

ABSTRAK

Fikri Sholehudin: Inovasi Dakwah Melalui Game Roblox (Studi Netnografi Pada Komunitas Mario Map Ngajiblox)

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dakwah Islam dari ruang fisik menuju ruang virtual, salah satunya melalui platform game metaverse Roblox. Generasi muda yang semakin akrab dengan dunia digital menuntut metode dakwah yang lebih adaptif dan partisipatif. Fenomena ini melahirkan komunitas dakwah virtual Majelis Roblox Indonesia (MARIO) yang mengembangkan Ngajiblox sebagai inovasi dakwah di map Tobatblox pada platform Roblox, sehingga menarik untuk dikaji bagaimana inovasi tersebut dimaknai, disebarkan, diadopsi, dan dipertahankan oleh anggota komunitasnya.

Penelitian ini bertujuan memahami dan menganalisis inovasi dakwah digital komunitas MARIO melalui aktivitas Ngajiblox, dengan menggunakan Teori Difusi Inovasi Everett M. Rogers sebagai kerangka analisis. Secara khusus, penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan pemaknaan Ngajiblox, peran saluran komunikasi dalam penyebarannya, proses adopsinya, serta pengaruh sistem sosial komunitas terhadap penerimaan dan keberlanjutannya.

Penelitian menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap aktivitas komunitas di Roblox maupun media sosial pendukung, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ngajiblox dimaknai anggota sebagai rekonstruksi fungsi Roblox dari ruang hiburan menjadi ruang belajar agama yang interaktif. Penyebaran inovasi berlangsung melalui saluran komunikasi multiplatform, dengan TikTok berperan dalam pengenalan awal berkat algoritma rekomendasinya, sementara Discord menjadi pusat komunikasi interpersonal yang memperkuat kepercayaan anggota. Proses adopsi berlangsung bertahap mengikuti tahap pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, hingga konfirmasi, didorong oleh perpaduan motivasi spiritual dan kebutuhan sosial. Sistem sosial komunitas MARIO, yang tercermin dari hubungan antaranggota, norma tidak tertulis, dukungan kolektif, dan silaturahmi virtual, menjadi faktor penentu utama keberlanjutan inovasi dakwah tersebut. Secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan memperluas penerapan Teori Difusi Inovasi Rogers ke dalam konteks dakwah berbasis metaverse. Secara praktis, temuan ini diharapkan menjadi rujukan bagi komunitas dakwah digital, lembaga keislaman, dan dai muda dalam merancang strategi dakwah yang inovatif dan kontekstual dengan budaya generasi digital.

Kata Kunci: Difusi inovasi; inovasi dakwah; komunitas virtual; netnografi; roblox;

ABSTRACT

Fikri Sholehudin: Innovation in Islamic Da'wah Through the Roblox Game (A Netnographic Study of the Mario Map Ngajiblox Community)

The development of digital technology has driven the transformation of Islamic da'wah from the physical realm to the virtual realm, one example being the metaverse gaming platform Roblox. The younger generation, which is increasingly familiar with the digital world, demands more adaptive and participatory methods of da'wah. This phenomenon has given rise to the virtual da'wah community Majelis Roblox Indonesia (MARIO), which developed Ngajiblox as a da'wah innovation on the Tobatblox map within the Roblox platform. Consequently, it is of interest to examine how this innovation is interpreted, disseminated, adopted, and sustained by the community members.

This study aims to understand and analyze the MARIO community's digital da'wah innovation through Ngajiblox activities, using Everett M. Rogers' Theory of Diffusion of Innovations as the analytical framework. Specifically, the study seeks to describe the interpretation of Ngajiblox, the role of communication channels in its dissemination, the adoption process, and the influence of the community's social system on its acceptance and sustainability.

The study employs a constructivist paradigm with a qualitative approach using the case study method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation of community activities on Roblox and supporting social media platforms, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and the drawing and verification of conclusions.

The results show that members perceive Ngajiblox as a reconstruction of Roblox's function transforming it from an entertainment space into an interactive space for religious learning. The innovation spread through multiplatform communication channels, with TikTok playing a role in initial exposure thanks to its recommendation algorithm, while Discord served as a hub for interpersonal communication that strengthened members' trust. The adoption process occurred in stages following the phases of awareness, persuasion, decision, implementation, and confirmation driven by a combination of spiritual motivation and social needs. The social system of the MARIO community, reflected in inter-member relationships, unwritten norms, collective support, and virtual social interactions, emerged as the primary determinant of the sustainability of this da'wah innovation. Academically, this study enriches the field of Islamic Communication and Broadcasting by extending the application of Rogers' Theory of Innovation Diffusion to the context of metaverse-based da'wah. Practically, these findings are expected to serve as a reference for digital da'wah communities, Islamic institutions, and young da'wah practitioners in designing innovative and contextually relevant da'wah strategies tailored to the culture of the digital generation.

Keywords: Diffusion of innovations; da'wah innovation; netnography; roblox; virtual community.