

ABSTRAK

Salsabila Amani Sa'diyah : Inovasi Dakwah Digital Berbasis Virtual Reality (VR) (Studi Kasus Pada VR Journey Indonesia)

Perkembangan teknologi digital mendorong dakwah Islam beradaptasi dengan perkembangan media. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) sebagai media dakwah. VR Journey Indonesia memanfaatkan teknologi VR untuk menghadirkan kisah para nabi dan sejarah Islam secara interaktif dan imersif. Pemanfaatan VR sebagai media dakwah menarik dikaji karena masih terbatas dan memerlukan proses inovasi serta penyesuaian dalam penerapannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses inovasi dakwah digital berbasis VR pada VR Journey Indonesia, meliputi proses inisiasi, pengembangan, dan implementasi inovasi. Penelitian ini secara khusus mengkaji bagaimana gagasan dakwah berbasis VR muncul, dikembangkan menjadi media dakwah, dan diterapkan dalam praktik dakwah digital.

Kerangka berpikir penelitian berangkat dari VR Journey Indonesia sebagai bentuk inovasi dakwah digital berbasis teknologi VR. Proses inovasi dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu *Innovation Initiation*, *Innovation Development*, dan *Innovation Implementation*. Ketiga tahapan tersebut digunakan untuk melihat perjalanan inovasi sejak munculnya gagasan, proses pengembangan, hingga penerapannya sebagai media dakwah.

Landasan teori penelitian menggunakan teori *Innovation Journey* Van de Ven et al. (1999), yang memandang inovasi sebagai proses dinamis dan tidak linear. Teori ini membagi perjalanan inovasi ke dalam tiga fase utama, yaitu *initiation period*, *developmental period*, dan *implementation period*. Teori tersebut digunakan untuk menganalisis proses inovasi dakwah digital berbasis VR pada VR Journey Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi VR Journey Indonesia berlangsung secara dinamis dan tidak linear. Inovasi diawali oleh kebutuhan, peluang, dan permasalahan, kemudian dikembangkan melalui perencanaan, pembagian peran, pengembangan konten, dan penyempurnaan. Implementasinya dilakukan melalui media sosial, *event*, serta kerja sama dengan masjid dan sekolah, disertai penyesuaian harga, pemasaran, dan lokasi. Dengan demikian, VR Journey Indonesia menunjukkan bahwa inovasi dakwah berbasis teknologi imersif merupakan proses yang terus berkembang sesuai kondisi dan kebutuhan masyarakat.

Kata kunci: Inovasi Dakwah Digital, *Virtual Reality*, *Innovation Journey*, VR Journey Indonesia.

ABSTRACT

Salsabila Amani Sa'diyah: *Digital Da'wah Innovation Based on Virtual Reality (VR) (A Case Study of VR Journey Indonesia)*

The development of digital technology encourages Islamic da'wah to adapt to changes in media. One form of this innovation is the use of Virtual Reality (VR) as a da'wah medium. VR Journey Indonesia utilizes VR technology to present stories of the prophets and Islamic history through interactive and immersive experiences. The use of VR in da'wah is important to study because it remains limited and requires innovation and adaptation in its implementation.

This research aims to examine the process of VR-based digital da'wah innovation at VR Journey Indonesia, including the initiation, development, and implementation of innovation. Specifically, this research examines how the idea of VR-based da'wah emerged, was developed into a da'wah medium, and was implemented in digital da'wah practices.

The conceptual framework of this research views VR Journey Indonesia as a form of digital da'wah innovation based on VR technology. The innovation process is analyzed through three stages: Innovation Initiation, Innovation Development, and Innovation Implementation. These stages are used to examine the innovation journey from the emergence of the idea, through its development, to its implementation as a da'wah medium.

The theoretical foundation of this research is the Innovation Journey theory proposed by Van de Ven et al. (1999), which views innovation as a dynamic and non-linear process. The theory consists of three main phases: initiation period, developmental period, and implementation period. This theory is used to analyze the process of VR-based digital da'wah innovation at VR Journey Indonesia.

The findings show that the innovation process at VR Journey Indonesia is dynamic and non-linear. The innovation begins with needs, opportunities, and problems, then develops through planning, role division, content development, and refinement. Its implementation is carried out through social media, events, and collaborations with mosques and schools, accompanied by adjustments in pricing, marketing, and location. Thus, VR Journey Indonesia demonstrates that immersive technology-based da'wah innovation is a continuously developing process that adapts to societal conditions and needs.

Keywords: *Digital Da'wah Innovation, Virtual Reality, Innovation Journey, VR Journey Indonesia.*