

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dakwah metaverse Roblox muncul sebagai respons terhadap tantangan dakwah konvensional yang sering kali terbatas pada ruang fisik, seperti masjid atau majelis taklim. Generasi Z dan generasi Alpha memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengakses ilmu pengetahuan, salah satunya pengetahuan keagamaan, melalui media digital yang memungkinkan partisipasi aktif dibandingkan melalui ceramah satu arah di ruang fisik (Zazin & Zaim, 2019). Kondisi ini menimbulkan tantangan serius bagi praktik dakwah Islam, karena metode dakwah tradisional sering kali dinilai kurang relevan dengan gaya hidup digital generasi muda yang terbiasa dengan game, media sosial, dan dunia virtual.

Di sisi lain, pemanfaatan platform game sebagai media dakwah juga menjadi sebuah pembicaraan konseptual dan praktis antara nilai-nilai game dan nilai keagamaan. Roblox pada dasarnya dirancang untuk tujuan hiburan, kreativitas, dan eksplorasi dunia virtual, sehingga esensi dakwah Islam di dalamnya berpotensi menimbulkan pertanyaan mengenai batas antara nilai Islami dan duniawi, serta bagaimana nilai-nilai keislaman dinegosiasikan dalam ruang yang sarat dengan unsur permainan, fantasi, dan kompetisi. Hak tersebut menjadi sebuah permasalahan akademik yang penting karena dakwah tidak lagi berlangsung dalam ruang yang secara simbolik “religius”, melainkan dalam ruang virtual yang bercirikan budaya populer dan logika permainan.

Selain itu, munculnya komunitas dakwah virtual seperti Majelis Roblox Indonesia (MARIO) menunjukkan bahwa dakwah di metaverse tidak hanya bersifat individual, tetapi berkembang sebagai praktik kolektif berbasis komunitas digital. Komunitas ini berperan sebagai agen yang merancang, mengelola, dan menyebarkan inovasi dakwah melalui aktivitas terstruktur di dalam game Roblox. Namun, sejauh ini masih sedikit penelitian yang secara mendalam mengkaji bagaimana inovasi dakwah tersebut diperkenalkan, diterima, dan diadopsi oleh anggota komunitas virtual, serta faktor-faktor apa yang memengaruhi keberlangsungan praktik dakwah di ruang metaverse.

Dengan demikian, fenomena dakwah di metaverse Roblox tidak hanya mencerminkan adaptasi teknologi dalam praktik keagamaan, tetapi juga menandai perubahan mendasar dalam cara dakwah diproduksi, disebarkan, dan dimaknai oleh generasi digital. Kondisi ini menuntut kajian ilmiah yang mampu menjelaskan dinamika inovasi dakwah dalam ruang virtual, khususnya melalui pendekatan yang memahami komunitas digital sebagai sistem sosial yang aktif dan terus berkembang.

Perkembangan metaverse sebagai sebuah konsep dan ruang digital telah menjadi bagian penting dalam percakapan teknologi masa kini, dengan prediksi yang menunjukkan percepatan adopsi global dalam berbagai sektor sosial, termasuk pendidikan, bisnis, dan komunikasi lintas budaya. Roblox, yang dikembangkan oleh *Roblox Corporation*, sebuah perusahaan teknologi yang berbasis di *San Mateo, California*, Amerika Serikat. Roblox secara resmi

didirikan pada tahun 2004 oleh dua pengembang perangkat lunak yaitu David Baszucki dan Erik Cassel.

Saat ini *game* Roblox dikenal sebagai salah satu platform metaverse terkemuka, menunjukkan pengaruh besar terhadap pola interaksi generasi muda secara global. Di Q2 tahun 2025, platform ini mencatat lebih dari 111,8 juta pengguna aktif harian, sebuah angka yang mencerminkan dominasi Roblox dalam ekosistem game dan ruang virtual modern (Roblox, 2025). Tingginya angka ini dipadukan dengan data demografis yang menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaannya adalah anak muda di bawah 18 tahun, yang menjadi kelompok utama pengguna teknologi digital dan media sosial saat ini, (Goodstats, 2025).

Selain itu, laporan statistik global menunjukkan bahwa platform-platform metaverse secara keseluruhan diperkirakan akan mencapai penetrasi pengguna global yang signifikan pada tahun 2025, dengan jutaan pengguna menggunakan ruang virtual ini untuk interaksi sosial, permainan, kreativitas, serta berbagai aktivitas lain yang sebelumnya tidak dapat dilakukan dalam media sosial tradisional, (Statista, 2025). Faktor ini menunjukkan bahwa platform seperti Roblox bukan sekadar fenomena kinetik digital, tetapi ruang sosial baru yang memengaruhi praktik budaya, pendidikan, dan komunikasi, termasuk dakwah.

Dalam ranah dakwah digital, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti media sosial untuk penyebaran nilai keagamaan telah memperluas jangkauan dakwah dan memperkaya cara penyampaian pesan

Islam melalui berbagai platform online. Penelitian dalam konteks dakwah inklusif di dunia virtual (metaverse) menggarisbawahi bahwa teknologi digital menjadi sarana komunikasi lintas budaya yang responsif terhadap kebutuhan umat di era digital, meskipun ia juga menghadapi tantangan tertentu dalam penerapannya. Hal ini relevan dengan fenomena komunitas virtual dakwah yang berkembang di Roblox karena mereka tidak hanya memanfaatkan media digital linear seperti Instagram atau YouTube, tetapi juga ruang interaksi imersif berbasis avatar.

Penelitian oleh Al Kahfi et al. (2025) menunjukkan bahwa platform game online seperti Roblox memiliki potensi sebagai media penyebaran dakwah dengan pendekatan partisipatif dan interaksional. Studi mereka mengemukakan bahwa aktivitas dakwah di lingkungan Roblox melibatkan sesi kajian virtual, simulasi ibadah, serta komunitas roleplay yang memadukan pesan keagamaan dengan konteks permainan; hal ini dianggap relevan untuk generasi Z dan Alpha dalam memperluas jangkauan dakwah digital.

Penelitian yang lain oleh Isna Salsabila Muthoharoh (2025) mengamati transformasi praktik keagamaan di Roblox sebagai ekspresi kesalehan generasi muda melalui pendekatan *digital religion*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Roblox menjadi ruang efektif untuk ekspresi dan praktik keagamaan karena integrasi nilai-nilai agama ke dalam fitur teknis permainan, sehingga praktik keagamaan tidak hanya menjadi ritual formal tetapi juga bagian dari identitas digital pengguna.

Selain itu, sejumlah literatur lain menelusuri potensi Roblox sebagai alat pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam; penelitian ini menunjukkan bahwa fitur platform metaverse memungkinkan pembelajaran nilai-nilai Islam dengan pengalaman yang lebih dalam dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional. Meskipun fokusnya pada pendidikan keagamaan, temuan ini memberikan bukti bahwa Roblox memiliki relevansi sosial dan pedagogis yang turut memengaruhi cara generasi muda menerima pesan dakwah atau pendidikan keagamaan.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajiannya yang menempatkan inovasi dakwah Islam sebagai praktik sosial-komunikatif yang berlangsung di dalam ruang metaverse game Roblox, khususnya melalui aktivitas komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) pada map Ngajiblox. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya membahas dakwah digital pada platform media sosial linear seperti YouTube, Instagram, atau TikTok, penelitian ini mengkaji dakwah sebagai pengalaman imersif dan partisipatif yang berlangsung dalam lingkungan virtual tiga dimensi berbasis game. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan bentuk dakwah digital, tetapi secara khusus menganalisis proses penyebaran dan penerimaan inovasi dakwah dalam komunitas virtual dengan menggunakan *Diffusion of Innovation Theory* dari Everett M. Rogers. Dengan pendekatan netnografi, penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan melihat komunitas virtual sebagai sistem sosial yang aktif dalam memproduksi, menyebarkan, dan memaknai praktik dakwah di

ruang metaverse. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi konseptual dan empiris dalam pengembangan kajian dakwah Islam kontemporer, khususnya terkait adaptasi dakwah terhadap budaya digital dan dunia virtual generasi muda.

1.2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada inovasi dakwah yang dikembangkan oleh komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui aktivitas Ngajiblox di platform Roblox, serta proses difusi dan adopsi inovasi tersebut dalam komunitas virtual. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana bentuk inovasi dakwah dirancang, diperkenalkan, dipraktikkan, dan dimaknai oleh anggota komunitas MARIO berdasarkan empat elemen utama dalam teori *Diffusion of Innovation Theory*.

- a. Bagaimana anggota komunitas MARIO memahami dan memaknai Ngajiblox sebagai inovasi dakwah di platform Roblox?
- b. Bagaimana saluran komunikasi berperan dalam penyebaran dan pengenalan inovasi dakwah Ngajiblox kepada anggota komunitas MARIO?
- c. Bagaimana proses adopsi inovasi dakwah Ngajiblox berlangsung pada anggota komunitas MARIO dalam rentang waktu tertentu, mulai dari mengenal hingga menerima inovasi tersebut?
- d. Bagaimana sistem sosial dalam komunitas MARIO memengaruhi penerimaan dan keberlanjutan inovasi dakwah Ngajiblox?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis inovasi dakwah digital yang dilakukan oleh komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui platform metaverse Roblox. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mendeskripsikan bagaimana anggota komunitas MARIO memahami dan memaknai Ngajiblox sebagai inovasi dakwah di platform Roblox.
- b. Menganalisis peran saluran komunikasi dalam proses penyebaran dan pengenalan inovasi dakwah Ngajiblox kepada anggota komunitas MARIO.
- c. Mengkaji proses adopsi inovasi dakwah Ngajiblox pada anggota komunitas MARIO dalam rentang waktu tertentu, mulai dari tahap mengenal hingga menerima inovasi tersebut.
- d. Mendeskripsikan pengaruh sistem sosial dalam komunitas MARIO terhadap penerimaan dan keberlanjutan inovasi dakwah Ngajiblox.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan nyata bagi pengembangan ilmu di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam, khususnya dalam kajian dakwah digital dan komunikasi berbasis teknologi metaverse. Penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana teori komunikasi klasik seperti *Diffusion of Innovation*

Theory dapat diterapkan dalam konteks media baru seperti Roblox sebagai ruang dakwah.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti lain yang ingin mengkaji inovasi metode dakwah Islam di ruang virtual, serta mendorong lahirnya kajian interdisipliner antara dakwah, teknologi, dan budaya digital.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) sebagai komunitas dakwah digital dalam mengoptimalkan strategi penyampaian pesan dakwah di lingkungan metaverse game Roblox, khususnya dalam pemanfaatan fitur virtual, pengelolaan konten dakwah, serta pola interaksi dakwah yang sesuai dengan karakter generasi digital. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan Islam, organisasi dakwah, dan dai muda digital dalam mengembangkan pendekatan dakwah yang inovatif, interaktif, dan kontekstual dengan budaya dunia virtual.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi perguruan tinggi dan lembaga pendidikan dalam pengembangan kajian dakwah digital berbasis teknologi metaverse, baik dalam konteks penelitian maupun pengayaan kurikulum. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperluas wawasan akademik mahasiswa dan praktisi dakwah

mengenai transformasi strategi dakwah Islam di era teknologi informasi dan budaya digital.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Hasil Penelitian Sebelumnya

Penelitian mengenai dakwah digital telah banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya terkait dengan pemanfaatan media sosial dan teknologi digital sebagai sarana penyampaian pesan Islam. Namun, kajian tentang dakwah di ranah metaverse, khususnya melalui platform game Roblox, masih sangat terbatas.

Tabel 1.1 Kajian Peneliian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Debie Ruth Amanda (Skripsi S1, Universitas Sriwijaya, 2025)	Konvergensi Simbolik Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia	Sama-sama meneliti komunitas virtual di platform Roblox dan interaksi sosial antaranggota dalam ruang digital berbasis avatar.	Penelitian ini tidak mengkaji dakwah Islam dan tidak menggunakan perspektif difusi inovasi, melainkan fokus pada makna simbolik dan identitas komunitas secara umum.
2	Siti Nur Aisyah, (Skripsi S1, UIN Sunan Kalijaga, 2024)	Kreativitas Dakwah di Era Digital melalui Gamifikasi: Studi Kasus Game Roblox	Sama-sama membahas Roblox sebagai media dakwah digital dan pemanfaatan	Penelitian ini masih bersifat umum dan konseptual, tidak berfokus

		sebagai Media Dakwah Kreatif.	unsur gamifikasi dalam penyampaian pesan keagamaan	pada komunitas tertentu serta belum mengkaji proses adopsi inovasi dakwah dalam komunitas virtual.
3	Ahmad Al Kahfi, Muhammad Rasyid, & Nurul Hidayah, (Jurnal <i>Syiar</i> , 2025).	<i>An Exploratory Study of Roblox Games as a Medium for Da'wah and Dissemination Strategies through Social Media.</i>	Sama-sama mengkaji Roblox sebagai medium dakwah dan melihat potensi game sebagai sarana penyebaran pesan Islam kepada generasi muda.	Penelitian ini lebih menekankan strategi penyebaran dakwah melalui game dan media sosial, tanpa analisis mendalam tentang proses difusi inovasi dalam satu komunitas spesifik.
4	Muhammad Iqbal, Rina Oktaviani, & Fahmi Ramadhan, (Jurnal <i>An-Nashiha</i> , 2025).	Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui Platform Roblox di Era Digital.	Sama-sama meneliti praktik dakwah Islam di platform Roblox dan pemanfaatan fitur virtual sebagai media dakwah.	Fokus penelitian ini pada figur dai secara individual, bukan pada dinamika inovasi dakwah dalam sebuah komunitas virtual seperti MARIO.
5	Abdul Halik, (Tesis S2, UIN Syarif Hidayatullah	Analisis Penggunaan Metaverse sebagai	Sama-sama membahas dakwah Islam di ruang	Objek penelitian berbeda (metaverse

	Jakarta, 2025).	Platform Dakwah Islam di Masjid Istiqlal Jakarta.	metaverse dan transformasi praktik dakwah akibat perkembangan teknologi digital.	Masjid Istiqlal), tidak menggunakan Roblox sebagai platform, serta tidak menitikberatkan pada komunitas game dan difusi inovasi dakwah.
--	-----------------	---	--	---

Sumber: Observasi Penulis Tahun 2025

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa kajian-kajian sebelumnya umumnya menempatkan media digital sebagai sarana dakwah, dengan fokus pada *platform* yang bersifat linear dan konvensional seperti media sosial, *website*, atau konten audiovisual. Berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada fenomena dan objek kajian, yaitu praktik inovasi dakwah melalui game berbasis metaverse Roblox, khususnya pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di Map Ngajiblox. Penelitian ini tidak hanya memandang Roblox sebagai media hiburan, tetapi sebagai ruang sosial virtual yang dimanfaatkan sebagai medium dakwah interaktif.

1.5.2. Landasan Teoritis

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Diffusion of Innovation Theory* yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers melalui karyanya *Diffusion of Innovations* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1962 dan terus mengalami penyempurnaan dalam edisi-edisi selanjutnya. Teori ini menjelaskan bagaimana suatu inovasi

diperkenalkan, dikomunikasikan, dan diadopsi oleh individu atau kelompok dalam suatu sistem sosial melalui proses yang berlangsung secara bertahap. Rogers menegaskan bahwa adopsi inovasi tidak terjadi secara serentak, melainkan melalui tahapan-tahapan tertentu yang dipengaruhi oleh karakteristik inovasi, saluran komunikasi, waktu, dan sistem sosial tempat inovasi tersebut berkembang (Rogers, 1962).

Dalam perspektif Rogers, inovasi didefinisikan sebagai suatu gagasan, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau unit adopsi. Kebaruan ini bersifat subjektif, artinya sesuatu dapat dikategorikan sebagai inovasi bukan semata-mata karena benar-benar baru secara kronologis, tetapi karena dipersepsikan baru oleh penerimanya. Oleh karena itu, inovasi dakwah digital yang dilakukan oleh komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui metaverse Roblox dapat dipahami sebagai bentuk inovasi sosial-keagamaan, karena memadukan pesan dakwah Islam dengan medium virtual berbasis permainan digital yang sebelumnya tidak lazim digunakan sebagai sarana dakwah (Rogers, 2003; McQuail, 2010).

Rogers menjelaskan bahwa empat elemen utama yang saling berkaitan, yaitu inovasi (*innovation*), saluran komunikasi (*communication channels*), waktu (*time*), dan sistem sosial (*social system*). Keempat elemen tersebut menjadi kerangka konseptual yang digunakan untuk menganalisis fenomena dakwah virtual pada komunitas MARIO Map Ngajiblox.

Elemen pertama adalah inovasi (*innovation*), yaitu gagasan, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu maupun kelompok tertentu (Rogers, 2003). Kebaruan dalam inovasi tidak selalu berarti sesuatu yang benar-benar baru secara mutlak, melainkan sesuatu yang dipersepsikan baru oleh penerimanya. Dalam penelitian ini, Ngajiblox dipahami sebagai inovasi dakwah karena menghadirkan praktik penyampaian nilai-nilai Islam melalui dunia virtual berbasis game. Dakwah yang umumnya dilakukan secara konvensional kini dikembangkan ke dalam ruang digital interaktif berbasis metaverse, sehingga memberikan pengalaman baru bagi pengguna, khususnya generasi muda yang aktif di lingkungan game online. Kehadiran dakwah di Roblox menunjukkan adanya transformasi media dakwah yang menyesuaikan perkembangan teknologi komunikasi digital.

Elemen kedua adalah saluran komunikasi (*communication channels*), yaitu media atau cara yang digunakan untuk menyampaikan inovasi dari satu individu kepada individu lain (Rogers, 2003). Saluran komunikasi memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas penyebaran inovasi, karena melalui proses komunikasi tersebut individu memperoleh informasi, pemahaman, dan pengaruh sosial terkait inovasi yang diperkenalkan. Dalam konteks penelitian ini, penyebaran dakwah Ngajiblox dilakukan melalui berbagai saluran komunikasi digital, seperti media sosial, grup komunitas, interaksi antarpemain, serta komunikasi langsung di dalam platform Roblox. Penyebaran informasi tersebut

memungkinkan anggota komunitas MARIO mengenal, memahami, dan tertarik untuk mengikuti aktivitas dakwah virtual. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi medium komunikasi dakwah yang partisipatif dan interaktif.

Elemen ketiga adalah waktu (*time*), yaitu dimensi yang berkaitan dengan proses keputusan inovasi, tingkat keinovatifan individu, dan kecepatan adopsi inovasi dalam suatu kelompok sosial (Rogers, 2003). Rogers menjelaskan bahwa adopsi inovasi tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses bertahap sejak individu mengenal inovasi hingga akhirnya memutuskan menerima atau menolaknya. Dalam penelitian ini, unsur waktu terlihat dari bagaimana anggota komunitas MARIO mengalami proses mengenal Ngajiblox, mempertimbangkan manfaatnya, hingga akhirnya memutuskan untuk mengikuti kegiatan dakwah virtual secara berkelanjutan. Proses tersebut dapat berlangsung berbeda pada setiap individu tergantung pengalaman digital, intensitas interaksi sosial, dan tingkat ketertarikan terhadap inovasi dakwah yang ditawarkan.

Elemen keempat adalah sistem sosial (*social system*), yaitu lingkungan sosial tempat berlangsungnya proses difusi inovasi yang terdiri atas individu, kelompok, norma, serta pola interaksi tertentu (Rogers, 2003). Sistem sosial memengaruhi bagaimana inovasi diterima atau ditolak karena individu tidak mengambil keputusan secara

sepenuhnya mandiri, melainkan dipengaruhi oleh hubungan sosial dan budaya di sekitarnya. Dalam konteks penelitian ini, komunitas MARIO menjadi sistem sosial yang membentuk interaksi antarpengguna dalam aktivitas dakwah virtual di Roblox. Dukungan komunitas, pengaruh anggota lain, budaya digital, serta hubungan sosial yang terbangun di dalam komunitas menjadi faktor penting dalam mendorong keberlanjutan adopsi inovasi dakwah Ngajiblox. Dengan adanya sistem sosial yang mendukung, inovasi dakwah digital dapat berkembang menjadi ruang pembelajaran agama yang lebih adaptif terhadap budaya media baru.

Melalui empat elemen utama teori difusi inovasi tersebut, penelitian ini berupaya memahami bagaimana dakwah digital berbasis game dapat diterima, dijalankan, dan dipertahankan oleh anggota komunitas virtual. Teori ini dinilai relevan karena mampu menjelaskan hubungan antara inovasi teknologi, proses komunikasi, dinamika waktu adopsi, serta pengaruh sistem sosial dalam pembentukan praktik dakwah kontemporer di era digital.

Selain tahapan adopsi, Rogers juga menekankan bahwa keberhasilan difusi inovasi dipengaruhi oleh lima karakteristik inovasi, yaitu *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *trialability*, dan *observability*. *Relative advantage* merujuk pada sejauh mana inovasi dianggap lebih baik dibandingkan praktik sebelumnya; *compatibility* berkaitan dengan kesesuaian inovasi dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan pengguna;

complexity mengacu pada tingkat kemudahan atau kesulitan inovasi untuk dipahami; *trialability* menunjukkan sejauh mana inovasi dapat dicoba secara terbatas; dan *observability* berkaitan dengan sejauh mana hasil inovasi dapat diamati oleh orang lain. Kelima karakteristik ini menjadi indikator penting dalam menilai apakah inovasi dakwah melalui metaverse Roblox mudah diterima oleh anggota komunitas MARIO atau justru mengalami resistensi (Rogers, 2003).

Proses adopsi inovasi dalam ruang digital juga tidak dapat dilepaskan dari karakter media dan pengalaman pengguna. Praktik keagamaan di ruang digital membentuk apa yang ia sebut sebagai *digital religion*, yaitu kondisi ketika praktik keagamaan tidak hanya dipindahkan ke media baru, tetapi mengalami adaptasi, negosiasi, dan inovasi sesuai dengan logika teknologi yang digunakan (Champbell, 2013). Dalam konteks ini, dakwah melalui game Roblox tidak sekadar menjadi saluran baru, melainkan membentuk pola baru dalam cara jamaah memahami, mengalami, dan memaknai pesan dakwah. Hal ini memperkuat analisis bahwa inovasi dakwah MARIO di metaverse Roblox merupakan proses sosial-kultural yang melibatkan teknologi, komunitas, dan nilai keagamaan secara simultan.

Dalam konteks dakwah digital, teori difusi inovasi relevan karena dakwah dapat dipahami sebagai proses komunikasi nilai yang juga mengalami transformasi seiring perkembangan teknologi. Inovasi dakwah di metaverse Roblox tidak hanya berkaitan dengan medium baru,

tetapi juga menyangkut perubahan cara penyampaian pesan, pola interaksi dai dan jamaah, serta dinamika komunitas virtual sebagai sistem sosial baru. Dengan menggunakan *Diffusion of Innovation Theory*, penelitian ini mampu menganalisis secara komprehensif bagaimana inovasi dakwah MARIO diperkenalkan, dikomunikasikan, diadopsi, dan dipertahankan dalam lingkungan metaverse Roblox.

1.5.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini disusun untuk menjelaskan hubungan antara inovasi dakwah, komunitas MARIO, dan game Roblox sebagai medium dakwah, dengan merujuk pada teori Difusi Inovasi Everett M. Rogers. Kerangka ini menjadi dasar analisis dalam memahami bagaimana praktik dakwah mengalami pembaruan bentuk dan strategi melalui media game berbasis metaverse, serta bagaimana inovasi tersebut diperkenalkan, diterima, dan dimaknai oleh komunitas virtual.

a. Inovasi Dakwah

Inovasi dakwah dalam penelitian ini dipahami sebagai bentuk pembaruan dalam cara penyampaian pesan keislaman yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital dan karakteristik budaya generasi muda. Inovasi dakwah tidak sekadar memindahkan konten dakwah ke media baru, tetapi mencakup transformasi metode, medium, pola interaksi, dan pengalaman keagamaan yang dihasilkan. Dalam konteks komunikasi Islam

kontemporer, inovasi dakwah dipandang sebagai respons strategis terhadap perubahan lanskap media dan pola konsumsi pesan religius masyarakat digital (Sari & Hidayat, 2023).

Sejumlah akademisi dakwah menegaskan bahwa inovasi dakwah merupakan bagian dari ijtihad komunikasi, di mana dai dan lembaga dakwah dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan media baru agar pesan Islam tetap relevan, menarik, dan dapat diterima oleh audiens yang semakin heterogeny (Thahir, 2023). Inovasi dakwah juga berkaitan erat dengan pemanfaatan teknologi interaktif, partisipatif, dan imersif yang memungkinkan audiens tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses dakwah.

Dalam penelitian ini, inovasi dakwah merujuk pada praktik dakwah yang dilakukan melalui game Roblox, khususnya di Map Ngajiblox yang dikelola oleh komunitas MARIO. Bentuk inovasi tersebut mencakup penggunaan avatar sebagai representasi diri, desain ruang dakwah virtual, penyajian materi keagamaan dalam format interaktif, serta mekanisme komunikasi dua arah antara dai dan jamaah. Dakwah dalam konteks ini tidak lagi berlangsung secara satu arah seperti ceramah konvensional, tetapi hadir sebagai pengalaman religius digital yang bersifat imersif dan kolaboratif.

Ditinjau dari perspektif *Diffusion of Innovation Theory*, inovasi dakwah melalui Roblox diposisikan sebagai suatu inovasi sosial-

keagamaan yang memiliki karakteristik tertentu, seperti keunggulan relatif dibandingkan dakwah konvensional, kesesuaian dengan gaya hidup digital generasi muda, tingkat kompleksitas penggunaan teknologi, peluang untuk dicoba secara bertahap, serta tingkat keterlihatan hasil dakwah di dalam komunitas virtual (Rogers, 2003).

b. Komunitas MARIO (Majelis Roblox Indonesia)

Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) merupakan komunitas virtual berbasis platform Roblox yang berfokus pada aktivitas dakwah dan pembelajaran keislaman di ruang digital. MARIO beranggotakan para pengguna Roblox yang memiliki ketertarikan terhadap dakwah Islam dan memanfaatkan game sebagai ruang alternatif untuk aktivitas keagamaan. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah berkumpul, tetapi juga sebagai aktor utama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan inovasi dakwah digital.

Secara konseptual, MARIO dapat dikategorikan sebagai komunitas virtual religius, yaitu komunitas yang identitas, interaksi sosial, dan praktik keagamaannya dibangun dalam ruang digital (Campbell, 2013). Komunitas virtual semacam ini memiliki dinamika sosial tersendiri, di mana relasi antaranggota tidak bergantung pada kedekatan fisik, melainkan pada kesamaan minat, nilai, dan tujuan bersama yang dimediasi oleh teknologi.

Dalam kerangka difusi inovasi, MARIO berperan sebagai agen difusi, yakni pihak yang memperkenalkan, mengomunikasikan, dan memfasilitasi adopsi inovasi dakwah melalui Roblox. Komunitas ini membangun sistem sosial internal berupa struktur kepengurusan, jadwal kegiatan dakwah, peran dai virtual, serta mekanisme partisipasi anggota. Melalui sistem tersebut, inovasi dakwah disebarkan secara berkelanjutan kepada anggota komunitas dan pengguna Roblox lainnya.

Keberadaan MARIO sebagai komunitas penggerak dakwah menjadi faktor penting dalam keberhasilan inovasi, karena proses adopsi tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh legitimasi sosial, kepercayaan anggota, dan intensitas interaksi dalam komunitas (Rogers, 2003; Valente, 1996). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, komunitas MARIO diposisikan sebagai pusat aktivitas difusi inovasi dakwah di dalam ekosistem game Roblox.

c. Game Roblox sebagai Medium Dakwah

Roblox adalah platform game online berbasis metaverse yang memungkinkan pengguna menciptakan dunia virtual, berinteraksi melalui avatar, dan membangun komunitas sosial dalam lingkungan tiga dimensi. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial digital yang mendukung aktivitas edukatif, kreatif, dan kolaboratif (Nieborg & Poell, 2018).

Dalam kerangka konseptual penelitian ini, game Roblox diposisikan sebagai medium dakwah, yaitu sarana yang memungkinkan terjadinya komunikasi keagamaan dalam bentuk baru. Berbeda dengan media sosial konvensional yang cenderung bersifat linear, Roblox menawarkan pengalaman dakwah berbasis imersi, di mana pengguna dapat “hadir” secara virtual, berinteraksi secara langsung, dan merasakan suasana religius yang dibangun dalam ruang digital.

Fitur-fitur Roblox seperti avatar, ruang 3D, voice chat, serta sistem scripting memungkinkan penyampaian pesan dakwah yang lebih kontekstual dan partisipatif. Dalam konteks ini, medium tidak hanya menjadi saluran penyampai pesan, tetapi juga membentuk cara pesan dakwah diproduksi, disampaikan, dan dimaknai oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan pandangan Rogers bahwa medium dan sistem sosial sangat memengaruhi proses difusi inovasi.

d. Proses Difusi Inovasi Dakwah melalui Game Roblox

Hubungan antara inovasi dakwah, komunitas MARIO, dan game Roblox dianalisis melalui tahapan difusi inovasi Rogers, yaitu Inovasi, saluran komunikasi, waktu, sistem sosial. Proses ini menggambarkan bagaimana anggota komunitas mengenal dakwah di Roblox, membentuk sikap terhadapnya, mengambil keputusan untuk berpartisipasi, mempraktikkan keterlibatan dakwah, serta

memperkuat atau menghentikan partisipasi tersebut berdasarkan pengalaman yang diperoleh.

Selain tahapan adopsi, proses difusi juga dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat, seperti literasi digital anggota, kesiapan teknologi, norma komunitas, serta persepsi terhadap legitimasi dakwah di ruang game. Faktor-faktor ini berperan dalam menentukan sejauh mana inovasi dakwah melalui Roblox dapat diterima dan berkelanjutan.

Bagan 1.1: Kerangka konseptual



Sumber: Observasi Penulis Tahun 2025

Kerangka konseptual ini menjadi dasar analisis penelitian untuk memahami dinamika inovasi dakwah MARIO di metaverse Roblox. Diagram konseptual yang mengilustrasikan hubungan antar unsur tersebut menggambarkan bagaimana inovasi dakwah menjadi titik awal, kemudian melalui tahapan difusi inovasi Rogers, dipengaruhi oleh karakteristik inovasi, serta diperkuat atau dilemahkan oleh faktor pendukung dan penghambat, hingga akhirnya menghasilkan

proses adopsi dan pemaknaan dakwah oleh komunitas MARIO. Kerangka ini memastikan bahwa analisis penelitian berjalan searah dengan fokus penelitian dan teori utama yang digunakan.

1.6. Langkah-Langkah Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merujuk pada ruang atau konteks tempat data penelitian diperoleh dan fenomena yang diteliti berlangsung secara aktual. Dalam penelitian kualitatif berbasis media digital, lokasi penelitian tidak selalu bersifat fisik, melainkan dapat berupa ruang virtual yang menjadi arena interaksi sosial dan produksi makna (Hine, 2015). Sejalan dengan karakter objek penelitian ini, lokasi penelitian ditetapkan pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) serta ruang virtual Ngajiblox yang dikembangkan dan dioperasikan di dalam platform game Roblox.

Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa seluruh aktivitas dakwah yang menjadi fokus penelitian berlangsung secara daring melalui interaksi antar pengguna di ruang metaverse. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memerlukan pengamatan lapangan konvensional, melainkan observasi digital terhadap praktik komunikasi, simbol, dan aktivitas dakwah yang dimediasi teknologi. Lokasi penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh data secara langsung melalui interaksi virtual, dokumentasi digital, serta partisipasi dalam komunitas MARIO.

1.6.2. Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivistik yang berpandangan bahwa realitas sosial tidak bersifat tunggal dan objektif, melainkan dibangun melalui proses interaksi, pengalaman, serta penafsiran subjek sosial terhadap dunianya. Paradigma konstruktivistik menekankan bahwa makna lahir dari praktik sosial yang berlangsung dalam konteks tertentu dan dipengaruhi oleh latar budaya serta teknologi yang digunakan (Berger & Luckmann, 1966). Dalam konteks penelitian ini, praktik dakwah yang berlangsung di komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan ruang virtual Ngajiblox dipahami sebagai realitas sosial yang dibentuk melalui interaksi digital, simbol virtual, serta pengalaman religius yang dimediasi oleh teknologi game Roblox.

Berdasarkan paradigma tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berorientasi pada interpretatif dan naturalistik untuk mempelajari fenomena sosial dan budaya serta makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap pengalaman mereka (Lahman, 2024). Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu menangkap makna subjektif dan dinamika sosial dakwah digital di metaverse secara mendalam, kontekstual, dan sesuai dengan realitas yang dialami oleh anggota komunitas MARIO.

1.6.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah netnografi, yaitu metode penelitian kualitatif yang dikembangkan dari etnografi untuk mengkaji budaya, interaksi, dan aktivitas masyarakat

dalam komunitas daring. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang berfokus pada aktivitas dakwah digital di ruang virtual Roblox, khususnya dalam komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui map Ngajiblox. Netnografi memungkinkan peneliti memahami perilaku, pola komunikasi, serta budaya yang terbentuk dalam komunitas virtual melalui pengamatan terhadap interaksi digital yang berlangsung secara alami. Konsep tersebut pertama kali diperkenalkan oleh Kozinets (2010) dan telah banyak diterapkan dalam penelitian komunikasi digital di Indonesia.

Melalui metode netnografi, peneliti melakukan observasi partisipatif secara daring, wawancara mendalam dengan anggota komunitas, serta analisis terhadap berbagai artefak digital seperti percakapan, unggahan, dokumentasi kegiatan, dan aktivitas komunikasi yang berlangsung pada platform Roblox, Discord, TikTok, Instagram, dan WhatsApp. Pendekatan ini dinilai mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pola interaksi, pembentukan makna, serta dinamika sosial dalam komunitas virtual. Sejalan dengan penelitian Ningsih dan Haryanti (2025), netnografi memberikan ruang bagi peneliti untuk mengidentifikasi pola komunikasi dan interaksi komunitas daring secara mendalam melalui analisis aktivitas digital yang berlangsung secara natural.

1.6.4. Jenis data dan sumber data

a. Jenis data

Berdasarkan pendekatan interpretatif dengan metode netnografi, penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata, narasi, simbol, dan representasi visual yang mengandung makna, bukan dalam bentuk angka (Kahfi et al., 2025). Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan terhadap aktivitas dakwah digital, interaksi antaranggota komunitas, serta artefak digital yang muncul di ruang metaverse Roblox, khususnya pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan Map Ngajiblox.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menekankan pada pemaknaan terhadap proses komunikasi dan praktik dakwah yang berlangsung di ruang virtual. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam tema-tema tertentu untuk memahami pola inovasi dakwah, interaksi komunitas, serta cara pesan keagamaan dikonstruksi dan dimaknai oleh anggota komunitas MARIO.

b. Sumber data

a) Data Primer

Data primer dalam penelitian ini merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, yaitu aktivitas dakwah digital dan interaksi sosial yang berlangsung dalam komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di ruang virtual Map Ngajiblox pada platform Roblox. Data primer digunakan

untuk memahami secara mendalam praktik inovasi dakwah dan proses komunikasi keagamaan yang dikonstruksi dalam ruang virtual (Kozinets, 2010). Data ini dikumpulkan melalui observasi partisipatif di lingkungan metaverse, dokumentasi aktivitas komunitas, serta interaksi digital antaranggota komunitas.

b) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber pendukung yang tidak dikumpulkan secara langsung dari lapangan digital, tetapi relevan untuk memperkuat analisis penelitian. Data ini meliputi buku-buku teori komunikasi dan dakwah digital, literatur tentang metaverse dan game online, jurnal ilmiah terkait teori difusi inovasi, laporan resmi platform Roblox, serta dokumen akademik lain yang mendukung kajian penelitian. Data sekunder berfungsi sebagai landasan teoritis dan kontekstual dalam menafsirkan data primer (Sugiyono, 2020).

1.6.5. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah praktik wacana dakwah digital yang muncul dalam aktivitas dan interaksi komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di ruang virtual Map Ngajiblox pada platform Roblox. Unit analisis merujuk pada satuan tertentu yang menjadi fokus kajian penelitian dan dapat berupa individu, kelompok, dokumen, atau peristiwa yang relevan dengan tujuan penelitian (Lestari et al., 2025). Dalam konteks ini, unit analisis tidak berbentuk teks tertulis

konvensional, melainkan teks wacana digital yang termanifestasi melalui percakapan virtual, narasi dakwah, simbol keagamaan, serta representasi visual dan interaksi avatar dalam lingkungan metaverse.

Unit analisis difokuskan pada wacana dakwah yang dikonstruksi melalui aktivitas komunikasi komunitas MARIO, baik yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit, dalam bentuk ceramah virtual, diskusi keagamaan, aturan komunitas, dan praktik interaksi sosial antaranggota. Wacana tersebut dianalisis sebagai representasi inovasi dakwah digital, dengan memperhatikan konteks sosial, makna simbolik, serta dinamika komunikasi yang terbentuk dalam ruang virtual.

1.6.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan pendekatan kualitatif dan metode netnografi, di mana peneliti berperan sebagai pengamat-partisipan (participant observer) dalam komunitas daring Majelis Roblox Indonesia (MARIO). Teknik utama yang digunakan meliputi observasi partisipatif daring, wawancara mendalam, dan analisis dokumen digital.

Peneliti melakukan observasi secara partisipatif dengan mengamati langsung aktivitas dakwah komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di Map Ngajiblox untuk memahami interaksi, bentuk penyampaian pesan, dan praktik komunikasi keagamaan di ruang metaverse. Wawancara mendalam dilakukan secara daring dengan pengelola, moderator, dan anggota aktif MARIO guna menggali

pandangan serta pengalaman mereka terkait dakwah digital melalui Roblox. Analisis dokumen digital, seperti rekaman kegiatan, unggahan media sosial, dan arsip komunitas, digunakan sebagai data pendukung dan sarana triangulasi untuk menjaga validitas temuan penelitian (Sugiyono, 2018).

1.6.7. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Penelitian ini berpijak pada paradigma interpretative konstruktivistik dengan metode kualitatif netnografi, yang menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam menafsirkan realitas sosial di ruang digital. Oleh karena itu, unsur subjektivitas peneliti tidak dapat sepenuhnya dihindari, karena makna dakwah digital di metaverse Roblox dipahami melalui interpretasi terhadap interaksi, simbol, dan praktik komunikasi yang berlangsung dalam komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO). Perbedaan penafsiran antarpelitian merupakan hal yang wajar, sebab realitas sosial dipahami sebagai konstruksi makna yang kontekstual dan dinamis, bergantung pada sudut pandang, pengalaman, serta kerangka teori yang digunakan peneliti (Romdani, 2021).

Kualitas dan keabsahan penelitian ini tidak diukur melalui generalisasi statistik, melainkan melalui konsistensi peneliti dalam menerapkan paradigma penelitian, pendekatan netnografi, serta landasan teoritis yang digunakan secara sistematis dan berkesinambungan. Temuan penelitian bersifat kontekstual dan ideografis, yaitu menjelaskan

secara mendalam praktik dakwah digital yang berlangsung dalam komunitas MARIO di Map Ngajiblox. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan ketekunan pengamatan (intrarater) dengan mengamati aktivitas komunitas secara berulang dan mendalam, serta memanfaatkan berbagai sumber referensi dan data pendukung sebagai bahan pembanding guna memperkuat akurasi dan kredibilitas temuan penelitian.

1.6.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif interaktif yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Model ini menegaskan bahwa analisis data kualitatif merupakan proses yang berlangsung secara simultan dan berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian berakhir. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif terdiri atas tiga alur kegiatan utama, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan pengujian kesimpulan (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, 2014)..

analisis data dilakukan dengan menyeleksi dan mengkategorikan data hasil observasi aktivitas dakwah virtual, wawancara dengan pengelola dan anggota komunitas MARIO, serta dokumen digital yang berkaitan dengan kegiatan dakwah di Map Ngajiblox. Data yang relevan kemudian disusun dan ditafsirkan secara tematik berdasarkan tahapan difusi inovasi Rogers, mulai dari tahap pengetahuan hingga konfirmasi,

untuk mengungkap pola inovasi dakwah, dinamika adopsi, serta pemaknaan pesan dakwah oleh anggota komunitas dalam ruang metaverse Roblox.

