyak 854,4 ribu.⁶ Dalam kontennya beliau memadukan antara TikTok sebagai sarana dakwah dan *game Mobile Legends* sebagai bahan dakwah. Dakwah yang dilakukan Abi Azkacia berdampak positif karena pada faktanya banyak pengguna *game Mobile Legends* yang menggunakan kata kasar, umpatan hingga tak jarang menghina suku dan ras. Kekerasan verbal sering terjadi dan diungkapkan oleh setiap individu yang merasa emosi ataupun mendapat hal negatif yang menimpa dirinya. Ungkapan ini dilontarkan oleh pemain lantaran merasa emosi terhadap dirinya ataupun juga dilakukan oleh sesama tim dalam bermain lantaran sudah melakukan kesalahan yang mengakibatkan kekalahan saat bermain *Mobile Legends*⁷. Berbeda dengan khalayak umum, Abiaazkacia menampilkan karakteristik pemain *game Mobile Legends* sebagai *player* Hijrah, Haidar Bagir mengemukakan pendapat bahwa hijrah dalam media sosial menjadi penanda islamisasi ruang publik di Indonesia. Maksud dari islamisasi publik adalah meninggalkan tindakan yang tidak islami kemudian menjadi lebih islami⁸. Dalam konteks penelitian yang dilakukan oleh penulis, meninggalkan yang tidak islami diartikan sebagai meninggalkan kebiasaan berkata kasar dan konteks menjadi lebih islami adalah

⁶ [TikTok.com/@Abiazkacia](https://www.tiktok.com/@Abiazkacia), diakses tanggal 16 Desember 2023 Pukul. 13.49 WIB

⁷ Muhammad Rais Almajid, "Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik". *Jurnal Estetik*, Vol.2, No.2, Desember 2019, hlm.171-182.

⁸ Afina Amna, "Hijrah Artis Sebagai Komodifikasi Agama" *Jurnal Sosiologi Reflektif*, Vol.13, No.2, Juni 2019, hlm.333.

mengganti kebiasaan tersebut dengan kalimat-kalimat yang baik seperti *Istigfar* dan bertasbih. Dengan demikian, hadirnya sosok Abi Azkacia yang menampilkan wajah baru dalam permainan *Mobile Legends* membuat ketertarikan tersendiri para pengikutnya.

Pada awalnya akun TikTok @abiazkaciaa mengusung tema dakwah anak muda, karena memang latar belakang kepribadiannya adalah sebagai pendakwah dan guru, tetapi karna kontennya terkesan monoton dan sudah terlalu banyak pendakwah-pendakwah muda di platform TikTok selain Abiazkaciaa yang lebih populer akhirnya dia mencari inovasi baru agar konten-kontennya dapat menjadi *For you page* atau lebih sering dikenal dengan istilah *Trending Topic* dengan menjadikan *game Mobile Legends* sebagai bahan dakwah. Beberapa hari kemudian setelah konten pertamanya yang berdakwah melalui *game Mobile Legends* viral dan mendapatkan postingan ulang berkali kali di platform TikTok, Abi Azkacia mulai serius menekuni dakwahnya dengan lebih memainkan simbol-simbol keagamaan dan menamakan para pengikutnya dengan komunitas Majelis Nurul Legend.

Majelis Nurul Legend merupakan sebuah komunitas pemain *game* online *Mobile Legends* yang kerap menyaksikan *live streaming* pengguna TikTok @abiazkaciaa, komunitas ini cenderung pasif, tidak berdakwah satu sama lain, hanya menjadi “jamaah” *live streaming* dan beberapa kali mengadakan pertemuan majelis, layaknya seperti majelis-majelis keagamaan pada umumnya, yakni mendengarkan ceramah di musholla dan tempat tertentu dengan penceramah

Ustaz Abi Azkacia. Dalam sebuah video yang diposting oleh akun TikTok @abiazakiaa memperlihatkan komentar dari sebuah akun yang menyatakan dirinya menjadi mualaf berkat Majelis Nurul Legend, dan dalam video tersebut juga Ustaz Abi Azkacia mengajak para pemain *game Mobile Legends* untuk ikut menjadi bagian dari Majelis Nurul Legends. Setelah beberapa bulan berselang pada saat konten pertamanya yang memadukan antara *game Mobile Legends* dan dakwah viral, penulis menemui bahwa beliau mulai menjadikan agama sebagai komoditi. Menurut hemat penulis adanya Majelis Nurul Legends ini adalah gimik semata, sesuai dengan tujuan utama pembuatan konten di media sosial yaitu mencari *viewers*, dan berkat adanya Majelis Nurul Legends *viewers* TikTok @abiaazkaciaa meningkat hingga beliau mendapatkan *Endorsment*.

Fenomena tersebut merupakan fenomena sosial keagamaan yang *urgent* untuk diteliti sebab agama tidak seharusnya menjadi bagian dari komoditi dan seakan *diperjualbelikan*. Terlebih lagi, pelaku dari komodifikasi agama ini adalah *public figure* di ruang digital yang dapat dilihat bebas oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis akan menganalisa fenomena ini mulai dari awal yaitu mengetahui transformasi dakwah lalu kemudian menganalisis komodifikasi agama dalam dakwah yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia.

B. Rumusan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian dari masalah, maka penulis merumuskan masalah-masalah tersebut dalam beberapa poin, yakni:

1. Bagaimana transformasi dakwah yang dilakukan Abi Azkaki dengan komunitas Majelis Nurul Legends?
2. Bagaimana komodifikasi agama dalam dakwah yang dilakukan Abi Azkaki?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah diatas, perlu adanya maksud dan tujuan dari penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguraikan proses transformasi dakwah yang dilakukan Abi Azkaki dengan menggunakan *game* online.
2. Untuk mengetahui komodifikasi agama yang dilakukan Abi Azkaki.

Kegunaan Penelitian:

1. Kegunaan Teoritis: Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi kalangan akademisi, khususnya akademisi yang memfokuskan kajian Sosiologi Agama, karena penelitian ini berfokus kepada kajian mengenai komodifikasi agama yang mengandalkan perkembangan zaman dan memang pada faktanya hal tersebut sedang marak terjadi di Indonesia. Selain itu penulis berharap penelitian ini dapat memperkaya dan mengembangkan ilmu-ilmu kajian Sosiologi Agama khususnya pada kajian mengenai teori Sosiologi Agama Klasik dan Modern, *Virtual Community* , dan kajian media pada *Cultural Studies*.

2. Kegunaan Praktis: Melalui penelitian ini peneliti berharap masyarakat umum dapat memahami model-model komodifikasi dan memberikan pandangan baru bahwa media sosial tidak bisa dinilai hanya dari satu sisi.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian diperlukan referensi dan penelitian terdahulu untuk mengetahui penelitian yang ingin diteliti sebelumnya belum pernah dilakukan oleh orang lain, dan bersifat orisinal yang bertujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan. Dalam tinjauan pustaka penulis ingin menuliskan beberapa literatur yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang ingin penulis teliti, kesamaan dalam fokus kajian, objek penelitian, dan metode penelitian. Dalam hal ini penulis menemukan kendala yang cukup berarti dalam mencari tinjauan pustaka, dikarenakan objek fenomena penelitian yang ingin penulis teliti baru terjadi belakangan ini, dan objek penelitian hanya menarik bagi kalangan tertentu seperti pemain *game Mobile Legends* dan kebanyakan peneliti-peneliti lain mengfokuskan kajiannya pada bidang dakwah. Meski demikian, penulis menemukan beberapa penelitian sejenis yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, berikut diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Suaibatul Aslamiah, 2021, dengan judul, “Endorsment Para Ning di Instagram: Perempuan dalam Kapitalisme Media dan Komodifikasi Agama”. Skripsi ini memulai argumentasi dengan membawa fenomena dan realitas sekarang yang sudah berbeda dengan yang sebelumnya.

Fenomena yang diteliti adalah Ning yang dahulunya hanya akan menjadi idola pada ranah pesantren, tetapi kini telah masuk pada ranah public figure dengan mengambil pekerjaan sebagai pelaku endorsment di media sosial berupa instagram. Menurut peneliti, media sosial kini tidak hanya sampai pada ranah dakwah saja, tetapi sudah masuk pada ranah ekonomi akibat dari kharismatik yang dibawa dari trah keluarga Kiai.⁹ Melalui jenis penelitian fenomenologis dan bersumber dari data primer berupa wawancara, netnografi, dan pendekatan sosiologi agama, peneliti menemukan hasil bahwa terdapat pergeseran pada Ning antara ruang privat yang sakral dengan ruang publik di media sosial karena posisinya sebagai pelaku endorsment. Selain itu, penelitian ini juga menemukan hasil bahwa terdapat praktik komodifikasi agama dalam praktik endorsment. Terakhir, penelitian ini juga menemukan hasil bahwa komodifikasi agama turut mendorong akumulasi modal yang dimiliki oleh Ning. Akumulasi modal ini meliputi modal sosial, ekonomi, simbolik, dan modal kultural yang melekat pada diri Ning. Berdasarkan dari pemaparan di atas, penelitian yang dilakukan oleh Suaibatul ini memiliki kesamaan dengan yang sedang dilakukan penulis dalam penelitian ini. Persamaannya terletak pada topik yang diteliti, yaitu komodifikasi agama pada ruang digital. Sedangkan yang membedakan keduanya adalah objek dan fokus masalah. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek adalah pengguna Tiktok Abi Azkacia dan fokus masalah yang diteliti penulis adalah komodifikasi

⁹ Suaibatul Aslamiah, "Endorsment para "Ning" di Instagram: Perempuan Dalam Kapatilasime Media dan Komodifikasi Agama", Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2021.

agama yang dilakukan pada saat siaran langsung bermain *game* Mobile Legend. Selain itu, dalam penelitian ini, Suaibatul menggunakan komodifikasi agama dari Pattana Kitiarsa. Sedangkan penulis menggunakan komodifikasi agama dari Vincent Mosco.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Gibran Zumarda Afdhal Daud dengan judul, “Perubahan Perilaku Keagamaan Remaja Pengguna TikTok di Desa Singocandi Kecamatan Kota Kabupaten Kudus”. Tahun 2022. Penelitian ini berupaya untuk mengetahui persoalan tentang pergeseran perilaku keagamaan pada remaja yang terjadi karena maraknya penggunaan aplikasi TikTok serta dampak yang ditimbulkan akibat dari penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teori perubahan sosial dari Max Weber sebagai pisau analisis sehingga menemukan hasil bahwa perubahan sosial keagamaan yang terjadi pada objek yang diteliti berdasar pada beberapa motif, yaitu jiwa konsumtif, kesadaran akan waktu yang berkurang, serta sopan santun yang mulai berkurang. Selain itu, menggunakan metode penelitian lapangan, peneliti juga menemukan hasil bahwa remaja Desa Singocandi telah mengalami pergeseran perilaku sosial keagamaan.¹⁰ Penelitian ini memiliki persamaan dengan penulis, yaitu keduanya meneliti dan menyinggung ruang digital yang sama. Namun, yang membedakan kedua penelitian ini adalah pisau analisis dan objek yang diteliti. Peneliti menggunakan Max Weber sedangkan penulis menggunakan Vincent Mosco. Selain itu, peneliti

¹⁰ Gibran Zumarda Afdhal Daud, “Perubahan Perilaku Keagamaan Remaja Pengguna Tiktok di Desa Singocandi Kecamatan Kota Kabupaten Kudus”. Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2022.

menggunakan remaja pengguna TikTok di Desa Singocandi, sedangkan penulis melihat pengguna *game* Mobile Legend yang juga bagian dari majelis Nurul Legend Sebagai objek penelitian.

Ketiga, penelitian skripsi yang ditulis oleh Afif Fulsahan, 2014, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan judul “Kapitalisme Media dan Komodifikasi Agama (Pesan di Balik Cerita Religi Pesantren dan Rock N’ Roll season 3)”.¹¹ Fokus pada penelitian ini adalah menguraikan pesan yang ada pada sinetron Pesantren dan Rock N’ Roll season 3 melalui beberapa dimensi yakni skenario, kognisi sosial, dan kontek sosial. Selanjutnya dalam hal komodifikasi agama peneliti tersebut menyoroti adegan ceramah yang ada dalam sinetron dimanfaatkan oleh sistem media sebagai Trend Industrial dalam kultur budaya populer di era globalisasi. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis. Persamaannya terletak pada tema komodifikasi agama pada dakwah dalam media digital sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada objek yang diteliti peneliti tersebut meneliti tentang sebuah film sedangkan penelitian yang penulis lakukan tentang seorang pengguna TikTok dengan Akun Abi Azkacia. Selain itu, penulis hanya memfokuskan kajian mengenai komodifikasi agama dan tidak berfokus pada kapitalisasi media.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rosya El Fadiah, 2017,

¹¹ Afif Fusalhan, “Kapitalisme Media dan Komodifikasi Agama (Pesan di Balik Cerita Sinetron Religi Pesantren Rock N’Roll Season)”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan judul “Komodifikasi Agama Islam dalam Mini Drama Lunch Box”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya unsur-unsur agama dalam Mini Drama *Lunch Box* untuk menarik perhatian turis muslim, ¹²peneliti memiliki kesimpulan bahwa komodifikasi agama terjadi dengan cara memunculkan visualisasi agama dengan menampilkan *Brand Ambassador* muslim yang memakai hijab dan makanan-makanan berlabel halal. Peneliti berpendapat bahwa terjadi pergeseran nilai agama yang pada awalnya agama sebagai sebuah keyakinan yang sakral menjadi sebuah komersil. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang ingin dilakukan penulis, persamaannya terletak pada komodifikasi agama yang terjadi dalam dunia digital, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, selain itu penelitian tersebut memfokuskan video marketing *Mini Drama Lunch Box* sebagai bahan kajiannya sedangkan penulis memfokuskan dakwah Abi Azkaria sebagai fokus kajian.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Ary Anggraeni dan Eka Wenats Wuryanta dari Universitas Paramadina, dengan judul, “Industri Religi Pada Media Online: Penerapan Teori Ekonomi Politik Vincent Moscow (Komodifikasi) Pada Pemberitaan Umroh di Tribunnews.com”. ¹³Penelitian ini mengulas tentang realitas sosial yaitu banyaknya berita-berita mengenai ibadah umrah yang hampir setiap hari muncul di berbagai media online. Berita ini seringkali hadir dan

¹² Rosya El Fadhah, “Komodifikasi Agama Islam dalam Mini Drama Lunch Box”. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2017

¹³ Anggraeni, A., & Wuryanta, E. W. “Industri Religi Pada Media Online’. *Jurnal Communications 2, Vol.2*, Juli 2020 hlm. 61 - 73.

muncul tanpa memberikan penjelasan tentang masalah yang hampir selalu menyertai pada saat pelaksanaan ibadah umrah. Penelitian yang menggunakan teori ekonomi politik media dari Vincent Mosco ini menemukan hasil bahwa komodifikasi berita umrah di media online Tribunnews.com merupakan komodifikasi Islam. Hasil ini dapat ditemukan oleh peneliti berlandaskan dari pendekatan kritis pada pemberitaan umrah pada media online Tribunnews.com. Berdasarkan pada pemaparan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan memiliki persamaan pun perbedaan. Persamaan terletak pada teori yang menggunakan salah satu konsep dari Vincent Moscow yaitu komodifikasi. Sedangkan perbedaan terletak pada objek dan masalah yang diteliti. Objek yang penulis teliti adalah dakwah dalam *live streaming* dan fokus masalah terletak pada komodifikasi di dalam *game* Mobile Legends.

Keenam, jurnal penelitian yang ditulis oleh Arini Fahma Qona'ati, dkk. Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berjudul "Dramaturgy of Ustadh Abi Azkacia's da'wah in the Mobile Legends *game*" tahun 2023¹⁴. Jurnal ini membahas inovasi strategi dakwah kreatif yang dilakukan oleh @abiazkaciaa dalam platform Tiktoknya, Penelitian dalam bahas Inggris ini menggunakan metode analisis kualitatif tekstual dengan jenis studi kasus. Dan memiliki kesimpulan bahwa dakwah yang

¹⁴ Arini Fahma Qona'ati (dkk.), "Dramaturgy of Ustadh Abi Azkacia's da'wah in the Mobile Legends *game*", Islamic Communication Journal, Vol. 8, No.1, Juni 2023, hlm.65-84

dilakukan berhasil menarik perhatian para pemain *game* Mobile Legends dan pendakwah dapat memberikan teladan yang baik dari mulai tutur kata yang sopan dan berpakaian rapih. Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, diantara persamaannya adalah objek yang diteliti sama yaitu pengguna TikTok @abiazkakaiaa dan komunitasnya yaitu majelis Nurul Legends. Sedangkan perbedaannya terletak kepada fokus kajian yang dikaji, peneliti tersebut mengkaji dari sisi dakwahnya sedangkan penulis ingin mengkaji komodifikasi agama yang terjadi didalam dakwahnya.

Ketujuh, jurnal penelitian yang ditulis oleh Neng Ayu Saadah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Dakwah Melalui *Live streaming* Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakaiaa” Dipublikasi tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual yang menggunakan analisi media siber dan berfokus pada ruang media dan objek media. Hasil penelitian ini menemukan bahwa Tiktok ternyata bisa dioptimalkan untuk tujuan menyampaikan pesan dakwah seperti yang dicontohkan oleh Ustaz Abi Azkakaia. Salah satu potensi Tiktok berada pada tampilan visual yang menarik yang bisa melihat aktifitas *game* mobile legend secara meluas dan terbuka dengan fitur *Live streaming*¹⁵. penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, persamaannya terlatak pada metode penelitian yang

¹⁵ Neng Ayu Saadah, “Dakwah Melalui *Live streaming* Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkakaiaa”, AL Munir, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, Vol.13, No.2, 2022, hlm. 144-155.

menggunakan etnografi dan objek penelitian yakni *live streaming* Tiktok @abiazkakaiaa. Sedangkan perbedaannya terletak pada kajiannya, yaitu peneliti memfokuskan kajian tentang dakwah dan penulis memfokuskan kajian tentang komodifikasi agama.

Kedelapan, Jurnal yang ditulis oleh Afina Amna mahasiswa Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dengan judul “Hijrah Artis sebagai Komodifikasi Agama” yang dipublikasi pada tahun 2019¹⁶. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses hijrah yang dilakukan para artis dan menemukan fakta bahwa terjadi komodifikasi agama pada hijrah yang dilakukan. Para artis berlomba-lomba mengikuti fenomena hijrah karena didapati fakta bahwa pendapatan para artis tersebut sedang menurun dan pada tahun itu agama menjadi sebuah nilai yang dapat diperjualbelikan untuk mendapatkan profit yang lebih bagi mereka. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan peran para artis hijrah di masyarakat dalam konteks berdampak atau tidaknya terhadap masyarakat, dan mendapati fakta bahwa hijrah yang dilakukan hanya gimmick semata hanya untuk membuat sensasi dan menaikkan popularitas. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang ingin dilakukan oleh penulis, persamaan terletak pada mencari tujuan dari perilaku yang dilakukan objek dalam konteks menggunakan agama sebagai bahannya dan memiliki persamaan lain yaitu penggunaan teori komodifikasi sebagai kerangka teori. Perbedaannya

¹⁶ Afina Amna, “Hijrah Artis Sebagai Komodifikasi Agama” Jurnal Sosiologi Reflektif, Vol.13, No.2, Desember 2019, hlm.333-350.

terletak pada objek kajian, peneliti menjadikan fenomena hijrah para artis sebagai objek dan penulis menggunakan individu @abiaazkaciaa sebagai objek penelitian.

Kesembilan, Skripsi yang ditulis oleh Taufik Nur Rahman, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Tahun 2023 dengan judul “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustaz Abi Azkacia Pada Konten *Live streaming Game Mobile Legends* Dalam Aplikasi Tiktok”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi Phillip Mayring untuk menganalisis isi pesan dakwah yang disampaikan oleh Ustaz Abi Azkacia kepada jamaah gaming atau Majelis Nurul Legends, penelitian ini menghasilkan analisis berupa konten-konten Ustaz Abi Azkacia yang mengandung nilai Akidah, Akhlak, dan Syariah. Adapun hasil temunya berupa ditemukan 6 video berisi konten Akidah, 4 video berisi konten Akhlak dan 5 video berisi konten Syariah¹⁷. Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang ingin dilakukan oleh penulis, adapun kesamaannya berupa penelitian ini sama-sama mengkaji dakwah yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia dan perbedaannya terletak pada tujuan meneliti, yaitu peneliti ini memiliki tujuan untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam konten Ustaz Abi Azkacia sedangkan penulis ingin mengetahui indikasi adanya komodifikasi agama yang dilakukannya dalam konten-konten Ustaz Abi Azkacia.

¹⁷ Taufik Nur Rohman, “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustaz Abi Azkacia Pada Konten *Live streaming Game Mobile Legends* Dalam Aplikasi Tiktok”. Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta. 2023

Kesepuluh, skripsi yang ditulis oleh Ahmad Sholakhudin, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel pada tahun 2023, dengan judul “Konstruksi nilai-nilai spiritual pada Streamer Mobile Legend Abi Azkacia di media sosial: perspektif semiotika Roland Barthes”. Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes sebagai pisau analisis, hasil penelitian ini mengemukakan bahwa Abi Azkacia mengusung konsep dasar yaitu memadukan antara Islam dan *game*. Cara Abi Azkacia membawakan konten-kontennya adalah dengan mencerminkan dua nilai spiritual yaitu semangat dakwah dan selalu mengingat Allah SWT. Dan peneliti menemukan bahwa dalam konteks denotasi Abi Azkacia mempunyai sasaran dakwah yaitu kaum milenial yang mana Abi Azkacia menyadari bahwa jika berdakwah di masjid akan sedikit kaum milenial yang mendengarkan, sedangkan mitosnya Abi Azkacia seperti seorang pionir dalam hal berdakwah dalam *game*, dia seperti membuat konsep struktural bagaimana caranya berdakwah dalam *game*¹⁸. Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, kesamaannya terletak pada subjek yang diteliti yaitu dakwah dalam *game* yang dilakukan Abi Azkacia sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, penelitian ini meneliti dakwah yang dilakukan Abi Azkacia dengan metode semiotika Roland Barthes sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti akan memfokuskan objek dakwah sebagai komodifikasi agama.

¹⁸ Ahmad Sholakhudin, “Konstruksi nilai-nilai spiritual pada Streamer Mobile Legend Abi Azkacia di media sosial: perspektif semiotika Roland Barthes”. Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2023.

Berbagai referensi diatas penulis hadirkan sebagai tinjauan pustaka yang berkaitan mengenai kajian komodifikasi agama, kajian dakwah dalam media sosial hingga spesifik kajian-kajian yang membahas Abi Azkaria. Dengan demikian, dari berbagai tinjauan pustaka dan literatur di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang penulis ingin tekuni dengan judul “Komodifikasi Agama dalam Digital: Studi Analisis Majelis Nurul Legend” ini merupakan orisil dan belum pernah diteliti ataupun ditulis oleh peneliti dan penulis manapun. Selain itu pula, berkaca dari bahan literatur diatas peneliti beranggapan bahwa penelitian ini penting untuk diteliti karena memiliki fakta realitas sosial dan beragam rujukan untuk memperjelas bahwa penelitian ini tidak sekedar penelitian untuk memenuhi tugas tetapi juga untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

E. Kerangka Teori

1. Komodifikasi

Vincent Mosco mengemukakan bahwa komodifikasi merupakan proses megubah barang, jasa hingga komunikasi menjadi komoditas yang mendapatkan nilai di pasar. Landasan penelitian ini terletak pada teori ekonomi politik media Vincent Mosco, khususnya konsep komodifikasi. Buku Vincent Mosco "The Political Economy of Communication: Rethinking and Renewal" (Sage Publications, 1996)¹⁹.

¹⁹ Vincent Mosco,(2009).”*The Political Economy Communication ED.2*. California: SAGE Publications.

merupakan bentuk eksplorasi ekonomi politik media yang terorganisir secara ekstensif dan cermat, menjadikannya sumber pasti untuk memahami pokok bahasan ini. Vincent Moscow menawarkan pemahaman komprehensif mengenai ekonomi politik, yang dapat didekati baik dari perspektif sempit maupun luas. Didefinisikan secara sempit, ekonomi politik berfokus pada kajian dinamika sosial dan hubungan kekuasaan yang mempengaruhi produksi, distribusi, dan konsumsi sumber daya, termasuk berbagai produk komunikasi seperti surat kabar, buku, iklan, video, film, dan audiens. Menyadari komunikasi sebagai aspek yang sangat penting dalam masyarakat, Mosco mengidentifikasi tiga elemen kunci dalam teori ekonomi media; komodifikasi, spesialisasi, dan strukturasi.²⁰

a. Komodifikasi

Tindakan mengubah barang dan jasa menjadi komoditas yang memiliki nilai pasar merupakan inti dari proses komodifikasi. Namun, jika menyangkut produk media, seperti informasi dan hiburan, transformasi ini tidak dapat diukur dengan menggunakan metrik ekonomi tradisional, karena mereka tidak menganut prinsip yang sama dengan barang berwujud. Di ranah media massa, terdapat tiga elemen yang saling berhubungan: konten media, ukuran audiens, dan iklan berita. Konten

²⁰ Filosofi Guta Sukmono, dkk. "Ekonomi Politik Media : Sebuah Kajian Kritis. hlm. 114. Tahun 2013

media berfungsi sebagai komoditas yang bertujuan untuk memperluas basis khalayak dan sirkulasi. Demikian pula jumlah khalayak dan sirkulasi berperan sebagai komoditas yang dapat dipasarkan kepada pengiklan.

b. Spasialisasi

berkenaan dengan kemampuan media menyajikan penawarannya kepada konsumen dengan tetap memperhatikan keterbatasan ruang dan waktu. Kerangka kelembagaan media memainkan peran penting dalam menentukan fungsinya dalam memenuhi tuntutan jaringan dan efisiensi penyampaian produk media kepada publik. Besar kecilnya entitas bisnis media berhubungan langsung dengan spasialisasi.

c. Strukturasi

Konsep strukturasi memegang peranan penting dalam memahami fenomena sosial. Konsep agen komunitas, proses sosial, dan analisis struktural saling berhubungan. Strukturasi mengacu pada proses dinamis di mana struktur sosial diciptakan dan dipelihara oleh tindakan kolektif agen-agen sosial. Setiap komponen struktur mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi dan membentuk sistem secara keseluruhan sehingga terbentuk suatu elemen hubungan sosial dan pengorganisasian kelas, gender, ras hingga gerakan sosial yang saling berkaitan satu dengan yang lain.

Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan komodifikasi sebagai landasan teori agar masalah yang diteliti dapat terfokus dan

mudah dipahami. Oleh karena itu, penulis mengesampingkan aspek spesialisasi dan strukturasi dalam pembahasan ini. Dalam hal komodifikasi, Vincent Mosco kembali menguraikan bentuk-bentuk komodifikasi dalam konteks komunikasi, adapun bentuk-bentuk komodifikasi tersebut sebagai berikut;

a. Komodifikasi konten

Komodifikasi konten adalah proses mengubah informasi dari data yang diteliti dan dikumpulkan menjadi program atau produk dengan simbol-simbol tertentu yang dimaksudkan agar dapat dipasarkan dan diminati banyak orang atau untuk memenuhi tujuan pemasaran yang ditargetkan. Komodifikasi konten didapat dengan proses konversi konten media menjadi sebuah produk yang dapat dijual di pasar. Proses komodifikasi melibatkan transformasi informasi dari data menjadi sistem pemikiran yang bermakna dan menjadi produk bernilai yang dapat laku di pasar. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa bentuk komodifikasi ini adalah proses transformasi informasi dari kumpulan data menjadi suatu sistem makna yang dapat dipasarkan sebagai suatu produk.

Sebagai sebuah entitas ekonomi, media massa berperan langsung sebagai pencipta nilai lebih melalui produksi dan pertukaran komoditas, dan berperan secara tidak langsung dalam menciptakan nilai lebih pada sektor produksi komoditas lainnya hanya dengan melalui konten. Dapat disimpulkan bahwa komodifikasi konten media yang melibatkan

transformasi informasi merupakan hasil dari kemampuan para profesional untuk merangkai cerita dalam suatu sistem yang sarat makna, yang kemudian menjadi sebuah produk yang laris manis.

b. Komodifikasi Penonton / Audiens

Komodifikasi audiens adalah transformasi khalayak menjadi komoditas yang dibeli dan dijual oleh media kepada pengiklan. Proses komodifikasi khalayak ini analog dengan keterkaitan antara khalayak, media, dan pengiklan. Terdapat proses simbiosis antara periklanan dan perusahaan media, dimana perusahaan media digunakan sebagai sarana untuk menarik khalayak dan kemudian menjual khalayak tersebut kepada pengiklan. Ada dua jenis komodifikasi khalayak, yaitu: komodifikasi internal dan komodifikasi eksternal.²¹

Pertama, komodifikasi internal melibatkan memperlakukan khalayak sebagai komoditas. Komodifikasi ini terkait dengan kebutuhan untuk mengkomodifikasi prosedur pengukuran yang menghasilkan barang dan teknologi pemantauan yang menopang produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi. Secara ringkas, komodifikasi intrinsik ini dapat dijelaskan sebagai proses pemanfaatan penonton sebagai media untuk meningkatkan jumlah penonton.

Kedua, komodifikasi eksternal berkaitan dengan perluasan

²¹ Lintang Achta Nur Firasikha, "Komodifikasi Agama Islam dalam Konten Instagram Aishadern". Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2019.

komodifikasi dalam bidang kelembagaan seperti pendidikan masyarakat, informasi pemerintahan, media, kebudayaan, dan telekomunikasi, yang sebenarnya tidak diciptakan untuk perebutan kekuasaan dan motivasi, namun agar semua orang dapat memperolehnya. Komodifikasi ini melibatkan konversi ruang publik menjadi properti pribadi, seperti pusat perbelanjaan, dll. Komodifikasi ini dicapai melalui iklan komersial.

Dengan demikian terjadi keterkaitan antara komodifikasi internal dan eksternal, keterkaitan yang saling menguntungkan antara internal dan eksternal yaitu internal digunakan sebagai sarana menarik khalayak dan eksternal sebagai pengiklan.²²

c. Komodifikasi Labor

Proses produksi komodifikasi tenaga kerja/labor melibatkan pekerja yang menghasilkan konten yang kemudian dikonsumsi oleh penonton, dengan imbalan yang diberikan berdasarkan persetujuan penonton. Namun, terdapat peran ganda yaitu penonton sebagai buruh dalam pendistribusian konten komoditas ini. Peran ganda ini seringkali tidak disadari oleh para penonton, mereka tidak hanya berperan sebagai konsumen namun juga sebagai produser, yang mengekspresikan pemikiran dan energinya saat terlibat dengan konten media. Hal ini

²²Vincent Mosco, *The Political Economy of Communication* terj. Uswatun Nisa (California: SAGE Publications, 2009)

berlaku bahkan ketika kompensasi yang layak tidak diberikan, karena pekerja berusaha untuk memperoleh kepuasan dari pekerjaan mereka melalui pemikiran konstruktif meskipun upahnya tidak menguntungkan.²³

Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan komodifikasi konten dan komodifikasi audiens untuk meneliti komodifikasi Majelis Nurul Legends.

Selanjutnya, komodifikasi agama adalah mengkomersialisasikan agama menjadi komoditas yang dapat diperjualbelikan bertujuan untuk mendapat keuntungan, hal itu meliputi simbol-simbol dan nilai keagamaan itu sendiri²⁴. Dalam konteks keislaman bentuk komodifikasinya adalah memperdagangkan Islam atau berbaliknya keimanan dan simbol-simbolnya menjadi sesuatu yang diperjualbelikan untuk mendapat profit²⁵. Agama dan pasar memiliki hubungan saling mempengaruhi karena komodifikasi dalam hal ini didefinisikan sebagai komersialisasi terhadap suatu aktivitas tidak sebagai suatu yang alami²⁶.

Menurut Bourdriard masyarakat yang terkomodifikasi adalah sebuah masyarakat yang mengubah segala sesuatu menjadi komoditas.

²³ Vincent Mosco, *The Political Economy Communication ED.2.*(California: SAGE Publications,2009)

²⁴ Afif Fusalhan,"Kapitalisme Media dan Komodifikasi Agama (Pesan di Balik Cerita Sinetron Religi Pesantren Rock N'Roll Season)...,hlm. 13-14.

²⁵ Greg Feally dan Sally White."*Ekspressing Islam: Religious Life and Politics in Indonesia* (terj) Ustaz Seleb, Bisnis Moral, Fatwa Online ragam Ekpresi Islam Indonesia Kontemporer (Depok: Komunitas Bambu 2012).

²⁶ Pattana Kitiarsa, "*Asia's Commodified Sacred Canopies*" dalam Pattana Kitiarsa. *Religious Commodifications In Asia. USA dan Kanada* : Routledge, 2007.

“Suatu masyarakat yang tidak ada sesuatu satupun tidak dapat dipertukarkan termasuk didalamnya hal-hal nonmaterial yang sebelumnya dianggap bukan untuk diperjualbelikan seperti ilmu pengetahuan dan seni²⁷. Sehingga hal ini sesuai dengan hal yang diistilahkan oleh Marxis bahwa komodifikasi merupakan suatu bentuk lain dari hubungan yang pada sifat dasarnya adalah diperdagangkan menjadi hubungan yang bersifat komersil hingga dapat disimpulkan bahwa hubungan sosial merupakan hubungan pertukaran.

Dari uraian di atas komodifikasi agama merupakan sebuah istilah mentransformasikan agama menjadi sebuah nilai pertukaran terhadap masyarakat beragama. Komodifikasi agama menjadi sebuah konstruksi historis dan kultural yang sangat kompleks, komodifikasi diproduksi dalam sebuah kebudayaan tertentu dan mempersyaratkan kerangka kultural untuk mempertegas signifikansi simbolik dan sosio-ekonomi mereka²⁸. Hal ini sering kali menjadi kontroversial karena dianggap dapat merendahkan nilai-nilai keagamaan, mengurangi makna spiritualitas, dan memperlakukan kepercayaan agama sebagai sesuatu yang dapat dimanipulasi untuk keuntungan pribadi atau kelompok. Komodifikasi agama dapat mengakibatkan pergeseran fokus dari dimensi spiritual atau moral ke dimensi ekonomi atau politik. Dalam penelitian kali ini peneliti

²⁷ George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern* (Yogyakarta: Juxtapose dan Kreasi Wacana, 2008), hlm. 144.

²⁸ Moch. Fakhruroji, *Komodifikasi Agama sebagai Masalah Dakwah*, *Jurnal Ilmu Dakwah* Vol.5, No.16, November 2014 hlm.12.

mengfokuskan kajian terhadap komodifikasi agama Islam yang dilakukan oleh pengguna TikTok dengan nama akun Abi Azkacia dalam siaran langsungnya dengan menggunakan simbol-simbol keagamaan khususnya Islam seperti kalimat *Astagfirullah*, *Masya Allah*, *Subhanallah* dalam kegiatannya siaran langsungnya. Pada awalnya penggunaan kalimat-kalimat keagamaan menggantikan kebiasaan pemain yang sering berkata kasar mendapatkan respon baik dari *netizen*. Tetapi, lambat laun terlihat bahwa penggunaan simbol-simbol keagamaan seperti menjadi sebuah gimik semata. Untuk menguraikan tujuan dari gimik yang dilakukan @abiakakiaa tersebut maka peneliti menggunakan teori komodifikasi.

2. Analisis konten (*Content Analyst*)

Menurut Barelson yang dikutip dalam Zuchdi (2017) analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif dan sistematis terhadap isi yang terkandung didalam media komunikasi, sedangkan menurut Krippendorff analisis konten adalah teknik penelitian yang bertujuan untuk membuat inferensi yang valid dan dapat diteliti berdasarkan konteksnya.²⁹ Menurut Barelson ada banyak tujuan menggunakan analisis konten, dalam hal ini penulis hanya menggunakan beberapa tujuan dalam menganalisis konten, adapun tujuan tersebut sebagai berikut ;

²⁹ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian*,(Jakarta : Bumi Aksara, 2019) hlm. 1-13.

- a. Mendeskripsikan kecenderungan isi komunikasi
 - b. Memeriksa isi komunikasi dalam beberapa objek
 - c. Mengidentifikasi maksud dan sifat-sifat komunikator
 - d. Mengetahui keadaan psikologis individu dan kelompok
 - e. Mengungkapkan fokus perhatian
 - f. Mendeskripsikan respon sikap dan tingkah laku terhadap komunikasi.
- Dalam hal ini penulis menggunakan tujuan-tujuan tersebut untuk menganalisa konten-konten @abiakakiaa untuk mengetahui lebih jauh tentang Majelis Nurul Legends dan mengkaji isi konten-konten tersebut yang meliputi beberapa hal seperti; ruang media, dokumen media, objek media dan pengalaman³⁰.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah prosedur atau langkah-langkah dalam melakukan suatu penelitian. Dengan demikian, metode penelitian di dalamnya memuat tata cara penulis dalam mengumpulkan data, sumber data, menganalisis data, dan juga cara menyajikan data³¹. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif dipilih oleh penulis karena didalam penelitian ini terkandung banyak sekali makna, penafsiran, dan pengertian. Sesuai dengan metode penelitian kualitatif yang mempunyai tujuan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Hal ini sejalan dengan

³⁰ Rulli Nasrullah. (2017). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Socioteknologi Di Internet*, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2017)

³¹ Adib Sofia. *Metode Penulisan Karya Ilmiah.*, (Yogyakarta: Bursa Ilmu, 2017), hlm.92

pernyataan Poerwandari (1998: 17), bahwa penelitian kualitatif dilakukan untuk pengembangan pemahaman dan membantu penulis atau peneliti untuk mengerti dan dapat menginterpretasi apa-apa saja yang ada dibalik suatu peristiwa.

Interpretasi dapat meliputi latar belakang pemikiran manusia yang terlibat dalam suatu peristiwa dan bagaimana manusia akan memberi makna pada peristiwa yang terjadi³². Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada fenomena yang sedang diteliti yaitu menekankan kajian pada substansi makna. Metode kualitatif sangat berpengaruh terhadap penggunaan kata dan kalimat, menurut Basri (2014) fokus pada penelitian kualitatif adalah proses dan pemaknaan hasil penelitian. Selain itu, metode kualitatif juga lebih menekankan objek kepada elemen manusia, dan hubungan interaksi diantara elemen tersebut dalam upaya memahami sebuah fenomena dan perilaku. Adapun uraian metode yang akan dilakukan penulis sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan atau studi literatur. Studi pustaka adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber pustaka, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber-sumber lainnya yang terkait dengan topik atau masalah penelitian tertentu. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian, mengidentifikasi

³² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Bumi Aksara, 2022), hlm 105.

perkembangan penelitian terkini, menemukan teori-teori yang relevan, dan menyusun dasar teoritis untuk penelitian yang akan dilakukan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Zed, 2008:3 bahwa metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian³³. Dengan demikian jenis penelitian studi literatur adalah jenis penelitian yang penulis anggap paling relevan untuk menjawab persoalan ini.

2. Sumber Data

Sumber data adalah asal dari data pokok yang digunakan dalam penelitian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia data merupakan keterangan yang benar dan nyata yang dapat dijadikan sebagai dasar kajian, sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan perilaku. Selain itu, menurut Arikunto (2010:172) “Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh”. Dengan demikian, sumber data ialah sebuah informasi yang diperoleh oleh peneliti dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian, adapun sumber data yang digunakan sebagai berikut :

a. Sumber Data Primer

Menurut Sugiyono (2015), Sumber data primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada peneliti, tanpa perantara atau orang

³³ Eka Diah Kartiningrum, “Panduan Penyusunan Studi Literatur”, Politeknik Kesehatan Mojokerto. 2015.

ketiga³⁴. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media sosial seperti TikTok, Instagram dan Youtube khususnya pengguna dengan *username* @abiaskakiaa sebagai sumber data primer penelitian, karena ini merupakan sumber data primer yang cocok dengan jenis penelitian studi kasus yang terperinci dan intensif.

b. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2015) Sumber data sekunder merupakan sebuah sumber data yang dalam hal ini, data yang diterima tidak secara langsung.³⁵. Data sekunder yang peneliti gunakan untuk meneliti adalah jurnal jurnal akademik yang terkait dan dapat dikumpulkan melalui berbagai sumber seperti situs, website, dan masih banyak lagi.

3. Jenis Data

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, maka dari itu jenis data yang dipakai adalah data literer yaitu menggunakan kajian kepustakaan sebagai acuan dengan mengambil beberapa kesamaan judul skripsi terdahulu khususnya tentang komodifikasi agama dalam digital. Dan untuk penelitian terhadap konten akun Tiktok @abiaskakiaa dan kolom komentarnya peneliti menggunakan sumber langsung dari akun Tiktok Abi Azkacia dan beberapa akun pendukung dalam bentuk tangkapan layar atas unggahan terkait. Dalam penelitian ini

³⁴ M Wagio, Arif, *Keilmuan dalam Pendidikan Islam Superioritas dan Dampaknya di Indonesia*, (Yogyakarta: Pusara Publishing, 2020), hlm. 18

³⁵ M Wagio, Arif, *Keilmuan dalam Pendidikan Islam Superioritas dan Dampaknya di Indonesia...* hlm. 19.

penulis membagi dalam beberapa periodik. Periode pertama yaitu pada masa awal mula Ustaz Abi Azkaria melakukan dakwah di media sosial, periode kedua adalah pada masa menjadi *content creator* dakwah dan periode terakhir adalah ketika Ustaz Abi Azkaria melakukan komodifikasi agama dalam kontennya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah rangkaian dari penelitian agar memperoleh data yang sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan. Data harus berupa informasi yang tepat dan mengandung hubungan antara sumber informasi, bentuk-bentuk simbolik, teori, model dan pengetahuan mengenai konteks data pada sisi lain, dalam artian ini data bermaksud mewakili gejala yang sebenarnya.³⁶ Dalam sebuah penelitian, data menjadi hal krusial yang harus ditemukan sehingga diperlukan teknik tertentu untuk menemukannya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis konten dan dalam menggunakan analisis konten ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

a. Penentuan Unit

Penentuan unit merupakan kegiatan mencari data gejala-gejala yang menarik untuk diteliti dan memisahkan data tersebut menjadi bagian-bagian yang selanjutnya dapat di analisis. Menurut Krippendorff (2004:103-

³⁶ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 25.

109) ada lima cara untuk memberi batasan dan mengidentifikasi unit yaitu unit menurut fisik, unit menurut sintaksis, unit referensial, unit proposisional, dan unit semantik. Berikut adalah uraian kelima unit tersebut.

- 1) Unit Fisik, secara singkat unik fisik adalah unit yang terpisah secara jelas, seperti buku, surat kabar, puisi poster hingga laporan keuangan. Unit-unit yang disebutkan terlihat jelas karena pesan yang terkandung didalam setiap unit terpisahkan oleh bentuk fisik medianya dan berbeda dengan unit lain, karena unit fisik membagi media menurut, waktu, besar, tebal dan panjangnya sedangkan unit lain membagi media menurut informasi yang terkandung.
- 2) Unit Sintaksis, unit sintaksis adalah unit yang bersifat alami dan bergantung pada kaidah bahasa yang digunakan pada saat berkomunikasi. Contoh unit sintaksis kecil adalah kata yang paling aman guna mencapai reliabilitas, sedangkan contoh unit sintaksis besar adalah frase, kalimat, paragraf dan wacana. Dan dalam penggunaan unit ini peneliti harus menghitung frekuensi kata atau kalimat itu.
- 3) Unit Referensial, unit referensial merupakan unit yang dapat diberi batasan menurut objek, kejadian, kepribadian, tindakan, negara dan ide yang diacu oleh suatu ekspresi (ungkapan). Unit referensial

sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian guna menyakinkan dan menggambarkan secara utuh suatu fenomena yang ada³⁷.

- 4) Unit Proposional, unit proposional adalah unit yang tidak memerlukan data bahasa sesuatu yang kompleks. Menurut Osgood, unit proposional adalah suatu cara untuk menggambarkan unit-unit yang sedikit kompleks dengan cara memerhatikan strukturnya. Sedangkan dalam definisi lain unit proposional merupakan sebuah unit yang menggabungkan antara kalimat satu dengan kalimat lain yang dapat menyimpulkan perkataan dan dalam unit ini diperlukan kemampuan peneliti dalam hal logika dan tata bahasa.
- 5) Unit Tematik, unit tematik diidentifikasi sesuai dengan hubungannya pada definisi struktural konten terhadap suatu tulisan naratif, penjelasan, atau tafsir³⁸. Dalam hal ini unit tematik adalah unit yang berbeda dari sumber primernya melainkan unit yang diambil dari sumber lain dengan pemberitaan yang sama. Penentuan unit tematik memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap pesan yang disampaikan termasuk makna-makna yang terkandung secara implisit serta perlu untuk memperhatikan pula nuansa makna tersebut.

³⁷ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 25-26.

³⁸ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 27.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan unit sintaksis, unit referensial, unit proposional dan unit tematik. Dalam hal ini alasan mengapa penulis tidak menggunakan unit fisik adalah karena fenomena yang penulis kaji berada dalam lingkungan media sosial dalam artian tidak ada fisiknya. Adapun uraian unit tersebut sebagai berikut :

Pertama, Unit Sintaksis yang akan penulis gunakan dalam hal ini peneliti akan menghitung seberapa banyak menggunakan kalimat-kalimat seperti Astagfirullah, Subhanallah, Masya allah dalam gimik pada saat @abiazkakiaa melakukan siaran langsung bermain *game* mobile legends dalam durasi tertentu. Kedua, Unit Referensial yang penulis gunakan untuk dalam memisahkan kalimat yang mengacu pada komersialisasi, komodifikasi dan dakwah yang dilakukan @abiazkakiaa.

Selanjutnya, unit Proposional yang penulis gunakan untuk menampilkan tampilan yang menggambarkan komodifikasi agama yang dilakukan @abiazkakiaa dalam komunitas majelis Nurul Legends. Terakhir Unit Tematik yang penulis gunakan untuk menampilkan opini-opini terkait baik itu yang pro terhadap perilaku Ustaz Abi azkacia maupun yang kontra terhadapnya, unit ini penting digunakan agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan.

b. Penentuan Sampel

Dalam melakukan analisis konten diperlukan penentuan sampel agar penelitian tidak terfokuskan pada satu kajian. Menurut Krippendorff, (2004:98 – 103) ada 3 langkah yang perlu dilakukan, diantaranya:

- 1) Menentukan Sampel, dalam menentukan sampel peneliti terlebih dahulu menentukan topik yang diteliti pada unit-unit penentuan, kemudian peneliti mengambil bagian-bagian realitas yang diamati. Dan dalam penelitian ini, penulis hanya mengkaji realitas komodifikasi agamanya saja dan mengesampingkan dakwah yang dilakukan @abiazkakaiaa.
- 2) Mengkategorikan sampel, setelah mendapatkan sampel-sampel berupa foto, peneliti harus mengkategorikan fokus kajian, karena dalam penelitian ini terjadi kesamaran antara komodifikasi agama dengan murni dakwah, maka penulis harus mengkategorikan bagian komodifikasi dan bagian dakwah.
- 3) Menentukan Konteks Sampel, dalam hal ini peneliti harus mengenal dan membuat fakta yang ikut menentukan interpretasi fenomena simbolik dan memastikan bahwa fenomena yang diteliti terjadi dilingkungan sekitar yang bertujuan agar penelitiannya tidak sia-sia³⁹.

³⁹ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. (2019). Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian, Jakarta : Bumi Aksara, hlm. 28.

Dua hal ini sangat penting dalam melakukan analisis konten karena memiliki keterkaitan satu sama lain. Setelah kedua hal tersebut dilakukan, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah mencatat atau menampilkan data tersebut sebagaimana mestinya. Pencatatan data dalam analisis konten berupa data simbolik yang tak berstruktur⁴⁰. Data-data yang sudah dicatat kemudian akan dianalisa agar mendapatkan kesimpulan dari penelitian tersebut.

5. Analisis Data

Analisis data kualitatif merupakan suatu pengelolaan, pengorganisasian, dan pemilahan data sehingga menjadikan satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, memilih apa yang penting dan yang dapat dipelajari⁴¹ untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna⁴².

Kegiatan peneliti dalam menganalisis data metode analisis konten berbeda dengan analisis data jenis penelitian lain. Karena menganalisis data menggunakan metode analisis konten biasanya peneliti melakukan setelah selesai melakukan inferensi. Inferensi dalam analisis konten adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memahami sumber-sumber yang bertujuan agar dapat

⁴⁰ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 29.

⁴¹ Moloeng, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hlm. 248.

⁴² Ahmad Rijali, "Analisis data kualitatif" *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17 N.33, Januari 2018, hlm. 84.

mengembangkan dan membuat justifikasi konstruk analitis⁴³. Karena penelitian ini menggunakan jenis literatur maka penulis tidak menggunakan inferensi. Dan mengutip langsung dalam Zuchdi (2017:49) beberapa kegiatan dalam menganalisis konten menggunakan jenis kualitatif sebagai berikut ;

- a. Meringkas data agar dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan baik
- b. Menemukan pola hubungan yang ada dalam data untuk menguji hipotesis relasional
- c. Menghubungkan data yang diteliti dengan analisis konten dan data yang diperoleh dengan teknik lain atau dari situasi yang lain sehingga dapat berfungsi sebagai validasi metode-metode tersebut atau berikan informasi yang belum diperoleh.⁴⁴.

Proses analisis data kualitatif melibatkan pemeriksaan dan interpretasi data untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pokok bahasan. Berbeda dengan analisis kuantitatif, analisis kualitatif tidak mengandalkan frekuensi, melainkan pola hubungan. Berbagai metode termasuk dalam analisis kualitatif, seperti peta kognitif, domain konseptual, sosiogram, dan pembuatan profil.⁴⁵

⁴³ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 43.

⁴⁴ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 43.

⁴⁵ Darmiyati Zuchdi dan Wiwik Afifah. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian...*, hlm. 53-56.

a. Peta Kognitif

Inti dari teknik ini melibatkan penggambaran prosedur analitis dalam bentuk peta. Peta kognitif ini menggambarkan posisi berbagai konsep dan sifat keterhubungannya. Khususnya, hubungan antara konsep-konsep ini mengikuti pola yang agak antiklimaks. Peta itu sendiri mencakup semua referensi tentang individu yang bertanggung jawab terhadap objek kajian, seperti penulis, sekaligus mencakup konsep-konsep kunci. Para ahli harus berkonsentrasi dengan peta kognitif yang dibuat peneliti untuk memastikan keselarasan antara pemikiran penulis dan realitas pada periode waktu tertentu. Penting untuk dicatat bahwa kenyataan dapat bervariasi dalam periode waktu yang berbeda karena adanya pergeseran fokus dan perhatian.

b. Ranah Konseptual

Ranah konseptual berfungsi sebagai peta jalan linguistik yang mencakup keseluruhan karya tulis yang dihasilkan oleh individu dan kelompok dalam kurun waktu tertentu. Proses ini melibatkan pengorganisasian kata-kata menjadi konsep-konsep yang mudah dipahami oleh orang lain, berdasarkan titik referensi bersama. Konsep-konsep ini kemudian dikelompokkan bersama untuk menciptakan tema-tema yang lebih luas, yang secara kolektif membentuk “ranah konseptual”.

c. Sosiogram

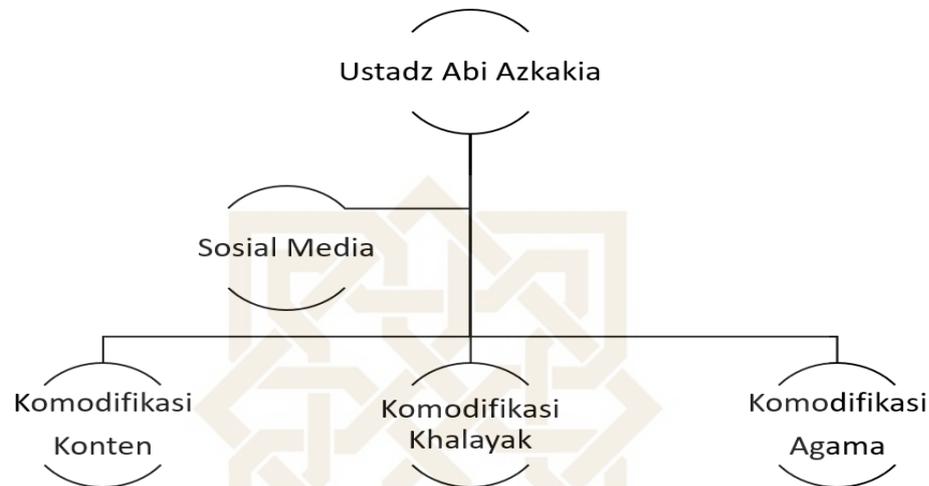
Sosiogram adalah representasi visual dari hubungan antara anggota suatu kelompok. Dalam sosiogram, kita dapat melihat bagaimana orang-orang dalam kelompok (misalnya dalam tim kerja, ruang kelas sekolah, atau kelompok konferensi) saling berinteraksi dan merespons satu sama lain. Sosiogram membantu mengungkap hubungan mendasar antar individu dan dapat digunakan untuk meningkatkan interpretasi perilaku sosial. Jadi, secara singkat, sosiogram adalah cara untuk memvisualisasikan hubungan interpersonal dalam suatu kelompok.

d. Penggambaran Profil

Penggambaran profil, sebuah istilah yang digunakan dalam penelitian sastra dan sejarah, berfungsi sebagai sarana untuk mengkaji pola hubungan. Saat mengeksplorasi gaya hidup atau ciri kepribadian karakter di berbagai novel dalam jangka waktu tertentu, peneliti sering kali menemukan banyak sekali detail. Untuk mengatasi tantangan ini, penting untuk mengungkap pola kepribadian menyeluruh yang ada di balik detail rumit ini. Diperlukan metode yang seragam untuk membandingkan dan membedakan kepribadian individu yang berbeda secara efektif.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan peta kognitif untuk memetakan permasalahan yang penulis teliti yaitu komodifikasi agama yang marak terjadi di era digital saat ini dengan tujuan memudahkan bagi para pembaca untuk

memahami masalah. Selain itu, peneliti juga akan menggambarkan profil Ustadz Abi Azkakia selaku pencetus majelis Nurul Legend.



Gambar 1 : Peta Kognitif Komodifikasi

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini akan sesuai dengan rumusan masalah dan akan dikemas dalam beberapa bab yang diperuntukan sebagai gambaran terperinci mengenai segala masalah dan tujuan penelitian diawali dengan latar belakang dan diakhiri dengan kesimpulan, adapun sistematika penulisan akan dirincikan sebagai berikut;

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah atas problem akademik yang menjadi fokus penelitian yang memuat urgensi isu penelitian untuk menentukan apakah penelitian layak untuk dilakukan. Selanjutnya dalam bab 1 terdapat juga rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori serta metode penelitian. Hal-hal tersebut peneliti gunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal dan

tepat sesuai konteks tanpa melebar, agar pembaca dimudahkan dalam memahami hasil penelitiannya

Bab II, pembahasan dimulai dari bab ini dengan tinjauan terhadap objek material. Pada awalnya peneliti akan menjelaskan serta memperjelas pengertian mengenai *game online Mobile Legends*, komunitas-komunitas yang ada pada *game Mobile Legends*, media sosial khususnya TikTok serta kebudayaan populer di media sosial. Selanjutnya, peneliti akan menguraikan mengenai teori Komodifikasi Vincent Moscow serta mendefinisikan secara terperinci dan menghubungkan komodifikasi agama dalam media sosial yang terjadi serta akan menguraikan sedari awal mengenai individu pengguna akun TikTok Abi Azkia dan memberikan pemahaman *sesimple* mungkin kepada pembaca, hal ini diperutukan sebagai landasan awal agar pembaca paham dengan uraian peneliti.

Bab III, penulis akan menjelaskan dan menjawab rumusan masalah pertama yaitu bagaimana proses transformasi dakwah yang dilakukan Abi Azkaria. Pada bab ini penulis akan menguraikan transformasi dakwah dari masa ke masa hingga sekarang pada era digital dan penulis fokus mengfokuskan penguraian transformasi dakwah kepada Ustaz Abi Azkaria yang pada awalnya hanya seorang guru hingga menjadi streamer *game* dan membuat komunitas Nurul Legends. Kemudian peneliti memasukan beberapa hasil dari dakwah Ustaz Abi Azkaria kepada para pemain *game Mobile Legends* tersebut.

Bab IV, peneliti akan menguraikan hasil dari analisis data yang didapatkan dari literatur-literatur yang penulis dapatkan dan melakukan interpretasi sesuai

dengan analisis data terkait Komodifikasi. Pada bab ini penulis akan melampirkan beberapa jenis komodifikasi seperti komodifikasi konten, komodifikasi audiens dan komodifikasi agama. serta menyertakan beberapa opini-opini yang didapat dari unit tematik.

Bab V, pada bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan sesuai dengan hasil penelitian ini dan akan membuat saran untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti fenomena seperti ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pertama, Muhammad Tedy Purba atau yang lebih akrab dengan panggilan Ustaz Abi Azkazia merupakan seorang *content creator* TikTok yang unik, keunikannya diperoleh dari konten-konten yang dipostingnya yaitu memadukan antara *game online Mobile Legends* dan dakwah. Ustaz Abi Azkazia dahulunya adalah seorang guru bahasa Inggris disebuah sekolah dasar di daerahnya. Selain itu, dalam unggahannya Ustaz Abi Azkazia juga merupakan seorang pendakwah dimasjid-masjid. Seiring berjalannya waktu, Ustaz Abi melakukan transformasi dakwah dengan mengikuti perkembangan di era digital saat ini, yaitu berdakwah menggunakan media sosial sebagai wadahnya, agar dakwah yang disampaikan dapat didengar oleh khalayak ramai.

Pada awalnya, konten dakwah Ustaz Abi Azkazia adalah menjawab pertanyaan para pengikutnya, lambat laun Ustaz Abi Azkazia melakukan improvisasi dengan memadukan *game online Mobile Legends* sebagai media dakwahnya, dan mendapatkan julukan sebagai *gamer syariah*. Seiring berjalannya waktu, konten-konten yang memadukan antara *game online Mobile Legends* dan dakwah tersebut diminati oleh kalangan *netizen* sehingga Ustaz Abi Azkazia mendapati banyak *followers* yang kemudian *followers* tersebut dinamai komunitas Majelis Nurul Legends.

Kedua, berdasarkan pada penelitian yang dilakukan terhadap komunitas Majelis Nurul Legends ditemukan adanya indikasi komodifikasi agama. Indikasi tersebut diperoleh dari hasil menelaah konten-konten TikTok @abiazkakiaa, hasil berupa tindakan Ustaz Abi Azkacia yang diketahui melakukan komodifikasi baik secara komodifikasi konten maupun komodifikasi audiens. Komodifikasi konten dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia dengan cara menjadikan potongan video *live streaming* bermain *game online* Mobile Legends menjadi sebuah konten menarik yang dapat laku dipasar.

Selanjutnya, komodifikasi audiens dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia dengan cara menjadikan komunitas Majelis Nurul Legends sebagai khalayak yang berkontribusi secara tidak langsung dalam proses pengambilan keuntungan. Komodifikasi konten dan komodifikasi audiens yang Ustaz Abi Azkacia lakukan adalah dengan menggunakan agama sebagai sebuah nilai jual terhadap ketertarikan masyarakat. Dalam hal ini, agama yang termasuk dalam entitas lain, mengalami transformasi dari bukan untuk komersial menjadi dikomersialkan. Sehingga nilai-nilai dalam agama dengan mudah diperjualbelikan secara bebas.

B. Saran

Setelah dilaksanakan proses penelitian, penulis mengajak peneliti selanjutnya untuk memperluas objek penelitian agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengaruh komodifikasi agama dalam berbagai konteks digital. Selanjutnya, penulis mendorong penelitian selanjutnya untuk

lebih mendalami tinjauan pustaka dengan melibatkan berbagai sumber yang beragam, termasuk studi-studi terkait dari disiplin ilmu yang berbeda untuk memberikan perspektif yang lebih luas.

Selain itu, penulis juga menghimbau penelitian selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan metode penelitian yang beragam sesuai dengan kebutuhan penelitian, seperti studi komparatif, analisis kuantitatif, atau pendekatan interdisipliner untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Terakhir, penulis mendorong agar penelitian selanjutnya lebih memfokuskan penelitiannya pada dampak sosial, budaya, dan keagamaan dari praktik komodifikasi agama dalam ruang digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. 2019. Tindak Verbal Abuse dalam Permainan *Mobile Legend* di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2).
- Amna, A. 2019. Hijrah Artis sebagai Komodifikasi Agama. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 13(2).
- Anggraeni, A., & Wuryanta, E. W. 2020. Industri Religi Pada Media Online. *Communications*, 2(2).
- Arrasyid, M. H. 2020. “Cyberbullying dalam Permainan *Smartphone* (Fenomena *Cyberbullying* di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan *Mobile Legends*)”. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Aslamiah, S. 2021. “Endorsment Para ‘Ning’ di *Instagram*: Perempuan dalam Kapitalisme Media dan Komodifikasi Agama”. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Corigan, P. 1997. *The Sociology of Consumption*. Australia: The University of New England.
- Dauz, G. Z. A. 2022. “Perubahan Perilaku Keagamaan Remaja Pengguna Tiktok di Desa Singocandi Kecamatan Kota Kabupaten Kudus”. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- El Fadiah, R. 2017. “Komodifikasi Agama Islam dalam Mini Drama *Lunch Box*”. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Fakhruroji, Moch. 2014. Komodifikasi Agama sebagai Masalah Dakwah, *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol.5, No.16.
- Fakih, M. 1989. *Mencari Teologi Untuk Kaum Tertindas: Khidmat dan Kritik Untuk Guruku Prof. Harun Nasution*”, dalam *Refleksi Pembaharuan Pemikiran Islam*. Jakarta: LSAF.
- Fealy, G., & White, S. (Eds.). 2008. *Expressing Islam: Religious Life and Politics in Indonesia*. Institute Of Southeast Asian Studies.
- Firasikha, L. A. N. 2019. “Komodifikasi Agama Islam dalam Konten Instagram Aishadern”. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fusalhan, A. 2014. “Kapitalisme Media dan Komodifikasi Agama (Pesan di Balik Cerita Sinetron Religi Pesantren dan *Rock N’roll* Season 3)”. Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Gunawan, I. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Hikmah, S. 2014. Mengenalkan Dakwah pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 34(1).
- Kartiningrum, D. E. 2015. “Panduan Penyusunan Studi Literatur”, Politeknik Kesehatan Mojokerto.
- Khoiri, N. F. 2021. “Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku *Toxic Disinhibition Online*”. Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Intitut Agama Islam Negeri Ponorogo, IAIN Ponorogo.

- Kitiarsa, P. 2008. *Religious Commodifications In Asia*. Marketing Gods, London-New York.
- Mardiana, R. 2020. Daya Tarik Media Digital sebagai Media Dakwah Untuk Generasi Milenial. *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(02), 148-158.
- Moleong, L. J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mosco, V. 2009. *The Political Economy Communication Ed.2*. California: Sage Publications.
- Nasrullah, R. 2017. *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nisa, Uswatun. "The Political Economy Of Communication"
- Pramudya, D. A., Oxcygentri, O., & Nurkinan, N. 2023. Pengaruh Perilaku Trash Talking dalam *Game Online Mobile Legends* terhadap Agresivitas pada Komunitas Cikarang Gamers. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2).
- Qona'ati, A., Rahman, D., Husniya, E., & Huda, S. 2023. Dramaturgy Of Ustazh Abi Azkacia's Da'wah In The Mobile Legends Game. *Islamic Communication Journal*, 8(1).
- Rasyidi, R., Hayani, R. A., & Ilmiah, W. 2020. Guru alam Pendidikan Islam, antara Profesi dan Panggilan Dakwah. *Jurnal Pendidikan Karakter Jawara (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 6(2).
- Rijali, A. 2018. Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu*

Dakwah, 17(33).

Risdiana, A., Ramadhan, R. B., & Nawawi, I. 2020. Transformasi Dakwah Berbasis' Kitab Kuning' ke Platform Digital. *Jurnal Lektur Keagamaan*, 18(1).

Ristiana, J. Dkk., 2014. “Komersialisasi Dakwah sebagai Bentuk Komodifikasi Agama”, Makalah Sosiologi Agama, Universitas Negeri Jakarta.

Ritzer, G. 2008. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Juxtapose dan Kreasi Wacana.

Rohman, T. N. 2023. “Analisis Isi Pesan Dakwah Ustaz Abi Azkacia Pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends Dalam Aplikasi Tiktok”. Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Rosidi, R. 2017. Dakwah Multikultural di Indonesia Studi Pemikiran dan Gerakan Dakwah Abdurrahman Wahid. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 13(2).

Saadah, N. A. 2022. Dakwah Melalui *Live Streaming Tiktok* pada *Mobile Legends*; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkaciaa. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 13(02).

Sholahuddin, A. 2023. “Konstruksi Nilai-Nilai Spiritual Pada Streamer Mobile Legend Abi Azkacia Di Media Sosial: Perspektif Semiotika Roland Barthes”. Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.

Sofia, A. 2017. *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Bursa Ilmu.

Sukmono, G. F. dkk. 2013. *Ekonomi Politik Media : Sebuah Kajian Kritis*.

Yogyakarta: Lingkar Media.

Syahputra, D. 2017. “Dakwah Transformatif (Studi Pemikiran Moeslim Abdurrahman)”. Skripsi IAIN Raden Intan Lampung.

Wagio, M. Arif. 2020. *Keilmuan dalam Pendidikan Islam: Superioritas dan Dampaknya di Indonesia*. Yogyakarta: Pusara Publishing.

Zuchdi, D. Afifah, W. 2019. *Analisis Konten, Etnografi & Grounded Theory, dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.