

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan percepatan transformasi digital di Indonesia, muncul sebuah fenomena baru di mana praktik keagamaan tidak hanya berlangsung di ruang fisik seperti masjid dan mushala, melainkan juga merambah ke ruang maya. Penelitian terkini menunjukkan bahwa proses atau mediatisasi agama telah mengubah cara Muslim Indonesia memahami dan menjalankan ibadah serta interaksi keagamaan mereka melalui media digital (Arafat, 2025). Salah satu manifestasi menarik dari fenomena tersebut dapat dilihat pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO), yang memanfaatkan Discord sebagai ruang komunikasi dan koordinasi antar anggota, serta Roblox sebagai arena pelaksanaan kajian keagamaan secara virtual.

Perubahan hubungan antara agama dan media tersebut semakin tampak melalui kemunculan berbagai komunitas keagamaan yang menjadikan ruang digital sebagai medium utama dalam menjalankan aktivitas keagamaannya. Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah keberadaan Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO), yaitu komunitas yang memanfaatkan platform Discord sebagai ruang komunikasi, koordinasi, serta penyelenggaraan kajian keagamaan, sementara Roblox digunakan sebagai ruang virtual yang memungkinkan anggota berinteraksi melalui representasi avatar dalam berbagai aktivitas komunitas. Pemanfaatan kedua platform tersebut menunjukkan bahwa praktik keagamaan tidak lagi terbatas pada ruang fisik, tetapi berkembang menuju ruang virtual yang memungkinkan interaksi berlangsung secara langsung tanpa dibatasi oleh wilayah geografis maupun waktu. Fenomena ini memperlihatkan adanya bentuk baru praktik keagamaan yang lahir sebagai konsekuensi dari perkembangan teknologi digital dan semakin meningkatnya intensitas penggunaan media komunikasi daring (Arafat, 2025).

Penelitian ini memilih judul “Mediatisasi Agama: Studi pada Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di Platform Discord dan Roblox” karena

fenomena dakwah digital yang memanfaatkan platform permainan *gaming platform* masih relatif jarang dikaji dalam penelitian Studi Agama-Agama. Sebagian besar penelitian mengenai agama di ruang digital masih berfokus pada penggunaan media sosial, seperti YouTube, Instagram, Facebook, TikTok, maupun aplikasi konferensi video sebagai sarana penyebaran ajaran agama. Sementara itu, pemanfaatan Discord dan Roblox sebagai ruang penyelenggaraan praktik keagamaan masih belum banyak mendapatkan perhatian, padahal kedua platform tersebut memiliki karakteristik yang berbeda karena menggabungkan komunikasi, interaksi sosial, serta pengalaman virtual dalam satu ekosistem digital.

Penelitian mengenai fenomena tersebut memiliki urgensi yang tinggi karena perkembangan teknologi digital telah menghadirkan perubahan yang signifikan terhadap pola kehidupan keagamaan masyarakat. Laporan Digital 2025 Indonesia menunjukkan bahwa Indonesia memiliki sekitar 212 juta pengguna internet atau sekitar 74,6% dari total populasi, sehingga ruang digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Tingginya penetrasi internet tersebut menciptakan peluang yang semakin besar bagi berkembangnya berbagai bentuk aktivitas keagamaan berbasis digital, termasuk terbentuknya komunitas-komunitas keagamaan yang memanfaatkan *platform* komunikasi daring sebagai ruang pembelajaran, interaksi, dan penguatan identitas keagamaan (Kemp, 2025).

Urgensi penelitian ini tidak hanya terletak pada perkembangan teknologi digital, tetapi juga pada perubahan karakter praktik keagamaan yang terjadi di dalamnya. Kajian mengenai agama digital menunjukkan bahwa media digital tidak lagi dipahami sebagai sarana penyebaran informasi semata, melainkan telah menjadi ruang sosial yang memengaruhi cara individu memahami ajaran agama, membangun komunitas, menjalankan praktik keagamaan, serta membentuk otoritas keagamaan baru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dinamika kehidupan beragama di era digital memerlukan perhatian akademik yang lebih mendalam, khususnya dalam

memahami bagaimana praktik keagamaan berlangsung dalam ruang virtual yang bersifat interaktif dan imersif (Arafat, 2025).

Meskipun kajian mengenai agama digital terus berkembang, penelitian yang mengangkat fenomena komunitas keagamaan berbasis Discord dan Roblox masih sangat terbatas, khususnya di Indonesia. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pemanfaatan media sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook, dan TikTok sebagai media dakwah, komunikasi keagamaan, maupun penyebaran konten religius. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada strategi komunikasi dakwah, efektivitas penyebaran pesan keagamaan, atau perilaku konsumsi konten keagamaan di media sosial. Sementara itu, kajian mengenai komunitas keagamaan yang memanfaatkan platform komunikasi berbasis komunitas (*community based platform*) dan ruang virtual (*virtual environment*) sebagai ruang utama praktik keagamaan masih relatif sedikit ditemukan (Kholili et al., 2024).

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung hanya menyoroti salah satu aspek kehidupan beragama di ruang digital, seperti dakwah digital, komunikasi keagamaan, atau penggunaan media sosial dalam aktivitas religius. Penelitian yang secara komprehensif mengkaji praktik keagamaan online, perubahan otoritas keagamaan, dan transformasi praktik keagamaan dalam satu komunitas digital masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menjadikan Komunitas MARIO sebagai studi kasus untuk memahami dinamika kehidupan beragama dalam ruang virtual yang memanfaatkan Discord dan Roblox sebagai medium utama aktivitas keagamaannya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perubahan praktik keagamaan masyarakat pada era digital serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian agama digital di Indonesia (Arafat, 2025).

Berdasarkan uraian fenomena, urgensi, dan kesenjangan penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan teknologi digital telah menghadirkan perubahan yang signifikan terhadap kehidupan beragama masyarakat, khususnya dalam kemunculan komunitas-komunitas keagamaan yang memanfaatkan ruang virtual

sebagai media utama penyelenggaraan aktivitas keagamaan. Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) merupakan salah satu contoh yang memperlihatkan bagaimana Discord dan Roblox tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi ruang tempat berlangsungnya berbagai praktik keagamaan yang melibatkan interaksi, pembelajaran, serta pembentukan kehidupan religius secara kolektif. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perkembangan media digital menghadirkan dinamika baru yang perlu dipahami secara lebih mendalam, terutama berkaitan dengan bagaimana praktik keagamaan dijalankan dalam ruang virtual, bagaimana otoritas keagamaan dibangun dan dinegosiasikan di tengah komunitas digital, serta bagaimana praktik keagamaan mengalami perubahan dan penyesuaian seiring dengan karakteristik media yang digunakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik keagamaan online di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO)?
2. Bagaimana perubahan otoritas keagamaan di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO)?
3. Bagaimana transformasi praktik keagamaan di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO)?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada fokus penelitian yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis praktik keagamaan online di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui platform Discord dan Roblox.
2. Menganalisis perubahan otoritas keagamaan di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dalam konteks pemanfaatan platform Discord dan Roblox sebagai ruang keagamaan digital.

3. Menganalisis transformasi praktik keagamaan di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) sebagai konsekuensi dari pemanfaatan platform Discord dan Roblox dalam aktivitas keagamaan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam mengkaji fenomena mediatisasi agama pada Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui *platform* Discord dan Roblox. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai mediatisasi agama dan *Digital Religion*, khususnya yang berkaitan dengan praktik keagamaan di ruang digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya *khazanah* keilmuan mengenai bagaimana media digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi keagamaan, tetapi juga menjadi ruang yang memengaruhi praktik keagamaan *online*, perubahan otoritas keagamaan, serta transformasi praktik keagamaan dalam komunitas virtual.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian di bidang Studi Agama-Agama, terutama yang membahas hubungan antara agama dan media digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa, akademisi, maupun peneliti yang memiliki perhatian terhadap perkembangan kehidupan beragama di era digital, sehingga dapat membuka peluang bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan objek maupun pendekatan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai praktik keagamaan yang berlangsung di Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui platform Discord dan Roblox. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana media digital dimanfaatkan dalam

penyelenggaraan aktivitas keagamaan, serta bagaimana perubahan otoritas keagamaan dan transformasi praktik keagamaan terjadi dalam komunitas digital.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pengelola komunitas keagamaan digital, maupun organisasi keagamaan dalam memahami dinamika kehidupan beragama di ruang digital. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai perkembangan praktik keagamaan di era digital, sedangkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian mengenai agama, media digital, dan komunitas virtual dalam konteks yang lebih luas.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam cara individu maupun kelompok menjalankan aktivitas keagamaan. Kehadiran media digital tidak lagi hanya dipahami sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya interaksi, komunikasi, serta praktik keagamaan yang berlangsung secara daring. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran yang semakin besar dalam membentuk kehidupan keagamaan masyarakat kontemporer. Oleh karena itu, fenomena hubungan antara agama dan media digital perlu dipahami melalui perspektif yang mampu menjelaskan perubahan tersebut secara komprehensif (Hjarvard, 2008).

Penelitian ini menggunakan teori Mediatisasi Agama yang dikemukakan oleh Stig Hjarvard sebagai landasan utama dalam memahami hubungan antara agama dan media. Menurut Hjarvard (2008), mediatisasi agama merupakan proses ketika media berkembang menjadi institusi sosial yang memiliki pengaruh terhadap kehidupan keagamaan masyarakat (Hjarvard, 2008). Dalam proses tersebut, media tidak lagi hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan keagamaan, tetapi turut membentuk cara agama dikomunikasikan, dipraktikkan, dan dipahami oleh masyarakat. Hjarvard (2011) menjelaskan bahwa media memiliki logika tersendiri (*media logic*) yang memengaruhi praktik sosial, termasuk praktik keagamaan,

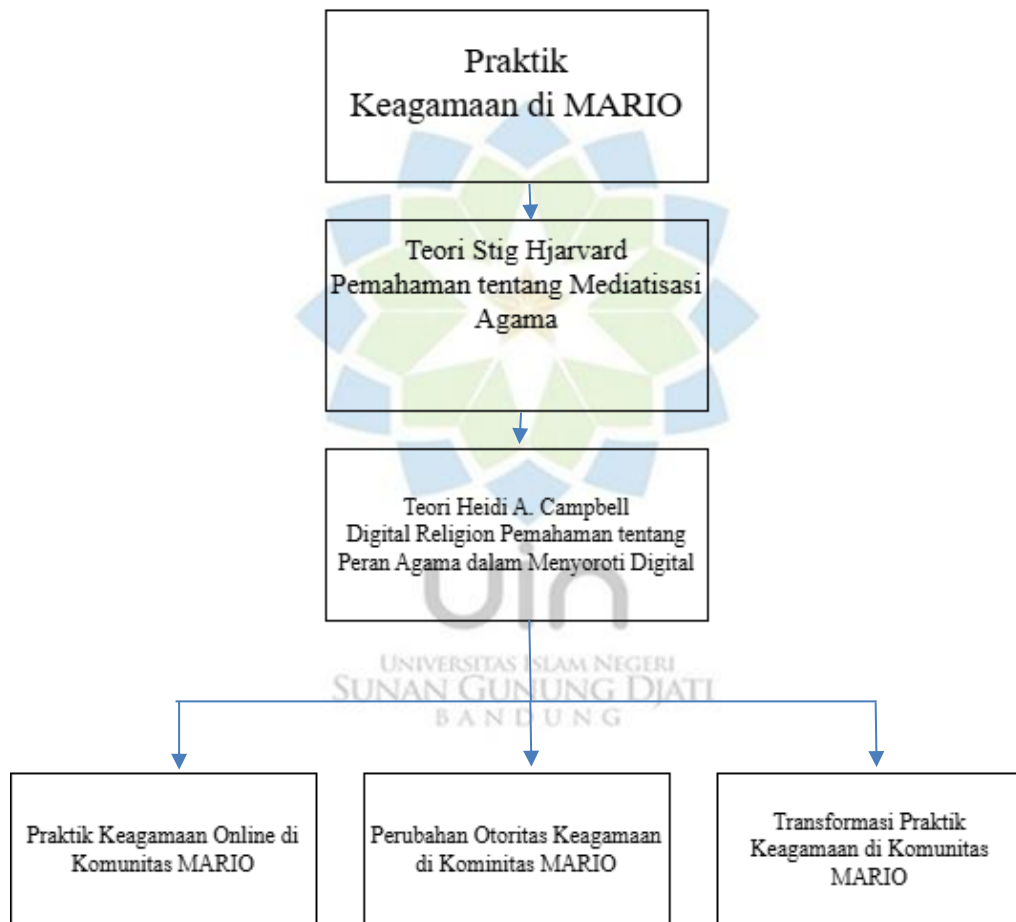
sehingga aktivitas keagamaan mengalami penyesuaian terhadap karakteristik media yang digunakan (Hjarvard, 2011).

Meskipun demikian, teori Mediatisasi Agama lebih menitikberatkan pada perubahan hubungan antara agama dan media sebagai institusi sosial. Untuk memahami bagaimana agama dijalankan dalam ruang digital, penelitian ini juga menggunakan perspektif *Digital Religion* yang dikembangkan oleh Heidi A. Campbell. Campbell (2013) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah menciptakan ruang baru bagi kehidupan beragama, sehingga praktik keagamaan tidak hanya berpindah ke media digital, tetapi juga mengalami proses adaptasi terhadap karakteristik ruang digital (H. Campbell, 2013). Dalam konteks tersebut, media digital menjadi ruang yang memungkinkan terbentuknya interaksi keagamaan, pembentukan komunitas, serta negosiasi berbagai nilai dan praktik keagamaan.

Melalui perspektif *Digital Religion*, menjelaskan bahwa perkembangan agama dalam masyarakat digital dapat dipahami melalui beberapa aspek penting. Dalam penelitian ini, aspek tersebut difokuskan pada praktik keagamaan online, perubahan otoritas keagamaan, dan transformasi praktik keagamaan. Praktik keagamaan online digunakan untuk memahami bagaimana aktivitas keagamaan dijalankan melalui media digital sebagai bagian dari kehidupan beragama masyarakat. Perubahan otoritas keagamaan digunakan untuk menganalisis bagaimana ruang digital memengaruhi proses pembentukan, legitimasi, dan pengakuan terhadap otoritas keagamaan dalam komunitas digital. Sementara itu, transformasi praktik keagamaan digunakan untuk memahami perubahan bentuk, pola, dan cara masyarakat menjalankan aktivitas keagamaan sebagai konsekuensi dari perkembangan media digital (H. A. Campbell & Tsuria, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memadukan teori Mediatisasi Agama dari Stig Hjarvard dan perspektif Digital Religion dari Heidi Campbell sebagai landasan konseptual dalam menganalisis fenomena keagamaan di ruang digital. Teori Mediatisasi Agama digunakan untuk menjelaskan bagaimana media menjadi bagian dari kehidupan keagamaan masyarakat, sedangkan perspektif *Digital Religion*

digunakan untuk memahami dinamika praktik keagamaan online, perubahan otoritas keagamaan, dan transformasi praktik keagamaan dalam masyarakat digital. Sintesis kedua perspektif tersebut menjadi dasar analisis dalam memahami fenomena mediatisasi agama pada Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui platform Discord dan Roblox.



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai praktik keagamaan di ruang digital terus mengalami perkembangan seiring dengan meningkatnya penggunaan media digital sebagai ruang interaksi keagamaan. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji praktik

keagamaan pada komunitas berbasis *platform* virtual seperti Roblox dan Discord masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengacu pada dua penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian.

Penelitian pertama dilakukan oleh Rifdah Fadhillah, Diah Ariani Arimbi, dan Johny Alfian Khusyairi (2026) melalui artikel berjudul *Ngajiblox Hyperreality: A Netnographic Study of Simulacra in Virtual Qur'anic Study Practices by Majelis Roblox Indonesia on the Roblox Platform*. Penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi dengan teori simulacra dan hiperrealitas Jean Baudrillard untuk menganalisis praktik kajian Al-Qur'an virtual yang diselenggarakan oleh Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan avatar, masjid virtual, simbol-simbol Islam, dan interaksi digital mampu membentuk pengalaman religius yang dipersepsikan autentik oleh para peserta. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ruang virtual Roblox tidak hanya merepresentasikan praktik keagamaan di dunia nyata, tetapi juga membentuk realitas keagamaan baru yang bersifat *hyperreal* (Fadhillah et al., 2026)

Penelitian kedua dilakukan oleh Muhamad Iqbal (2025) melalui artikel berjudul *Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkaria Melalui Platform Roblox di Era Digital*. Penelitian ini membahas pemanfaatan Roblox sebagai media dakwah yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dan pengalaman virtual dalam penyampaian ajaran Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi dakwah melalui Roblox mampu menjangkau generasi muda secara lebih luas dengan memanfaatkan karakteristik platform digital yang interaktif. Di sisi lain, penelitian tersebut juga menemukan adanya tantangan berupa dominasi logika platform digital yang berpotensi memengaruhi kedalaman pemahaman keagamaan karena kuatnya budaya hiburan dan ekonomi atensi dalam media digital (Iqbal et al., 2025).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hilda Sito Rohmawati, Zulkifli, dan Nashrul Hakiem (2025) melalui artikel berjudul *Mediatization and Hypermediation in Digital Religion and the Transformation of Indonesian Muslim Religious Practices through Social Media Usage*. Penelitian ini menggunakan teori mediatisasi Stig Hjarvard yang

dipadukan dengan konsep hipermediasi untuk menjelaskan transformasi praktik keagamaan umat Islam Indonesia melalui media sosial. Kajian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kepustakaan terhadap sumber-sumber luring maupun daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial tidak sekadar memperluas jangkauan penyebaran pesan keagamaan, melainkan turut mengubah cara umat Islam Indonesia menjalankan dan memaknai praktik keberagamaannya. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada sumber data dan objek kajian. Penelitian tersebut bertumpu pada telaah pustaka tanpa menyertakan data lapangan dari komunitas tertentu, sedangkan penelitian ini menghadirkan data primer melalui observasi digital dan wawancara terhadap anggota komunitas yang nyata beraktivitas. Selain itu, media yang dikaji terbatas pada media sosial arus utama, belum menyentuh platform berbasis komunitas dan dunia virtual sebagaimana yang menjadi fokus penelitian ini (Rohmawati & Hakiem, 2025).

Penelitian keempat dilakukan oleh Dindin Solahudin dan Moch. Fakhruroji (2029) melalui artikel berjudul *Internet and Islamic Learning Practices in Indonesia: Social Media, Religious Populism, and Religious Authority* yang terbit pada jurnal *Religions*. Penelitian ini mengkaji bagaimana praktik pembelajaran Islam di Indonesia berpindah ke ruang daring dan bagaimana perpindahan tersebut memengaruhi struktur otoritas keagamaan. Praktik pengajian yang semula berlangsung di masjid dan madrasah dengan kiai atau ustaz sebagai sumber utama pengetahuan keislaman kini beralih ke media baru, yang didominasi oleh otoritas keagamaan baru dan mendorong munculnya populisme keagamaan. Penelitian ini memiliki kedekatan tema dengan pembahasan perubahan otoritas keagamaan pada penelitian penulis. Perbedaannya, Solahudin dan Fakhruroji menyoroti otoritas pada tataran wacana publik yang lebih luas dengan figur pendakwah populer sebagai aktor utama, sedangkan penelitian ini menelusuri pembentukan otoritas pada tataran internal satu komunitas, yang melibatkan pembagian peran antara founder, tim pengajar, admin, dan anggota. Fokus tersebut memungkinkan penelitian ini memperlihatkan bahwa otoritas keagamaan digital tidak hanya bergeser ke figur

populer, tetapi juga terdistribusi ke aktor-aktor pengelola yang legitimasinya tumbuh dari konsistensi kerja di ruang digital (Solahudin & Fakhruroji, 2019).

Penelitian kelima dilakukan oleh Dewi Sinta Setiawati Arafah, Dinda Arsi Fitriani, dan Mohammad Taufiq Rahman (2023) melalui artikel berjudul *Mediatisasi Agama dan Penanaman Nilai Keagamaan Islam dan Kristen Melalui Media Sosial: Studi pada Kanal Youtube Superbook Indonesia dan Nussa Rara*. Penelitian ini membahas peran media dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan kepada anak melalui tayangan animasi Superbook Indonesia dan Nussa Rara, dengan metode kualitatif deskriptif melalui pengumpulan data kepustakaan. Kajian tersebut memperlihatkan bagaimana mediatisasi agama bekerja pada level konten yang diproduksi untuk khalayak, yakni ketika nilai keagamaan dikemas mengikuti karakteristik media hiburan digital. Berbeda dengan itu, penelitian ini menempatkan mediatisasi pada level praktik, yaitu ketika kegiatan keagamaan itu sendiri diselenggarakan di dalam media, bukan sekadar direpresentasikan melalui media. Perbedaan ini menempatkan penelitian penulis pada posisi yang melengkapi, karena memperlihatkan sisi mediatisasi yang belum tersentuh ketika audiens berubah dari penonton konten menjadi partisipan kegiatan (Arafah et al., 2023).

Penelitian keenam adalah buku suntingan Heidi A. Campbell dan Gregory P. Grieve (2014) berjudul *Playing with Religion in Digital Games* yang diterbitkan Indiana University Press. Karya ini mengkaji hubungan yang semakin kompleks antara permainan digital dan praktik keagamaan global, termasuk bagaimana agama turut mengorganisasi komunitas dalam permainan daring multipemain. Rujukan ini penting karena menjadi salah satu karya awal yang menempatkan permainan digital sebagai objek sah dalam kajian agama, sehingga memberikan pijakan teoretis bagi penelitian mengenai keagamaan di platform seperti Roblox. Kendati demikian, pembahasan dalam karya tersebut sebagian besar berpusat pada permainan yang memuat unsur keagamaan dalam rancangan naratifnya, bukan pada komunitas keagamaan yang memanfaatkan permainan sebagai ruang penyelenggaraan kegiatan keagamaan yang sesungguhnya. Penelitian ini justru mengkaji situasi sebaliknya, yakni ketika sebuah platform

permainan yang secara rancangan tidak memiliki muatan keagamaan diubah fungsinya oleh komunitas Muslim menjadi ruang kajian (Grieve, 2014).

Penelitian ketujuh dilakukan oleh Hasse Jubba, Henky Fernando, Yuniar Galuh Larasati, dan Muhammad Rifai Darus (2024) melalui artikel berjudul *Between Reality and Virtuality: A Study of Muslim Perceptions of Metaverse Hajj as a Religious Practice* yang terbit pada jurnal *Khazanah Theologia*. Penelitian ini menelusuri persepsi dan penilaian umat Islam terhadap haji virtual di ruang metaverse serta penerimaannya sebagai praktik keagamaan, dan menemukan bahwa penerimaan tersebut memiliki batas, khususnya pada ibadah formal, karena haji dipandang menuntut kehadiran fisik menurut fikih Syafi'i. Penelitian tersebut relevan karena mempersoalkan hal yang sama dengan penelitian ini, yaitu keabsahan pengalaman keagamaan yang berlangsung melalui representasi digital. Perbedaannya terletak pada jenis praktik yang dikaji. Jubba dan kawan-kawan menyoroti ibadah mahdah yang ketentuannya terikat rukun dan syarat, sehingga temuannya berhenti pada penolakan. Penelitian ini mengkaji praktik keagamaan yang bersifat pembelajaran, seperti kajian, halaqah, dan diskusi keagamaan, yang tidak terikat ketentuan kehadiran fisik. Pada wilayah inilah penelitian ini memperlihatkan bahwa ruang virtual dapat diterima anggota sebagai ruang keagamaan yang sah dan bermakna (Jubba et al., 2024).

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada proses mediatisasi agama dalam Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) melalui pemanfaatan Discord dan Roblox secara bersamaan. Penelitian ini menggunakan sintesis teori Mediatisasi Agama dari Stig Hjarvard dan Digital Religion dari Heidi Campbell untuk menganalisis tiga aspek utama, yaitu praktik keagamaan online, perubahan otoritas keagamaan, dan transformasi praktik keagamaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif mengenai bagaimana media digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana aktivitas keagamaan, tetapi juga berperan dalam membentuk dinamika kehidupan beragama dalam komunitas virtual.