

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Fokus Penelitian	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Kegunaan Penelitian.....	7
1.5. Tinjauan Pustaka.....	9
1.5.1. Hasil Penelitian Sebelumnya.....	9
1.5.2. Landasan Teoritis	11
1.5.3. Kerangka Konseptual	17
1.6. Langkah-Langkah Penelitian.....	23
1.6.1. Lokasi Penelitian	23
1.6.2. Paradigma dan Pendekatan.....	24
1.6.3. Metode Penelitian.....	24
1.6.4. Jenis data dan sumber data	26

1.6.5. Unit Analisis.....	27
1.6.6. Teknik Pengumpulan Data	28
1.6.7. Teknik Penentuan Keabsahan Data.....	29
1.6.8. Teknik Analisis Data	30
BAB II.....	32
KAJIAN TEORITIS	32
2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu	32
2.2. Kajian Konseptual	36
2.2.1. Tinjauan Umum Dakwah dalam Perspektif Komunikasi Kontemporer	36
2.2.2. Inovasi Dakwah dalam Media Digital.....	57
2.2.3. Platform Roblox sebagai Ruang Dakwah Virtual	64
2.2.4. Komunitas Virtual dan Dinamika Keagamaan.....	71
2.3. Kajian Teoritis	79
2.3.1. Konsep Dasar Difusi Inovasi.....	79
2.3.1. Sintesis Elemen Difusi Inovasi dalam Konteks Ngajiblox ..	85
BAB III.....	86
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
3.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	86
3.1.1. Profil Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO).....	86
3.1.2. Kegiatan Dakwah Komunitas Majelis Roblox Indonesia	87
3.1.3. Gambaran Umum Aplikasi Roblox.....	89
3.2. Hasil Penelitian.....	95
3.2.1. Pemahaman dan Pemaknaan Ngajiblox sebagai inovasi dakwah di platform Roblox.....	95

3.2.2.	Peran saluran komunikasi dalam proses penyebaran dan pengenalan inovasi dakwah Ngajiblox	102
3.2.3.	Proses adopsi inovasi dakwah Ngajiblox berlangsung	111
3.2.4.	Sistem sosial komunitas MARIO dalam memengaruhi penerimaan dan keberlanjutan inovasi dakwah.	125
3.3.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	135
3.3.1.	Adaptasi Budaya Digital Generasi Muda Melalui Inovasi Dakwah Ngajiblox	136
3.3.2.	Integrasi Dakwah dan Gamifikasi Menciptakan Pengalaman Religius yang Lebih Partisipatif.....	148
3.3.3.	Saluran Komunikasi Multiplatform Mempercepat Penyebaran Inovasi Dakwah.....	155
3.3.4.	Pengalaman dan Interaksi Sosial Sebagai Proses Adopsi Ngajiblox Berlangsung Secara Bertahap	164
3.3.5.	Motivasi Spiritual dan Kebutuhan Sosial Menjadi Faktor Utama Penerimaan Inovasi Dakwah	169
3.3.6.	Komunitas MARIO sebagai Sistem Sosial yang Menjaga Keberlanjutan Dakwah Virtual	175
BAB IV		182
PENUTUP		182
4.1.	Kesimpulan.....	182
4.2.	Saran	184
4.3.	Implikasi Penelitian	185
DAFTAR PUSTAKA		187
LAMPIRAN		195

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Peneliian Terdahulu	9
Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3.1 Ringkasan Proses Adopsi Inovasi Dakwah NgajiBlox oleh Anggota Komunitas MARIO	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Komunitas MARIO.....	86
Gambar 3. 2 Rozan Aviv (Founder Komunitas MARIO)	87
Gambar 3. 3 Jadwal Kajian MARIO	88
Gambar 3. 4 Logo Roblox.....	89
Gambar 3. 5 Kumpulan map Roblox	91
Gambar 3. 6 Kostumisasi Fitur Avatar	92
Gambar 3. 7 Fitur Chat dan Voice chat	93
Gambar 3. 8 Koneksi Pertemanan.....	94
Gambar 3. 9 Jadwal Kajian	97
Gambar 3. 10 Map TobatBlox	99
Gambar 3. 11 Diskusi Setelah Kajian	102
Gambar 3. 12 Konten Tiktok MARIO	105
Gambar 3. 13 Channel Chat MARIO.....	107
Gambar 3. 14 Konten Tiktok MARIO	111
Gambar 3. 15 Postigan Tiktok @majelisrobloxindonesia.....	112
Gambar3. 16 Kolom komentar postingan @majelisrobloxindonesia	115
Gambar 3. 17 Kolom komentar postingan @majelisrobloxindonesia	118
Gambar 3. 18 Dokumentasi kegiatan Ngacak	120
Gambar 3. 19 Pengumuman Open Recruitment.....	122
Gambar 3. 20 momen setelah kajian	126
Gambar 3. 21 Pakaian Map Najiblox	128
Gambar 3. 22 Sesi Dokumentasi	130
Gambar 3. 23 Poster Kolaborasi	131
Gambar 3. 24 Chat Anggota Komunitas	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi.....	195
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	195
Lampiran 3 Sesi Wawancara Informan 1.....	195
Lampiran 4 Sesi wawancara Informan 2.....	195
Lampiran 5 Instrumen Penelitian.....	196
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Informan 1.....	196
Lampiran 7 Transkrip wawancara informan 2.....	196
Lampiran 8 Discord MARIO.....	196

