

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	2
LEMBAR PERSETUJUAN.....	3
ABSTRAK	4
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI	10
DAFTAR GAMBAR	12
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah	16
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	17
E. Kerangka Berpikir.....	18
F. Penelitian Terdahulu.....	20
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	25
A. Mediatisasi Agama	25
B. Digital Religion.....	42
C. Praktik Keagamaan Online	44
D. Otoritas Keagamaan Digital.....	46
E. Transformasi Praktik Keagamaan	47
F. Identitas Religius Digital.....	48
G. Dimensi Digital Religion	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	50
B. Jenis dan Sumber Data	50
C. Teknik Pengumpulan Data	53
D. Teknik Analisis Data	56

E. Penyajian Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Gambaran Umum Komunitas Majelis Roblox Indonesia	57
B. Praktik Keagamaan Online di Komunitas Majelis Roblox Indonesia	78
C. Perubahan Otoritas Keagamaan di Komunitas MARIO	100
D. Transformasi Praktik Keagamaan di Komunitas MARIO	108
BAB V PENUTUP	116
A. Simpulan	116
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	124

