



Gamifikasi Dakwah Di Ruang Virtual: Analisis Netnografi Terhadap Komunitas Majelis Roblox Indonesia Dalam Membentuk Identitas Religius Gen Alpha & Z

Abdullah Kalfin Alfayadh¹, Ahmad Nazhif Adriyansyah²,
Laila Qodriyah³, Roni Hidayat⁴

^{1,2,3,4}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: kalfinalfayadh16@gmail.com, ahmadnazhif24@gmail.com,
laildriyah@gmail.com, ronihidayat.ma@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the phenomenon of da'wah gamification and the shift in religious authority within the Majelis Roblox Indonesia (MARIO) community on the TikTok platform. Amidst the dominance of a digital culture that tends to be profane, MARIO emerges as an anomaly that integrates Islamic values into the virtual gaming ecosystem. Employing a qualitative method with a netnographic approach, this research conducted digital observations of video content, profile structures, and interaction patterns within the comment sections of the @majelisrobloxindonesia account, without involving formal interview interventions. The results indicate that MARIO has successfully reconstructed sacred space through "pixel architecture," where gaming activities are transformed into a medium for strengthening religious identity and cultivating noble character (akhlakul karimah) for Generation Z and Alpha. Furthermore, the findings reveal a hybridity of religious authority that combines digital literacy skills with professional backgrounds, such as psychology, to establish community legitimacy.

Keywords: Netnography, Majelis Roblox Indonesia, Religious Authority.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena gamifikasi dakwah dan pergeseran otoritas keagamaan dalam komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di platform TikTok. Di tengah dominasi budaya digital yang cenderung profan, MARIO hadir sebagai anomali yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam ekosistem permainan virtual. Dengan menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan netnografi, penelitian ini melakukan observasi digital terhadap konten video, struktur profil, dan pola interaksi pada kolom komentar akun @majelisrobloxindonesia tanpa melibatkan intervensi wawancara formal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MARIO berhasil melakukan rekonstruksi ruang sakral melalui "arsitektur piksel," di mana aktivitas bermain (game) diubah menjadi sarana penguatan identitas religius dan pembentukan akhlakul karimah bagi Generasi Z dan Alpha. Temuan penelitian juga mengungkap adanya hibriditas otoritas keagamaan yang menggabungkan kecakapan literasi digital dengan latar belakang profesional seperti psikologi untuk membangun legitimasi komunitas.

Kata kunci: Netnografi, Majelis Roblox Indonesia, Otoritas Keagamaan.

PENDAHULUAN

Kehadiran agama di area publik saat ini tidak hanya terbatas pada lembaga resmi seperti masjid atau pesantren, tetapi juga telah menjangkau lokasi-lokasi yang sebelumnya dianggap

hanya sebagai tempat untuk bersenang-senang. Situasi ini mengubah cara pandang terhadap kegiatan keagamaan, di mana ukuran kesalehan tidak hanya ditentukan oleh kehadiran fisik, tetapi juga melalui interaksi di internet. Munculnya berbagai komunitas yang berfokus pada hobi dengan mengusung tema religius menunjukkan bahwa kebutuhan akan aspek spiritual tetap tinggi, meskipun sarana ekspresinya kini beralih ke layar perangkat. Hal ini menantang pemahaman konvensional tentang batasan antara yang dianggap suci dan yang sekadar dianggap sebagai permainan.

Platform video singkat seperti TikTok telah menjadi tempat utama di mana nilai-nilai agama ditampilkan dalam format yang sangat fleksibel dan cepat. Dalam lingkungan ini, pesan-pesan religius harus bersaing dengan banyak konten hiburan lainnya untuk menarik perhatian penonton (Matori, 2024). Hal ini menyebabkan penyederhanaan pesan yang sangat drastis, di mana ajaran yang rumit disingkat menjadi klip video berdurasi beberapa detik demi memenuhi permintaan pasar. Peristiwa ini menimbulkan diskusi tentang apakah agama masih memiliki kedalaman makna ketika harus mengikuti tren dan gaya hidup populer yang selalu berubah.

Di tengah kondisi tersebut, terbentuklah komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) yang memadukan permainan game dengan kegiatan pengajian. Inisiatif ini merupakan sesuatu yang unik, karena Roblox umumnya dikenal sebagai tempat bermain yang tidak memiliki pedoman moral tertentu bagi anak-anak dan remaja. Dengan memperkenalkan konsep “majelis” ke dalam dunia permainan, komunitas ini berusaha menciptakan norma baru di mana aktivitas bermain dapat berhubungan dengan identitas keagamaan seseorang. Ini menunjukkan adanya usaha dari generasi muda untuk menyatukan hobi mereka dengan nilai-nilai moral yang mereka anut.

Keberadaan MARIO di TikTok menunjukkan adanya perubahan dalam cara generasi muda mencari sosok yang berwenang. Di akun profilnya, MARIO secara jelas menunjukkan dirinya sebagai penasihat yang memiliki latar belakang pendidikan yang relevan, seperti psikologi. Ini menandakan bahwa penerimaan terhadap tokoh agama kini bergantung juga pada kompetensi yang berkaitan dengan isu kesehatan mental dan sosial. Saat ini, generasi muda lebih cenderung memercayai sosok yang dapat berkomunikasi dengan cara yang lebih akrab dan memahami kekhawatiran sehari-hari mereka, dibandingkan dengan figur otoritas yang terkesan jauh dan hanya berbicara dari tempat yang formal.

Dunia permainan seringkali mendapatkan stigma negatif dari orang tua karena dianggap sebagai sumber perilaku kasar atau beracun (Henry, 2013). Namun, munculnya komunitas seperti ini berusaha untuk merubah pandangan tersebut dengan menciptakan “ruang

nyaman” bagi para anggotanya. Melalui acara belajar online yang dilaksanakan di dalam permainan, mereka menetapkan norma baru dalam berinteraksi. Fenomena ini menunjukkan bahwa identitas keagamaan dapat berfungsi sebagai alat pengendalian sosial yang efektif di ranah maya, sekaligus menjadi sarana bagi kaum muda untuk berbangga atas identitas Muslim mereka di tengah komunitas gamer internasional.

Secara sosial, kejadian ini mencerminkan adanya keinginan bersama untuk memiliki suatu kelompok yang menimbulkan rasa keterikatan. Dalam konteks ini, agama tidak hanya dianggap sebagai sekumpulan norma, melainkan sebagai sebuah identitas yang “ditawarkan” atau dikemas dengan cara menarik agar dapat diterima oleh teman-teman sebaya. Kajian terhadap Majelis Roblox Indonesia akan memberikan wawasan tentang bagaimana nilai-nilai tradisional masih dapat bertahan dengan beradaptasi terhadap budaya populer. Ini merupakan bentuk penyesuaian yang sangat praktis, di mana simbol-simbol keagamaan digunakan sebagai dasar untuk membangun komunitas yang lebih positif di dunia digital. Oleh sebab itu, tulisan ini bertujuan untuk menelusuri lebih jauh tentang bagaimana Majelis Roblox Indonesia membangun kekuasaan dan identitas di kalangan anak muda. Tujuan utama studi ini adalah untuk memperhatikan bagaimana garis pemisah antara kegiatan ibadah dan rekreasi semakin tidak jelas dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai masa depan dakwah yang lebih mencakup dan kreatif. Pada akhirnya, fenomena ini mengingatkan kita bahwa agama akan selalu menemukan cara untuk tetap berhubungan, asalkan ia mampu mengikuti ritme budaya yang sedang disukai oleh generasi pendukungnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Netnografi, yang merupakan sebuah cara kualitatif yang berasal dari antropologi untuk menganalisis budaya dalam komunitas online (Priyowidodo, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan wawancara secara langsung, tetapi berinteraksi sebagai pengamat yang ikut serta dalam ekosistem digital Majelis Roblox Indonesia di TikTok dan Discord. Metode ini dipilih karena dapat merekam interaksi yang alami, bahasa khas komunitas (slang), serta perilaku religius yang muncul secara spontan tanpa adanya distorsi yang biasanya terjadi dalam wawancara formal.

Data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik Observasi Digital Non-Partisipan terhadap materi yang diunggah oleh akun @majelisrobloxindonesia. Peneliti melakukan pengumpulan arsip video-video yang dipin (seperti profil pembicara dan cara

bergabung), siaran langsung pengajian virtual, serta interaksi yang terjadi di kolom komentar. Selain itu, peneliti juga melaksanakan Analisis Dokumen Digital pada tautan Linktree dan tata informasi di Discord untuk memahami bagaimana pengelolaan komunitas dakwah ini diorganisir dengan cara yang profesional seperti sebuah organisasi resmi.

Analisis data dilakukan dengan metode Analisis Isi Kualitatif untuk melihat bagaimana elemen-elemen permainan dan nilai-nilai Islam digabungkan (Hendry & Manongga, 2024). Peneliti memberikan kode pada temuan yang berasal dari penggunaan avatar, pemilihan peta dalam Roblox untuk kegiatan pengajian, serta cara para “penasehat majelis” memperlihatkan diri mereka di depan audiens. Semua data ini diinterpretasikan untuk menjelaskan fenomena pergeseran ruang suci dari masjid fisik menuju ruang virtual yang berbasis piksel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Islam, dakwah harus disampaikan dengan hikmah (kebijaksanaan) dan mau'idzah hasanah (pelajaran yang baik), sebagaimana tertuang dalam QS. An-Nahl: 125 (Al-Manduri, 2024). Majelis Roblox (MARIO) mempraktikkan hal ini dengan menyesuaikan bahasa dakwah ke dalam dunia permainan. Dakwah di Roblox adalah bentuk adaptasi terhadap metode fathul qulub (membuka hati) audiens muda. Dengan tidak menghakimi aktivitas bermain game, MARIO justru menggunakan game sebagai wasilah (perantara) untuk menyampaikan pesan moral. Ini menunjukkan bahwa dakwah Islam sangat fleksibel terhadap medium, selama esensi ketauhidan dan akhlak tetap terjaga.



Gambar 1. Akun TikTok Majelis Roblox Indonesia

Transformasi Ruang Sakral: Dari Masjid Fisik ke Arsitektur Piksel

Fenomena Majelis Roblox Indonesia (MARIO) mencerminkan adanya perubahan besar pada tempat ibadah di era digital. Biasanya, masjid memiliki batas fisik yang tegas yang ditentukan oleh desain dan peraturan kesucian yang ketat. Namun, di dalam dunia Roblox, batasan tersebut menjadi tidak jelas, di mana ruang virtual berfungsi sebagai “tempat tinggal” untuk kegiatan spiritual. Lewat visualisasi “Ngaji di Puncak” atau simulasi masjid digital,

pengalaman suci kini tidak hanya tergantung pada kehadiran fisik, tetapi juga pada keberadaan diri yang diwakili oleh avatar yang saling berinteraksi.



Gambar 2. Konten TikTok “Ngaji di Puncak”

Bagi kaum muda generasi Z dan Alpha, pertemuan lewat avatar lebih dari sekadar permainan itu merupakan bentuk dari kehadiran sosial yang dirasakan valid dan bermakna. Elemen-elemen piksel yang menyusun dunia virtual untuk belajar ini memberikan pengalaman mendalam yang menghapus batasan jarak dan waktu. Ini membentuk pemahaman baru mengenai “jamaah,” di mana hubungan spiritual tidak lagi terhubung dengan lokasi tertentu, tetapi lebih pada tingkat partisipasi dan interaksi di dunia maya yang telah “dikhususkan” oleh kegiatan keagamaan bersama.

Tujuan utama syariat (Maqashid Syariah) salah satunya adalah menjaga agama (Hifdz ad-Din) dan menjaga akal (Hifdz al-Aql) (Jauhar, 2023). Dunia game sering kali merusak akal dengan perilaku toksik, judi online, atau pengabaian waktu salat. Kehadiran MARIO berfungsi sebagai instrumen Hifdz ad-Din di dunia maya. Dengan menciptakan “ruang aman”, mereka menjaga anak-anak Muslim dari paparan lingkungan game yang buruk. Mereka memberikan rambu-rambu syariat dalam bermain, seperti tetap mendahulukan salat dan menjaga lisan. Ini adalah upaya konkret dalam menjaga kesehatan mental dan spiritualitas generasi muda di tengah gempuran konten negatif.

Gamifikasi Dakwah: Strategi Adaptasi terhadap *Attention Economy*

Dalam lanskap media sosial yang didominasi oleh hukum attention economy, konten dakwah harus bersaing ketat dengan jutaan informasi hiburan yang bersifat profan (Zaman, 2025). Majelis Roblox Indonesia (MARIO) merespons tantangan ini melalui strategi gamifikasi dakwah, yaitu mengadopsi elemen-elemen permainan untuk menyampaikan pesan spiritual. Strategi ini secara sosiologis mampu menurunkan hambatan psikologis generasi muda yang sering kali memandang dakwah sebagai aktivitas yang berat atau kaku. Dalam perspektif Islam, pendekatan ini selaras dengan metode tadrij (bertahap), di mana agama disampaikan dengan cara yang memudahkan dan tidak menyulitkan, sebagaimana pesan

Rasulullah SAW untuk senantiasa yassiru wala tu'assiru (permudahlah dan jangan dipersulit) (Muhammad, 2024).

Gamifikasi ini bukan sekadar upaya mencari viralitas, melainkan sebuah ijtihad dakwah untuk merebut kembali ruang perhatian anak muda agar tetap terhubung dengan nilai-nilai tauhid. Dengan menghadirkan kegiatan “Mabar (Main Bareng) Bersama DKM,” MARIO mengubah persepsi tentang majelis taklim dari aktivitas pasif mendengarkan ceramah menjadi partisipasi aktif yang menyenangkan. Hal ini mencerminkan konsep dakwah bil-hal, di mana nilai Islam ditunjukkan melalui tindakan nyata dalam konteks yang relevan dengan dunia audiens. Melalui permainan, pesan akhlakul karimah diselipkan secara subliminal, sehingga proses belajar agama terjadi secara organik tanpa audiens merasa sedang “digurui” secara doktrinal (Muslimin, 2025).



Gambar 3. Konten Majelis Roblox Indonesia “Mabar Roblox Bersama DKM”

Jika dikaitkan dengan konsep Maqashid Syariah, strategi gamifikasi ini berfungsi sebagai instrumen Hifdz ad-Din (penjagaan agama) bagi generasi digital. Di tengah banjirnya konten yang memicu syahwat atau perilaku toksik di internet, MARIO menyediakan “pintu masuk” yang menarik bagi anak muda untuk tetap berada dalam lingkaran komunitas yang positif. Islam memandang bahwa setiap waktu yang digunakan manusia harus bernilai manfaat, dan mengubah aktivitas bermain game yang tadinya dianggap lahwun (sia-sia) menjadi bernilai thalabul ilmi (menuntut ilmu) adalah sebuah transformasi nilai yang sangat krusial. Strategi ini memastikan bahwa perhatian (attention) audiens tidak hanya terbuang pada hiburan kosong, melainkan terkapitalisasi menjadi pahala dan pengetahuan.

Terakhir, gamifikasi dakwah ini merupakan implementasi dari prinsip dakwah kreatif yang memperhatikan psikologi mukhtab (kondisi psikologis objek dakwah). Dengan menggunakan platform Roblox, MARIO berbicara menggunakan “bahasa” yang dimengerti oleh Gen Z dan Alpha, sesuai dengan kaidah likulli maqam maqal (setiap tempat memiliki bahasanya sendiri). Hal ini membuktikan bahwa Islam tidak anti terhadap teknologi maupun hiburan, sejauh hal tersebut digunakan sebagai wasilah (sarana) menuju ghayah (tujuan) yang baik. Gamifikasi ini akhirnya menjadi jembatan yang menghubungkan antara kesenangan

duniawi yang terkendali dengan kesadaran ukhrawi, menciptakan keseimbangan hidup bagi Muslim modern di tengah derasnya arus distraksi digital.

Hibriditas Otoritas: Perpaduan Intelektualitas dan Kecakapan Digital

Fenomena Majelis Roblox Indonesia (MARIO) menandai lahirnya model otoritas keagamaan hibrida yang menggabungkan kredibilitas intelektual dengan kecakapan teknis di ruang siber. Dalam profil akunnya, pencantuman gelar akademik seperti “S.Psi” (Sarjana Psikologi) di samping peran sebagai penasehat majelis menunjukkan bahwa legitimasi keagamaan saat ini tidak lagi berdiri tunggal di atas mimbar tradisional. Dalam kacamata Islam, hal ini selaras dengan konsep dakwah bil-ilm, di mana penyampaian risalah Tuhan disandingkan dengan pendekatan ilmu pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan umat. Integrasi antara ilmu agama dan ilmu sosial ini memberikan rasa aman bagi audiens generasi muda bahwa bimbingan yang mereka terima memiliki dasar teologis sekaligus landasan psikologis yang kuat untuk menghadapi problematika kehidupan di dunia digital.

Penasehat Majelis : @Hammad Rosyadi @Wajdi Azim,
S.Psi @Luthfi Hamdan R M @Saeun adem
Komunitas Ngaji Pertama & Terbesar Di Roblox
Follow IG & Join Discord 📌
<https://linktr.ee/majelisrobloxid>

🔔 Subscription 📺 LIVE 📺 Showcase ❤️ Sup

Gambar 4. Akun Profil Majelis Roblox Indonesia

Secara teologis, model otoritas hibrida ini merupakan bentuk nyata dari prinsip “al-muhafazhathu ‘ala al-qadim al-shalih wa al-akhdu bi al-jadid al-ashlah” (memelihara tradisi lama yang baik dan mengambil inovasi baru yang lebih baik). Para pengelola MARIO tetap mempertahankan substansi ajaran Islam (tradisi), namun menggunakan media permainan sebagai wasilah atau instrumen modern (inovasi) untuk menjangkau jamaah. Di sini, otoritas tidak lagi bersifat hierarkis-kaku, melainkan bersifat fungsional dan adaptif. Legitimasi mereka diperoleh bukan melalui penahbisan lembaga formal semata, melainkan melalui kemampuan mereka melakukan kontekstualisasi agama ke dalam bahasa piksel yang dipahami oleh Gen Z dan Alpha, sehingga sosok pendakwah tampil sebagai mentor yang relatable sekaligus ahli yang kompeten.

Lebih jauh lagi, hibriditas ini mencerminkan upaya Tabayyun Digital dalam memitigasi risiko “ustaz instan” yang sering kali muncul di media sosial hanya bermodalkan viralitas. Dengan menampilkan latar belakang intelektual yang jelas, MARIO berusaha menjaga Muru’ah (kehormatan diri dan ilmu) di tengah riuhnya arus informasi yang sering kali

mengaburkan antara kebenaran dan sekadar tren. Dalam tradisi Islam, konsep sanad (silsilah keilmuan) sangatlah krusial untuk menjamin kemurnian ajaran. Di ruang virtual Roblox, hibriditas otoritas ini bertindak sebagai “sanad modern”, di mana kompetensi digital dan latar belakang keilmuan menjadi bukti autentikasi bahwa konten yang dikonsumsi audiens memiliki tanggung jawab moral dan intelektual yang dapat dipertanggungjawabkan.

Terakhir, perpaduan intelektualitas dan kecakapan digital ini merupakan implementasi dari strategi Dakwah bi al-Hikmah. Hikmah dalam konteks ini adalah kemampuan untuk menempatkan sesuatu pada tempatnya (*put the right man in the right place*) (Zamzami, 2026). Ketika seorang penasehat majelis memahami algoritma platform sekaligus memahami psikologi perkembangan anak, dakwah yang disampaikan tidak lagi terasa seperti doktrin yang memaksa, melainkan sebuah dialog yang mencerahkan. Hal ini selaras dengan pesan dalam Al-Qur’an untuk berbicara kepada manusia sesuai dengan kadar akal mereka (khatibun-nasa ‘ala qadri ‘uqulihim). Dengan menguasai “bahasa” Roblox, para pengelola otoritas hibrida ini berhasil membangun jembatan kepercayaan yang kuat, menjadikan nilai-nilai Islam sebagai kompas moral yang relevan di tengah kompleksitas budaya gaming modern.

Komodifikasi Identitas: Agama sebagai “Social Glue” dalam Budaya Gaming

Komodifikasi identitas dalam komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) tidak dipandang sebagai bentuk komersialisasi agama yang dangkal, melainkan sebagai upaya memposisikan Islam sebagai “Social Glue” (perekat sosial) di tengah anonimitas dunia gaming. Dalam ekosistem digital yang sering kali individualistis, MARIO menawarkan identitas kolektif yang membedakan pemainnya dari massa gamer umum. Dalam perspektif Islam, fenomena ini merupakan manifestasi modern dari konsep Ukhuwah Islamiyah, di mana kesamaan iman menjadi dasar utama dalam membangun ikatan persaudaraan. Agama di sini hadir sebagai simbol pemersatu yang memberikan rasa memiliki (*sense of belonging*) bagi anak muda, sehingga identitas sebagai seorang “Muslim” menjadi sesuatu yang membanggakan untuk ditampilkan dalam ruang virtual.

Secara teologis, penggunaan simbol-simbol agama sebagai identitas dalam permainan ini selaras dengan konsep Izzul Islam wal Muslimin (kemuliaan Islam dan umatnya). Dengan menampilkan avatar yang menggunakan atribut sopan atau memberi nama majelis pada komunitas game, para pemain sedang melakukan syiar secara simbolik di ruang publik digital. Hal ini membuktikan bahwa identitas religius dapat menjadi instrumen filtrasi sosial; di mana nilai-nilai Islam bertindak sebagai standar moral yang menyatukan anggota komunitas untuk

menjauhi perilaku negatif. Identitas ini menjadi benteng pertahanan bagi para pemain agar tetap memegang teguh jati diri mereka sebagai hamba Allah SWT, meskipun sedang berada dalam lingkungan yang sangat sekuler dan profan.

Lebih jauh lagi, komodifikasi identitas ini berfungsi sebagai bentuk tahdis bin-ni'mah (menampakkan nikmat), di mana hobi bermain game yang biasanya dipandang sebelah mata oleh masyarakat tradisional, kini "diwarnai" dengan nilai-nilai ibadah sehingga memiliki kedudukan yang lebih terhormat. Islam mengajarkan bahwa setiap Muslim adalah cermin bagi Muslim lainnya (al-mu'min mir'atul mu'min). Dalam komunitas MARIO, identitas bersama ini memaksa setiap individu untuk menjaga Muru'ah atau kehormatan diri di dalam game. Karena mereka membawa nama "Majelis," terdapat tanggung jawab moral kolektif untuk tidak melakukan toxic behavior, sehingga identitas agama di sini secara otomatis bertransformasi menjadi kontrol sosial yang menjaga akhlak para pemainnya.

Terakhir, strategi menjadikan agama sebagai perekat sosial dalam budaya gaming adalah bentuk ijtihad sosial untuk menyelamatkan generasi muda dari krisis identitas. Di era di mana anak muda sering kali mencari pengakuan melalui tren yang tidak mendidik, MARIO menawarkan alternatif identitas yang "keren" namun tetap syar'i. Hal ini selaras dengan prinsip Amar Ma'ruf Nahi Munkar yang dilakukan melalui pendekatan persuasif. Dengan menjadikan identitas Muslim sebagai pusat dari komunitas gaming mereka, MARIO berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung Fastabiqul Khairat (berlomba-lomba dalam kebaikan), di mana bermain game bukan lagi sekadar membuang waktu, melainkan menjadi sarana memperkuat jaringan persaudaraan seagama yang positif dan produktif. Hal ini sesuai penelitian (Jazuli et al., 2023) dengan program yang dilakukan terhadap anak-anak dan guru di lembaga yang mendukung Fastabiqul Khairat (berlomba-lomba dalam kebaikan) dalam bentuk apapun baik dalam hal era modern dan juga menjaga tradisi sosial budaya.

Demokratisasi Tafsir dalam Budaya Partisipatoris

Melalui metode netnografi, dapat dilihat bahwa bagian komentar dan area diskusi digital MARIO menjadi tempat eksperimen sosial untuk budaya yang melibatkan partisipasi. Sudah tidak ada lagi batasan sakral yang menghalangi penonton untuk mengajukan pertanyaan, memberikan kritik, atau bernegosiasi tentang makna pesan yang disampaikan secara langsung. Setiap individu dalam komunitas memiliki kesempatan untuk berbicara tentang cara menerapkan prinsip-prinsip etis Islam dalam konteks nyata yang mereka hadapi dalam permainan, seperti cara menanggapi konflik di antara pemain atau penggunaan fitur tertentu.



Gambar 5. Contoh Comment Section pada akun Majelis Roblox Indonesia

Islam menetapkan norma berbicara dengan prinsip Qawlan Layyinan (ucapan yang lembut) dan Adab al-Ikhtilaf (etika dalam perbedaan pendapat). Penelitian netnografi pada kolom komentar MARIO menunjukkan cara peserta dalam kajian digital ini menerapkan etika saat berinteraksi. Saat terjadi perdebatan dalam permainan, mereka mengacu pada nilai-nilai Islam untuk menyelesaikan konflik. Ini membuktikan bahwa agama Islam tidak hanya berkaitan dengan ibadah ritual (seperti salat atau puasa), tetapi juga tentang perilaku baik di dunia maya. Fenomena ini membawa agama kembali kepada peran dasarnya sebagai pedoman moral bagi umat manusia di mana pun mereka berada, termasuk dalam dunia digital.

Pola komunikasi dua arah ini membuka ruang untuk demokratisasi penafsiran, di mana pemahaman agama tidak lagi bersifat satu arah, tetapi merupakan hasil dari kerjasama bersama. Para audiens ikut serta secara aktif dalam menyusun keberagamaan yang praktis dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka sebagai warga digital. Ini mengisyaratkan bahwa bagi generasi muda, kekuasaan untuk menentukan dan memahami kebenaran menjadi lebih fleksibel, di mana arahan agama tidak lagi dianggap sebagai paksaan, tetapi sebagai percakapan yang memperkuat individu dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena Majelis Roblox Indonesia (MARIO) merupakan inovasi dalam ruang dakwah yang melampaui batas-batas tradisional institusi keagamaan fisik. Melalui pendekatan netnografi, terlihat bahwa perubahan masjid ke dalam arsitektur piksel bukan hanya sekadar perubahan media, tetapi merupakan upaya untuk mendefinisikan kembali pengalaman sakral di kalangan generasi muda. Dalam konteks ini, agama Islam tidak lagi dipandang sebagai sekumpulan ajaran yang kaku, tetapi terjalin secara organik dengan budaya populer melalui game. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai Islam memiliki fleksibilitas teologis yang luar biasa untuk tetap relevan di ruang virtual yang sekuler,

di mana aktivitas “bermain” dan “beribadah” dapat berlangsung bersamaan tanpa menghilangkan esensi spiritualnya. Lebih lanjut, penelitian ini menemukan ada perubahan mendasar dalam struktur otoritas keagamaan yang bersifat hibrida. Validitas seorang pemuka agama di era digital tidak hanya bergantung pada pengetahuan dari literatur klasik atau silsilah keilmuan (sanad) saja, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan berkomunikasi secara digital, latar belakang profesional (seperti psikologi), serta keahlian dalam menciptakan lingkungan sosial yang aman. Kesuksesan MARIO dalam menarik ribuan pengikut menunjukkan bahwa otoritas sekarang diperoleh melalui keterlibatan aktif dan hubungan emosional dengan audiens, bukan hanya melalui hierarki jabatan. Komodifikasi identitas religius yang terjadi dalam bentuk konten visual di TikTok terbukti menjadi alat strategis untuk meraih “ekonomi perhatian” demi melindungi generasi muda dari pengaruh budaya negatif yang umum dijumpai dalam dunia permainan global.

Sebagai akhir, keberadaan komunitas dakwah yang berbasis permainan ini adalah suatu bentuk usaha kreatif untuk mempertahankan Maqashid Syariah, terutama dalam hal perlindungan terhadap agama (Hifdz ad-Din) dan akal (Hifdz al-Aql) di dunia maya. Fenomena ini menunjukkan bahwa generasi muda memiliki kemampuan untuk menampilkan wajah Islam yang lebih terbuka, mampu beradaptasi, dan melibatkan partisipasi. Ruang komentar dan interaksi virtual di Roblox kini berfungsi sebagai laboratorium sosial baru untuk pembentukan akhlak yang baik, di mana norma komunikasi dan tata krama berinteraksi diterapkan langsung dalam situasi nyata yang mereka hadapi. Oleh karena itu, Majelis Roblox Indonesia bukanlah sekadar sebuah mode sementara, tetapi merupakan gambaran masa depan dakwah yang dapat menjangkau berbagai aspek kehidupan generasi digital di tempat mereka berada.

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis setelah menganalisis hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Bagi Pendidik dan Peneliti Agama: Diharapkan agar mulai menyusun karya ilmiah tentang “Fikih Digital” atau “Sosiologi Agama dalam Dunia Maya” yang lebih terfokus. Kasus Majelis Roblox menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk analisis hukum Islam modern yang lebih komprehensif mengenai batasan interaksi di dunia virtual, pemanfaatan avatar dalam praktik ibadah simbolik, sampai dengan kedudukan hukum dalam menuntut ilmu di dalam lingkungan permainan. 2) Bagi Lembaga Penyebaran Agama Resmi: Disarankan agar organisasi seperti MUI atau kelompok keagamaan lainnya mulai mendekati dan membina komunitas dakwah yang inovatif seperti ini. Daripada menaruh stigma buruk pada permainan, lembaga resmi bisa berfungsi sebagai pengawas konten untuk memastikan isi ajaran tetap terjaga, sementara cara penyampaiannya tetap kreatif dan menarik

bagi generasi Z. 3) Bagi Para Pembuat Konten Dakwah: Diperlukan peningkatan mutu materi yang tidak hanya memprioritaskan daya tarik visual atau popularitas semata, namun juga mulai memasukkan elemen-elemen pendidikan Islam yang lebih terstruktur dalam platform permainan, sehingga komunitas ini tidak sekadar menjadi ruang berinteraksi sosial, tetapi juga berfungsi sebagai lembaga pendidikan digital dengan kurikulum pembelajaran yang jelas dan dapat diukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Manduri, R. (2024). Analisis Metode Dakwah (Qs. An-Nahl [16] 125) Dalam Perspektif Filsafat Manajemen Dakwah. *Tadbir: Jurnal Manajemen Dakwah FDIK IAIN Padangsidempuan*, 6(2), 19–34. <https://doi.org/10.24952/tadbir.v6i2.13742>
- Hendry, H., & Manongga, D. H. F. (2024). *Analisis Konten Berbasis Grounded Theory*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
- Henry, S. (2013). *Cerdas dengan Game*. Gramedia Pustaka Utama.
- Jauhar, A. A.-M. H. (2023). *Maqashid Syariah*. Amzah.
- Jazuli, A., Salsabila, A. Y., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2023). The Strategy of the Head of Madrasah in Cultivating Fastabiqul Khoirot Culture in the State High School Environment in Batu City. *EDHJ Unnusa*, 8(April), 56–65. <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/4849>
- KH. H. Muhammad. (2024). *Nabi Mempermudah, Kita Mempersulit*. IRCiSoD.
- Matori, Z. A. (2024). Peluang dan tantangan media sosial TikTok dalam pendidikan agama Islam pada era society 5.0. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 8(1), 76–88. <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v8i1.565>
- Muslimin, M. (2025). *Komunikasi Dakwah melalui Media Tradisional: Menghidupkan Kearifan Lokal dalam Menyampaikan Pesan Dakwah*. UMM Press.
- Priowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*. Raja Grafindo Persada.
- Zaman, W. K. (2025). *Manajemen Media Dakwah Kontemporer: Strategi, Inovasi, dan Roadmap Era Digital*. Revormasi Jangkar Philosophia.
- Zamzami, M. (2026). Hikmah dalam al-Qur'an dan implementasinya dalam membangun pemikiran Islam yang inklusif. *Teosofi: Jurnal Tasawuf Dan Pemikiran Islam*, 6(2), 355–382. <https://doi.org/10.15642/teosofi.2016.6.2.355-382>