JOURNAL SYNTAX IDEA
p–ISSN: 2723-4339 e-ISSN: 2548-1398
Vol. 8, No. 6, June 2026

# Studi Literatur Dinamika Pemanfaatan Roblox Sebagai Media Dakwah di Era Digital

**Alifia Nuurma Addini**
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia
Email: alifianuurma@uinsuku.ac.id

***Abstract***

*The development of internet technology and the emergence of Society 5.0 have encouraged the transformation of da'wah media from conventional methods to metaverse-based virtual spaces. This study aims to explore and analyze the form of use of the Roblox platform as a contemporary da'wah communication medium in Indonesia, as well as identify the dynamics of opportunities and challenges in its development. Based on a constructivist paradigm with a qualitative approach, this study uses systematic literature review methods and digital ethnography (netnography) to examine the literature and phenomena of Islamic communication in virtual space. The results of the study show that da'wah through Roblox in Indonesia will grow rapidly since 2025 through the presence of young preachers and structured communities such as the Indonesian Roblox Council (MARIO) with the Tobatblox map and the Roblox Muslim Community (RMC) with the Al-Blox Mosque map. This activity achieved significant acceleration in Ramadan 2026 through interactive programs such as "Ngacak" (Ngaji at the Peak) supported by national corporate synergy. The main opportunity of this method lies in the character of organic da'wah, decentralization, demographic suitability (Generation Z and Alpha), and immersive technological infrastructure. Nevertheless, the real challenges faced include the risk of commodification of da'wah, the potential reduction of intellectual depth due to the rhythm of digital entertainment, as well as algorithmic bias and hyperreality where religious practices are trapped in a third-level simulacra. The benefit of this research is that it provides an academic foundation in understanding the negotiation of the spiritual identity of the younger generation in the midst of the current of contemporary digitalization.*
***Keywords:*** *digital da'wah, roblox, metaverse, netnography, young generation*

**Abstrak**

Perkembangan teknologi internet dan kemunculan Masyarakat 5.0 telah mendorong transformasi media dakwah dari metode konvensional menuju ruang virtual berbasis metaverse. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis bentuk pemanfaatan *platform* Roblox sebagai media komunikasi dakwah kontemporer di Indonesia, serta mengidentifikasi dinamika peluang dan tantangan pengembangannya. Berlandaskan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka sistematis dan etnografi digital (netnografi) untuk mengkaji literatur serta fenomena komunikasi Islam dalam ruang virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dakwah melalui Roblox di Indonesia berkembang pesat sejak tahun 2025 melalui kehadiran pendakwah muda dan komunitas terstruktur seperti Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dengan map Tobatblox serta Roblox Muslim Community (RMC) dengan map Masjid Al-Blox. Aktivitas ini mencapai akselerasi signifikan pada Ramadan 2026 melalui program interaktif seperti "Ngacak" (Ngaji di Puncak) yang didukung oleh sinergi korporasi nasional. Peluang utama metode ini terletak pada karakter dakwah yang organik, desentralistis, kesesuaian demografis (Generasi Z dan Alpha), serta infrastruktur teknologi yang imersif. Kendati demikian, tantangan nyata yang dihadapi meliputi risiko komodifikasi dakwah, potensi reduksi kedalaman intelektual akibat ritme hiburan digital, serta bias algoritma dan hiperrealitas di mana praktik keagamaan terjebak dalam simulakra tingkat ketiga. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan landasan akademis dalam memahami negosiasi identitas spiritual generasi muda di tengah arus digitalisasi kontemporer.
**Kata Kunci:** dakwah digital; roblox; metaverse; netnografi; generasi muda.

## PENDAHULUAN

Media merupakan bagian penting bagi keberlangsungan dan keberhasilan dakwah. Di masa lalu, dakwah hanya mengandalkan strategi tatap muka (*dakwah bil-lisan*) yaitu dalam bentuk mimbar masjid atau majelis taklim. Selain itu dakwah juga

dilakukan dengan melalui teks cetak (*dakwah bil-qalam*) (Hanifah & Taufiq, 2026). Metode konvensional tersebut memililki kekurangan yaitu keterbatasan dalam ruang dan waktu sehingga dakwah tidak bisa menjangkau audiens yang lebih luas.

Metode dakwah kemudian terus berkembang seiring perkembangan teknologi. Jika sebelumnya hanya dengan tatap muka dan media cetak, dakwah kemudian dapat dilakukan melalui media elektronik seperti radio dan televisi. Hal ini memberikan solusi bagi masalah keterbatasan ruang dan waktu karena seorang da'I akhirnya dapat menjangkau mad'u yang berada di tempat yang jauh. Akan tetapi metode dakwah ini masih memiliki kekurangan yaitu sulitnya interaksi langsung antara da'I dan mad'u karena karakteristik interaksi media elektronik yang bersifat satu arah.

Teknologi internet menjadi peluang yang dapat mengatasi masalah pada media dakwah sebelumnya. Internet memudahkan jalan terbangunnya komunitas dakwah yang bisa menjangkau audiens secara global tanpa terhalang batasan ruang dan waktu. Hal tersebut membuat sasaran dakwah semakin heterogen dan inklusif (Fauzi, 2023). Dengan munculnya *platform* media sosial seperti YouTube, Instagram, X, dan TikTok aktivitas keagamaan mengalami digitalisasi yang masif. Transformasi ini mengubah paradigma dakwah dari yang awalnya satu arah menjadi sangat interaktif, dialogis, dan partisipatif.

Dahulu, praktik beragama sangat bergantung pada kehadiran fisik di rumah ibadah namun perkembangan teknologi internet telah menghilangkan batasan tersebut. Munculnya Masyarakat 5.0 telah menciptakan budaya baru yang mengubah pola komunikasi serta perilaku sosial umat beragama secara global. Salah satunya yang terbaru adalah kemunculan teknologi ruang virtual, seperti Metaverse. *Platform* metaverse menawarkan pengalaman di mana umat tidak lagi sekadar menonton, melainkan merasa hadir dan berinteraksi aktif di dalam sebuah lingkungan buatan melalui avatar digital yang mereka ciptakan (Adria, 2024). Praktik ini sudah banyak dilakukan di luar negeri seperti melalui kunjungan makam virtual atau doa online di tempat suci (Yiğitoğlu, 2022). Hal tersebut menyebabkan adanya pergeseran paradigma dalam praktik beragama karena internet memungkinkan individu yang sebelumnya terhambat oleh jarak, waktu, atau biaya untuk tetap terhubung dengan agamanya.

Salah satu *platform* yang menyediakan teknologi metaverse adalah Roblox. *Platform* yang dikenal luas sebagai media permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman hiburan bermain tetapi juga kreativitas menciptakan ekosistem baru. Berdasarkan data statistik global yang dihimpun pada tahun 2025 ada 111.1 juta pemain aktif Roblox setiap harinya yang berasal dari seluruh dunia (Statista Research Departement, 2025).

Fenomena penggunaan *platform* game Roblox sebagai sarana penyebaran nilai-nilai agama di Indonesia menjadi salah satu tanda pergeseran paradigma dalam sosiologi agama dan komunikasi digital kontemporer. Fenomena tersebut kini telah berkembang dari sekadar tren budaya viral sementara tetapi telah menjadi ekosistem komunikasi keagamaan yang terstruktur, yang memadukan unsur realitas virtual dan gamifikasi. Sebagai contoh kemunculan komunitas seperti Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan Roblox Muslim Community (RMC), serta partisipasi tokoh-tokoh dakwah digital seperti

Ustadz Abi Azkakia, menunjukkan bahwa metode dakwah ini berkembang ke arah yang positif (Iqbal et al., 2025).

Transformasi media dakwah tersebut saat ini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kewajiban para pendakwah agar dapat menjaga relevansi Islam di tengah dinamika zaman (Setiawati et al., 2022). Munculnya kegiatan dakwah di *platform* Roblox memberikan landasan akademis bagi kebutuhan untuk memahami fendomena komunikasi kontemporer. Pemahaman terhadap perkembangan teknologi komunikasi berfungsi sebagai jembatan konseptual yang penting dalam mengkaji praktik agama di dalam ruang virtual.

Dengan jumlah pengguna internet dunia yang mencapai miliaran orang dan penggunaan Roblox yang sangat masif, dakwah diharapkan dapat memanfaatkan kekuatan *platform* tersebut untuk menyebarkan kesadaran tentang Islam secara langsung dan mudah diakses. Akselerasi aktivitas dakwah di semua media yang tersedia dengan memanfaatkan teknologi saat ini dipandang sebagai kewajiban agama bagi umat. Hal ini sejalan dengan tradisi Islam di mana para nabi dan tokoh sejarah selalu terbuka untuk mengadopsi teknik atau teknologi baru yang bermanfaat bagi kepentingan Islam (Saleh et al., 2022).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada beberapa faktor penting. Pertama, fenomena dakwah di Roblox telah berkembang sangat cepat di Indonesia sejak tahun 2025, dengan akselerasi signifikan pada Ramadan 2026, sehingga diperlukan pemetaan dan analisis yang komprehensif untuk memahami dinamikanya. Kedua, keterlibatan korporasi nasional seperti Promag, Bank Syariah Indonesia (BSI), Wipol, Pegadaian, OVO, dan media online detikcom dalam mendukung kegiatan dakwah di Roblox menunjukkan bahwa fenomena ini telah melampaui batas komunitas kecil dan menjadi perhatian utama masyarakat serta industri. Ketiga, organisasi Islam nasional seperti Forum Gawagis Muhammadiyah telah mulai mengadopsi Roblox sebagai media kajian Ramadan, yang menandakan legitimasi institusional terhadap metode dakwah ini. Keempat, di tengah kekhawatiran tentang dampak negatif game digital terhadap generasi muda, fenomena ini menawarkan perspektif alternatif tentang bagaimana ruang virtual dapat dimanfaatkan untuk kegiatan produktif dan edukatif. Oleh karena itu, penelitian tentang dinamika pemanfaatan Roblox sebagai media dakwah memiliki urgensi tinggi untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena kontemporer ini.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan analisis peluang dan tantangan secara simultan dalam satu kerangka analisis yang komprehensif, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung fokus pada satu sisi saja. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan multidisiplin yang menggabungkan perspektif komunikasi, sosiologi agama, dan filsafat (hiperrealitas Baudrillard) untuk menganalisis fenomena dakwah di Roblox. Ketiga, penelitian ini mengidentifikasi empat faktor struktural (kesesuaian demografis, infrastruktur teknologi aksesibel, peran aktor dakwah generasi baru, dan sinergi lintas sektor) yang secara bersama-sama menjelaskan mengapa fenomena ini dapat tumbuh dan berkembang dengan cepat di Indonesia. Keempat, penelitian ini memberikan analisis

kritis tentang tiga tantangan utama (komodifikasi dakwah, pendangkalan makna, dan ancaman hiperrealitas) yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Kelima, sebagai studi literatur, penelitian ini merupakan upaya sintesis dari berbagai sumber yang tersedia, menjadi rujukan komprehensif bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian lapangan yang lebih mendalam.

Oleh karena itu tulisan ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi dan analisis berbagai bentuk pemanfaatan *platform* Roblox sebagai media komunikasi dakwah kontemporer serta dinamika dan tantangan pengembangannya. Tulisan ini khususnya berusa menjawab tiga pertanyaan utama yaitu: bagaimana bentuk dan tren pemanfaatan *platform* Roblox sebagai media dakwah, dinamika peluang dan tantangan yang muncul, dan pembahasan pemanfaatan Roblox terhadap penerimaan nilai-nilai agama. Analisis ini secara khusus bertujuan untuk melihat bagaimana nilai-nilai fundamental keislaman dapat diintegrasikan melalui pendekatan gamifikasi, simulasi, dan penciptaan ruang pengalaman. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai positif ke dalam permainan, Roblox memiliki peluang besar untuk dioptimalkan sebagai instrumen dakwah kontemporer yang efektif bagi generasi masa depan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini didasarkan pada paradigma konstruktivis, yang memandang realitas dakwah Islam di era digital sebagai konstruksi sosial baru yang muncul dari interaksi antara manusia dan teknologi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pengalaman spiritualitas dilakukan dalam ruang-ruang virtual melalui sudut pandang fenomenologis. Metode yang diterapkan meliputi tinjauan pustaka dan etnografi digital (netnografi) untuk mengkaji literatur dan fenomena komunikasi Islam khusunya tentang transformasi penggunaan media dakwah konvensional menuju media dakwah berbasis ruang virtual Metaverse.

Aplikasi metode tinjauan pustaka dalam penelitian ini dilakukan melalui penelusuran sistematis terhadap berbagai literatur ilmiah, artikel jurnal, dan dokumen otentik yang secara spesifik membedah fenomena penggunaan *platform* Roblox sebagai instrumen dakwah kontemporer. Langkah ini diambil untuk memetakan diskursus teoretis serta mengidentifikasi celah penelitian terkait efektivitas ruang virtual dalam transmisi nilai-nilai Islam. Secara simultan, metode netnografi dioperasionalkan dengan melakukan observasi mendalam terhadap aktivitas di kanal media sosial resmi milik komunitas dakwah virtual yang relevan. Proses ini mencakup pemantauan interaksi antarpengguna, analisis narasi dalam dialog netizen, serta pemaknaan terhadap simbol-simbol keagamaan yang muncul dalam ruang komentar, guna menangkap realitas pengalaman spiritualitas digital secara organik dan holistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bentuk dan Tren Pemanfaatan Roblox sebagai Media Dakwah di Indonesia

Roblox adalah *platform* game berbasis *user-generated content* yang diluncurkan secara global pada tahun 2006. *Platform* ini memungkinkan penggunanya tidak hanya

bermain, tetapi juga menciptakan lingkungan virtual (*map*) sendiri menggunakan aplikasi pengembangan internal bernama Roblox Studio (Morrison, 2019). Di Indonesia, popularitas Roblox mulai menunjukkan pertumbuhan signifikan pada rentang tahun 2018–2020, dengan basis pengguna utama yang terdiri atas anak-anak dan remaja dari kelompok generasi Z dan generasi Alpha.

Meski demikian, popularitas tersebut tidak terlepas dari kritik. Berbagai kalangan mulai dari orang tua, pendidik, hingga peneliti menyoroti potensi dampak negatif dari *platform* ini, meliputi risiko kecanduan, paparan konten yang tidak sesuai usia, serta persoalan keamanan data pengguna. Dalam sebuah penelitian ditemukan bahwa orang tua memiliki sejumlah kekhawatiran pada anaknya dalam bermain Roblox. Kekhawatiran tersebut diantaranya adalah masalah keamanan digital, waktu layar, waktu tidur, kesejahteraan emosional anak, hubungan antar keluarga, ekonomi, hingga interaksi sosial antar pemain (Tunca, 2025).

Pandemi COVID-19 yang berlangsung pada tahun 2020–2022 memainkan peran penting dalam mendorong transformasi dakwah ke ruang virtual. Pembatasan sosial yang diberlakukan selama pandemi memaksa berbagai institusi keagamaan untuk mencari alternatif medium komunikasi. Majelis taklim yang semula berlangsung secara tatap muka beralih ke *platform* konferensi daring seperti Zoom, dan kajian-kajian keislaman mulai merambah ke saluran siaran langsung di YouTube maupun *platform* media sosial lainnya (Akmaliah & Burhani, 2021). Situasi tersebut secara tidak langsung membangun kebiasaan yang diperlukan bagi penerimaan dakwah digital di kalangan masyarakat Muslim Indonesia. Ketika pandemi mereda, kebiasaan mengikuti kajian secara daring telah terbentuk.

Pergeseran paradigma ini tidak berhenti pada aktivitas ceramah dan dakwah lisan semata, melainkan meluas hingga ke ranah simulasi ritual keagamaan yang lebih kompleks. Fenomena tersebut terlihat pada jurnal karya Abdillah dan Fahri (2022) yang membahas mengenai praktik ibadah haji secara virtual melalui teknologi metaverse. Ketika akses fisik ke Tanah Suci ditutup total akibat penularan virus, Pemerintah Arab Saudi merespons keresahan umat dengan meluncurkan proyek *"Virtual Black Stone Initiative"* pada akhir tahun 2021.

Momentum keterbatasan fisik dan terbentuknya kebiasaan digital masyarakat inilah yang kemudian memicu wacana publik serta eksperimen pemanfaatan kacamata *Virtual Reality* (VR) untuk menghadirkan atmosfer Ka'bah, wukuf, sa'i, hingga lempar jumrah ke dalam ruang digital 3 dimensi secara 360 derajat. Akan tetapi, meskipun ruang digital dan ekosistem metaverse menawarkan pengalaman visual yang seakan nyata, para ulama memberikan batasan hukum yang tegas demi menjaga syariat Islam. Berbagai tokoh sepakat menyatakan bahwa pelaksanaan ibadah haji secara virtual di metaverse hukumnya tidak sah.

Dari pengalaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi integrasi antara transformasi dakwah pascapandemi dan kemajuan teknologi metaverse. Ruang virtual telah menjadi bagian dari kebiasaan baru masyarakat Muslim untuk melakukan praktik ibadah. Meskpiun tidak dapat digunakan untuk menggantikan keabsahan ibadah ritual

yang bersifat fisik, namun para ulama memberikan apresiasi tinggi dan sepakat bahwa teknologi metaverse ini sangat cocok dan bermanfaat jika digunakan sebagai media edukasi, simulasi interaktif, dan sarana latihan manasik haji.

Fenomena penggunaan metaverse tersebut secara tidak langsung membangun kebiasaan yang diperlukan bagi penerimaan dakwah digital di kalangan masyarakat Muslim Indonesia. Ketika pandemi mereda, kebiasaan mengikuti kajian secara daring telah terbentuk. Melalui cara ini, kebiasaan digital yang terbentuk sejak masa pandemi dapat dioptimalkan untuk memperkaya literasi keagamaan di kemudian hari.

Pada tahun 2025, perbincangan tentang dakwah lewat game Roblox semakin ramai. Fenomena baru tersebut ternyata telah berkembang sangat cepat di kalangan anak muda muslim di Indonesia. Kuncinya ada pada kehadiran para pendakwah dan komunitas yang membuat kegiatan ini menjadi lebih teratur dan terstruktur. Nama pendakwah yang terkenal di Roblox saat ini antara lain Ustadz Abi Azkakia dan Ustadz Saeun Adem. Melalui akun media sosial pribadi masing-masing, kedua pendakwah muda tersebut gencar mengenalkan dan mempopulerkan kegiatan mengaji di dalam *platform* Roblox. Hasilnya, orang-orang awam yang tadinya tidak tahu apa-apa tentang Roblox, sekarang jadi tahu dan bahkan tertarik untuk ikut bergabung mendengarkan ceramah di sana.

Selain kehadiran pendakwah, komunitas roblox juga semkain banyak bermunculan. Salah satu yang paling menonjol ini adalah komunitas Majelis Roblox Indonesia atau disingkat dengan MARIO. Komunitas yang diinisiasi oleh Ustad Saeun Adem tersebut kini menjadi komunitas terbesar dan paling terorganisir dalam ekosistem dakwah Roblox di Indonesia. MARIO membangun sebuah map resmi yang diberi nama Tobatblox sebagai pusat kegiatan kajian rutin. Hampir bersamaan, komunitas Roblox Muslim Community (RMC) turut berkembang dengan map unggulan mereka, Masjid Al-Blox, yang menitikberatkan program-programnya pada literasi keislaman dan edukasi agama bagi pengguna muda.

Kedua komunitas tersebut berusaha membangun gagasan bermain sambil berdakwah, sebagai upaya untuk mencari titik temu antara aktivitas hiburan di dunia maya dan ibadah keagamaan, yang selama ini sering dinilai sulit untuk disatukan. Kehadiran komunitas besar tersebut, beserta puluhan inisiatif yang tumbuh secara paralel, menandai terbentuknya ekosistem dakwah virtual yang lebih kohesif sebuah ruang sosial-keagamaan yang memiliki struktur, norma, dan agenda komunitas tersendiri.

Akselerasi paling signifikan dalam perkembangan fenomena ini terjadi pada momen Ramadan 2026. Bulan Ramadan, yang secara tradisional merupakan periode intensifikasi praktik keagamaan di Indonesia, kali pertama dirayakan secara masif di dalam lingkungan virtual Roblox. Beragam program diselenggarakan selama periode ini, mulai dari kajian tarawih virtual, lomba adzan, game challenge bertemakan Islam, murojaah hafalan Al-Qur'an, hingga giveaway Robux sebagai insentif partisipasi.

Pada tahun 2026, ekosistem dakwah Roblox di Indonesia telah mengalami kemajuan yang substansial. Puluhan map bertema keislaman kini beroperasi secara aktif, mencakup masjid virtual, pondok pesantren digital, hingga ruang-ruang tematik yang dirancang untuk program-program spesifik. Di antara format yang mencuat perhatian

adalah program "Ngacak" (Ngaji di Puncak), sebuah pendekatan kajian yang mengintegrasikan elemen petualangan virtual dengan konten keagamaan (Nursyafira, 2026). Program-program lain yang berlangsung secara rutin mencakup murojaah hafalan Al-Qur'an harian, halaqah tematik mingguan, serta kolaborasi lintas komunitas yang memperluas jangkauan jaringan sosial keagamaan virtual.

Salah satu faktor yang menyebabkan ukuran fenomena ini semakin besar adalah dukungan dari beberapa perusahaan nasional yang semakin membantu keberadaan komunitas. Merek-merek seperti Promag, Bank Syariah Indonesia (BSI), Wipol, Pegadaian, OVO, dan media online detikcom telah bekerja sama dengan komunitas dakwah Roblox untuk melaksanakan berbagai program selama bulan Ramadan. Keterlibatan perusahaan ini menunjukkan bahwa fenomena dakwah di Roblox telah melewati batas komunitas kecil dan sudah menja di perhatian utama masyarakat serta industri.

Selain itu, penggunaan Roblox sebagai media dakwah juga mulai diadopsi oleh organisasi islam nasional. Salah satunya dari Forum Gawagis Muhammadiyah yang melakukan terobosan dakwah digital yang inovatif dengan memanfaatkan *platform* gim daring Roblox sebagai media utama Kajian Ramadan 1447 H. Melalui kolaborasi bersama Majlis Roblox Indonesia (MARIO), gerakan Roblox sebagai media dakwah ini menjadi strategi transformatif yang sangat efektif untuk menjembatani tradisi keilmuan pesantren dengan dunia digital. Dengan menggeser metode kajian konvensional ke dalam ekosistem gim yang interaktif, gerakan ini berhasil mendekatkan khazanah kitab ulama, sejarah Islam, serta tokoh-tokoh Muhammadiyah kepada generasi muda (anak-anak dan remaja) dengan cara yang kontekstual, adaptif, dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan zaman (pwmu.co, 2026).

**Peluang dan Tantangan Penggunaan Roblox Sebagai Media Dakwah di Indonesia**

Fenomena ini telah menarik perhatian akademis. Pada November 2025, The Conversation mempublikasikan artikel ilmiah populer yang mengulas fenomena ini secara kritis, membuka diskursus tentang tegangan antara inovasi dakwah di satu sisi dan isu gamifikasi kesakralan di sisi lain sebuah perdebatan yang merefleksikan pertanyaan mendasar tentang batas antara religiositas autentik dan religiositas performatif di ruang digital.

Sebuah penelitian lain yang dilakukan Muthoharoh (2025) secara keseluruhan menggambarkan sebuah transformasi yang signifikan dalam lanskap keberagamaan generasi muda di era digital. Teknologi digital, yang kini telah menyatu secara mendalam dalam kehidupan sehari-hari, tidak lagi sekadar menjadi alat bantu, melainkan telah menjelma menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas religius generasi muda itu sendiri. Dalam konteks ini, *platform* Roblox tampil sebagai bukti nyata bahwa ruang hiburan digital mampu bertransformasi menjadi wahana ekspresi kesaleh an yang efektif dan inovatif, terutama melalui pendekatan hibrida yang memadukan dimensi luring dan daring secara harmonis. Lebih jauh lagi, fenomena ini menandai lahirnya sebuah budaya keberagamaan baru sebuah budaya yang tidak membenturkan tradisi dengan modernitas, melainkan mengintegrasikan keduanya secara kreatif di dalam ruang virtual. Dengan

demikian, apa yang terjadi di Roblox bukan sekadar permainan, melainkan cerminan dari bagaimana generasi muda masa kini menegosiasikan identitas spiritual mereka di tengah arus digitalisasi yang kian deras.

Pendapat senada juga dikemukakan oleh Iqbal dkk (2025). Lewat artikelnya ia menyajikan gambaran yang kompleks dan penuh nuansa tentang strategi dakwah digital Ustadz Abi Azkakia melalui *platform* Roblox. Di satu sisi, strategi ini patut diapresiasi atas keberhasilannya yang luar biasa dalam menjangkau audiens muda secara masif dan menciptakan keterlibatan yang tinggi sebuah pencapaian yang sulit diraih melalui pendekatan dakwah konvensional.

Meskipun demikian di balik keberhasilan tersebut, tersembunyi sebuah paradoks yang patut direnungkan: bahwa efektivitas dakwah melalui Roblox justru diperoleh dengan cara menundukkan logika ruang sakral di bawah dominasi *platform* yang pada dasarnya bersifat profan dan komersial, sehingga memunculkan pertanyaan mendasar tentang sejauh mana nilai-nilai keagamaan dapat dipertahankan keutuhannya dalam ekosistem digital yang didorong oleh logika pasar.

Lebih dari itu, inovasi tanpa kedalaman nampaknya menjadi tantangan terbesar yang belum terpecahkan, mengingat format dakwah yang menyesuaikan diri dengan ritme hiburan digital berpotensi mengorbankan kedalaman intelektual dan internalisasi nilai-nilai agama yang sesungguhnya bersifat transformatif. Dengan demikian, artikel ini secara implisit mengingatkan bahwa keberhasilan dakwah di era digital tidak cukup diukur dari besarnya jangkauan semata, melainkan juga dari seberapa dalam pesan agama itu benar-benar meresap dan mengubah cara pandang serta perilaku audiensnya.

Artikel Kahfi & Ardiansyah (2025) secara meyakinkan mendemonstrasikan bahwa Roblox telah berkembang jauh melampaui fungsinya sebagai *platform* hiburan semata, dan kini menempati posisi strategis sebagai ekosistem dakwah yang genuine bagi Generasi Z dan Alpha. Yang membedakan pendekatan ini dari dakwah digital lainnya adalah pergeseran paradigmatik yang fundamental: audiens tidak lagi diposisikan sebagai penerima pesan yang pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang berpartisipasi langsung dalam simulasi ibadah dan diskusi keagamaan melalui avatar mereka, sehingga menciptakan pengalaman spiritual yang bersifat partisipatif dan imersif. Simbolisme virtual  mulai dari replika Ka'bah hingga pakaian avatar yang sesuai syariat menjadi medium pembangunan makna keagamaan yang efektif, sementara logika mediatisasi mengubah cara generasi muda mengalami dan menginternalisasi spiritualitas itu sendiri. Efektivitas strategi ini semakin diperkuat oleh pendekatan transmedia yang cerdas, di mana konten dakwah dari dalam Roblox didistribusikan ulang ke TikTok dan Instagram, sehingga jangkauannya berlipat ganda secara organik. Di sisi audiens, respons yang muncul sangat menggembirakan: interaksi yang egaliter dan cair, internalisasi nilai-nilai Islam yang berlangsung secara sukarela melalui habituation, hingga dukungan orang tua yang melihat relevansi metode ini dengan keseharian digital anak-anak mereka. Namun demikian, penelitian ini tidak menutup mata terhadap sejumlah risiko nyata yang mengintai, yakni ancaman komodifikasi dakwah, distorsi makna akibat dinamika komentar di ruang digital, serta bias algoritma yang dapat mereduksi pesan keagamaan

menjadi sekadar konten yang dioptimalkan untuk keterlibatan daring. Maka, keberhasilan Roblox sebagai medium dakwah bukan tanpa syarat akan tetapi menuntut kesadaran kritis yang terus-menerus dari para pendakwah agar pesan yang disampaikan tetap autentik, mendalam, dan terbebas dari jebakan logika *platform* yang semata-mata berorientasi pada popularitas.

Penelitian lain dari Fadhillah dkk (2026) menawarkan pembacaan yang tajam dan teoritis terhadap fenomena "Ngajiblox" dengan menggunakan kerangka hiperrealitas Baudrillard. Hasilnya menunjukkan bahwa praktik keagamaan virtual di Roblox telah melampaui sekadar imitasi. Fenomena tersebut telah bertransformasi menjadi sebuah simulakra tingkat ketiga, di mana simbol-simbol agama tidak lagi merujuk pada realitas fisiknya, melainkan beredar dalam logika dan sistem *platform* itu sendiri. Hal ini termanifestasi melalui empat model simulasi utama antara lain replika masjid sebagai pengalih orientasi kognitif, segregasi gender via pilihan avatar, spanduk virtual sebagai medium interaksi sosial, dan kostum Muslim sebagai penanda identitas yang bersifat estetis dan cair. Secara kolektif praktik tersebut membentuk sebuah ekologi keagamaan digital yang memiliki tata aturan dan simbolismenya sendiri.

Salah satu aspek yang paling signifikan untuk dipahami dari fenomena ini adalah karakter gerakan yang organik dan desentralistis. Berbeda dengan program-program dakwah yang dirancang secara top-down oleh institusi keagamaan formal, dakwah Roblox tumbuh dari inisiatif individu dan komunitas kecil yang kemudian menemukan momentum kolektifnya. Tidak ada otoritas tunggal yang merancang atau mengarahkan gerakan ini sejak awal; pertumbuhannya lebih menyerupai proses emergent pola kompleks yang muncul dari interaksi aktor-aktor individual yang relatif otonom.

Karakter ini menempatkan dakwah Roblox dalam kontinum panjang adaptasi dakwah Islam Indonesia, yang secara historis menunjukkan fleksibilitas dan daya responsif yang tinggi terhadap perubahan teknologi dan sosial. Dari radio ke televisi, dari media massa ke media sosial, dan kini dari media sosial ke lingkungan game virtual setiap transisi mencerminkan kemampuan aktor-aktor dakwah Indonesia untuk menegosiasikan relevansi pesan keagamaan dalam konteks komunikasi yang terus berubah.

Setidaknya terdapat empat faktor struktural yang secara bersama-sama menjelaskan mengapa fenomena ini dapat tumbuh dan berkembang dengan cepat di Indonesia.

Pertama, kesesuaian demografis. Roblox merupakan *platform* yang secara inheren berpusat pada segmen pengguna muda kelompok yang justru paling sulit dijangkau oleh format dakwah konvensional. Pendekatan "masuk ke habitat audiens" ini mencerminkan pemahaman strategis tentang komunikasi yang efektif: pesan dakwah lebih mudah diterima ketika disampaikan dalam konteks dan medium yang familiar bagi penerimanya.

Kedua, infrastruktur teknologi yang aksesibel. Kombinasi antara kemudahan Roblox Studio dalam membangun lingkungan virtual kustom dan kapabilitas voice chat Discord menciptakan pengalaman komunikasi yang imersif namun relatif mudah diakses.

Sinergi antara elemen visual Roblox dan elemen audio kajian menghasilkan format yang terbukti efektif dalam mempertahankan perhatian dan partisipasi audiens muda.

Ketiga, peran aktor dakwah generasi baru. Para da'i muda seperti Ustadz Abi Azkakia dan Ustadz Saeun Adem mewakili generasi pendakwah yang memiliki literasi digital tinggi sekaligus komitmen keagamaan yang kuat. Kemampuan mereka untuk bernavigasi di ruang-ruang digital baru dan memandangnya sebagai arena dakwah yang legitimate menjadi faktor kunci dalam mendorong adopsi *platform* oleh komunitas Muslim yang lebih luas.

Keempat, sinergi lintas sektor. Konvergensi antara komunitas organik, tokoh agama, media massa, dan korporasi menciptakan ekosistem yang saling menopang. Ketika berbagai aktor dengan kapasitas dan sumber daya yang berbeda berkolaborasi dalam satu *platform*, skala dan keberlanjutan kegiatan meningkat secara signifikan.

Fenomena penggunaan Roblox membuktikan bahwa dakwah telah berhasil meruntuhkan pandangan parsial dan simbolis (seperti citra dakwah yang kaku, radikal, atau hanya terbatas di mimbar masjid fisik) menuju makna dakwah yang universal (*syumuliatul Islam*) melalui pemanfaatan teknologi komunikasi modern. Roblox menjadi media baru yang tepat dan dikemas secara menarik untuk mendekati mad'u. Ketika para da'i muda memanfaatkan ruang virtual ini, mereka sedang mempraktikkan strategi komunikasi yang adaptif terhadap perubahan sosial, sehingga pesan Islam yang ramah dan inklusif lebih mudah diterima oleh anak-anak (Syamsuddin, 2013).

Dakwah telah bermetamorfosis menjadi tindakan yang sistematis dan terencana di ruang digital. Di dalam dunia Roblox, komunitas dakwah membuat aturan, memotivasi anggotanya untuk berperilaku baik, dan menciptakan sistem nilai baru guna menghindari penyimpangan perilaku di dunia maya. Ini adalah bentuk nyata dari kebaikan yang ditata dengan rapi di era digital; sebuah fakta sosial baru yang memaksa dan mengarahkan generasi muda agar keluar dari belenggu kelalaian dunia game menuju kesadaran beragama dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan zaman mereka (Azwar, 2014).

## KESIMPULAN

Pemanfaatan *platform* Roblox sebagai media dakwah di era digital bukan lagi sekadar tren budaya viral yang bersifat sementara, melainkan telah menjelma menjadi sebuah ekosistem komunikasi keagamaan yang terstruktur dan genuine bagi generasi muda. Melalui pendekatan hibrida yang memadukan gamifikasi, simulasi, dan penciptaan ruang pengalaman, *platform* yang sejatinya bersifat profan dan komersial ini berhasil ditransformasikan menjadi wahana ekspresi kesalehan yang efektif. Dinamika ini memperlihatkan kelenturan budaya Islam Indonesia dalam merespons perkembangan teknologi komunikasi secara historis. Sinergi organik antara aktor da'i muda berliterasi digital tinggi, komunitas yang solid, dan dukungan sektor korporasi nasional terbukti mampu memperluas jangkauan dakwah ke habitat asli audiens yang selama ini sulit disentuh oleh metode konvensional.

Namun demikian, terdapat sejumlah kritik mendasar yang harus diperhatikan dalam perkembangan fenomena ini. Pertama adalah terdapat paradoks besar ketika logika ruang sakral keagamaan harus tunduk di bawah dominasi *platform* digital yang berorientasi pasar. Hal ini memicu kekhawatiran mengenai batas antara religiositas yang autentik dan religiositas performatif. Kedua adalah Pendangkalan Makna dan Nilai. Format dakwah yang dipaksa mengikuti ritme hiburan digital berisiko mengorbankan kedalaman intelektual serta internalisasi nilai-nilai agama yang sesungguhnya bersifat transformatif. Pesan keagamaan rentan tereduksi menjadi sekadar konten yang dioptimalkan demi mengejar popularitas dan keterlibatan daring (engagement) akibat bias algoritma. Ketiga adalah Ancaman Hiperrealitas (Simulakra). Praktik keagamaan virtual ini berpotensi terjebak dalam simulakra tingkat ketiga menurut kerangka Baudrillard. Simbol-simbol keagamaan yang muncul di dalam game dikhawatirkan kehilangan rujukan nilai aslinya di dunia nyata dan hanya berputar dalam sistem logika *platform* itu sendiri.

Terdapat tiga saran dan rekomendasi bagi para pendakwah dan komunitas dakwah virtual. Pertama adalah agar tetap menjaga autentisitas pesan. Para praktisi dakwah digital dituntut untuk memiliki kesadaran kritis yang terus-menerus agar pesan Islam yang disampaikan tetap mendalam, substantif, dan tidak terjebak dalam komodifikasi atau formalitas visual semata. Kedua melakukan edukasi dan batasan hukum yang jelas. Mengingat para ulama telah memberikan batasan hukum yang tegas ruang virtual harus secara konsisten diposisikan sebagai media edukasi, simulasi interaktif, dan sarana literasi keagamaan, bukan pengganti ibadah fisik. Ketiga keterlibatan pengawasan orang tua untuk meminimalkan risiko negatif *platform*, seperti kecanduan, masalah waktu layar, dan keamanan digital anak-anak.

## REFERENSI


Abdillah, & Fahri, D. S. (2022). Fenomena praktik ibadah haji secara virtual melalui teknologi metaverse: perspektif Ulama kontemporer. Ilmiah Mahasiswa Perbandingan Mahzab, 4(1), 72–87.

Adria, M. (2024). How to Worship in the Metaverse : Religious Experience and the Affordances of a New Medium.

Akmaliah, W., & Burhani, A. N. (2021). Digital Islam in Indonesia: The Shift of Ritual and Religiosity during Covid-19. ISEAS Perspective, 107, 1–12.

Azwar, W. (2014). Sosiologi Dakwah. In Padang: Imam Bonjol Press.

Dakwah di Metaverse: Forum Gawagis Muhammadiyah Gelar Kajian Kitab via Roblox | Muhammadiyah Jateng. (n.d.). Retrieved May 22, 2026, from https://pwmjateng.com/dakwah-di-metaverse-forum-gawagis-muhammadiyah-gelar-kajian-kitab-via-roblox/

Syamsuddin. (2013). Sosiologi Dakwah. Alauddin University Press, Makassar.

Fadhillah, R., Airlangga, U., Arimbi, D. A., Airlangga, U., Khusyairi, J. A., & Airlangga, U. (2026). Volume 23 Number 1 2026 Ngajiblox Hyperreality : a Netnographic Study of Simulacra in Virtual Qur ' anic Study Practices by Majelis Roblox Indonesia on the Roblox Platform. 23(1), 14–26.

Fauzi, F. (2023). Dakwah Digital: Peluang dan Tantangan. AT-TABSYIR: Jurnal

Komunikasi Penyiaran Islam, 10(2), 254–270. http://dx.doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.24171

Forum Gawagis Muhammadiyah Gelar Kajian Ramadan Lewat Roblox - PWMU.CO. (n.d.). Retrieved May 22, 2026, from https://pwmu.co/forum-gawagis-muhammadiyah-gelar-kajian-ramadan-lewat-roblox/

Hanifah, R. A., & Taufiq, A. (2026). Live Streaming Sebagai Sarana Dakwah : Studi Kasus Abiazkakia di Platform Game. 32, 133–143. https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2944

Iqbal, M., Adirais, D., Sarbini, A., & Setiawan, A. I. (2025). STRATEGI DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA. 05, 112–120.

Kahfi, A., & Ardiansyah, M. Y. (2025). An Exploratory Study of Roblox Games as a Medium for Da ' wah and Dissemination Strategies through Social Media. 291–306.

Morrison, C. (2019). How Roblox avoided the gaming graveyard and grew into a $2.5B company | TechCrunch. https://techcrunch.com/2019/07/11/how-roblox-avoided-the-gaming-graveyard-and-grew-into-a-2-5b-company/

Muthoharoh, I. S. (2025). DARI GAMEPLAY MENJADI KAJIAN KEAGAMAAN: TRANSFORMASI PRAKTIK KEAGAMAAN SEBAGAI EKSPRESI KESALEHAN GENERASI MUDA DI ROBLOX. Makkah: Journal Of Islamic Studies, I((4)), 92-110. https://ojssulthan.com/makkah/article/view/612

Nursyafira, V. (2026). 5 Map Roblox Kajian, Main Game Sambil Menambah Ilmu Agama | Duniaku.com. Retrieved May 15, 2026, from https://duniaku.idntimes.com/game/mobile/map-roblox-kajian-v3z02-00-b8vrp-tv3lg3

Setiawati, R., Rolando, D. M., & Sari, N. (2022). The Values and Practices o f Da ' wah in The Era of Hybrid Knowledge Society 5 . 0. 1(1), 41–47.

Statista Research Departement. (n.d.). Global Roblox games DAU 2025| Statista. 2025. Retrieved May 14, 2026, from https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/?srsltid=AfmBOorA1THomP7lTFA8ftsgEvi3KyIeljKNmUxxfTD0dfBIxJVC1jcP

Tunca, S. (2025). Navigating parental concerns in children's engagement with roblox – a multi-method analysis of emotional and thematic patterns across online communities. BMC Psychology, 14(1). https://doi.org/10.1186/s40359-025-03802-w

YİĞİTOĞLU, M. (2022). RELIGIOUS VIRTUAL LIVING AND METAVERSE ON THE REAL WORLD. AFRO EURASIAN STUDIES, 10(1), 5–14. https://doi.org/10.33722/afes.1093513