



## DARI GAMEPLAY MENJADI KAJIAN KEAGAMAAN: TRANSFORMASI PRAKTIK KEAGAMAAN SEBAGAI EKSPRESI KESALEHAN GENERASI MUDA DI ROBLOX

Isna Salsabila Muthoharoh<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

\*Corresponding Author : [23200012051@student.uin-suka.ac.id](mailto:23200012051@student.uin-suka.ac.id)

**Abstract :** *This study analyzes the transformation of religious practices on the Roblox gaming platform as a manifestation of contemporary piety among the youth. Using a qualitative netnographic approach to the Majelis Roblox Indonesia (MARIO) and Roblox Muslim Community (RMC), it explores the utilization of Roblox's technical features for religious activities through Heidi A. Campbell's "Digital Religion" framework. Findings indicate that Roblox has evolved from an entertainment medium into an effective space for religious expression, facilitated by multi-platform strategies. These virtual practices represent the characteristics of contemporary digital religion, where digital culture shapes new religious practices while simultaneously 'culturalizing' new media by integrating offline religious values into digital spaces. This study concludes that technology is not merely a supplementary tool but has become deeply integrated into the daily religious structures of the younger generation as a core part of their digital identity.*

**Keywords :** *Digital religion; expression of piety; Roblox; youth generation*

**Abstrak :** Penelitian ini menganalisis transformasi praktik keagamaan di platform *game* Roblox sebagai manifestasi kesalehan kontemporer generasi muda. Melalui pendekatan kualitatif netnografi pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan Roblox Muslim Community (RMC), studi ini mengeksplorasi pemanfaatan fitur teknis Roblox untuk aktivitas keagamaan menggunakan kerangka *Digital Religion* Heidi A. Campbell. Temuan menunjukkan bahwa Roblox telah bertransformasi dari media hiburan menjadi ruang ekspresi religius yang efektif melalui strategi multi-platform. Praktik virtual ini merepresentasikan karakteristik agama digital kontemporer, di mana budaya digital membentuk praktik keagamaan baru sekaligus membudayakan media baru dengan mengintegrasikan nilai-nilai luring ke ruang digital. Studi ini menyimpulkan bahwa teknologi bukan sekadar alat tambahan, melainkan telah terintegrasi secara mendalam dalam struktur kehidupan beragama sehari-hari generasi muda sebagai bagian dari identitas digital mereka.

**Kata Kunci :** *Agama digital, ekspresi kesalehan, Roblox, generasi muda*

### PENDAHULUAN

Munculnya internet dan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah memengaruhi cara individu dan komunitas membentuk praktik keagamaan. Studi tentang agama digital kini telah berkembang menjadi bidang akademik yang membahas bagaimana identitas, ritual, komunitas, dan otoritas agama dinegosiasikan melalui media baru. Dalam konteks ini, media digital bukan lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah tertanam dalam kehidupan sehari-hari yang membangun interkoneksi mendalam antara keyakinan agama dan ruang digital. Fenomena ini sekaligus menjadi lokasi signifikan untuk memahami cara-cara baru pembentukan identitas individual dan kolektif dalam masyarakat kontemporer (Campbell & Tsuria, 2021), terutama melalui platform digital seperti

dunia *game* virtual.

Tulisan ini akan mengangkat fenomena kajian keagamaan yang terlaksana di dalam game Roblox yang menunjukkan perubahan penting dalam cara seseorang menjalankan agama di era media baru. Fenomena ini menunjukkan praktik ibadah yang disimulasikan di *metaverse* sebagai bentuk adaptasi teknologi yang berfungsi sebagai penyebaran pengetahuan agama, memungkinkan pengikut agama untuk terlibat dalam praktik ibadah tanpa batasan ruang dan waktu. Fenomena ini juga menegaskan bagaimana lingkungan *game* dapat dimanfaatkan sebagai praktik keagamaan bukan sekedar hiburan semata. Praktik keagamaan ini menjadi unik karena melibatkan penggunaan identitas melalui avatar serta ekosistem media yang menghubungkan platform Roblox, Discord, dan Tiktok dalam satu rangkaian praktik keagamaan.

Literatur terdahulu telah mengeksplorasi berbagai manifestasi agama digital, misalnya tulisan yang mengangkat topik mengenai Indonesia sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar menunjukkan penggunaan media sosial sebagai sarana strategis untuk memperkuat kesalehan di ruang publik (Jurriens, 2017). Terutama generasi muda yang cenderung lebih sering memanfaatkan media digital dengan mengakses informasi keagamaan untuk mengisi kekosongan spiritual dan mengatasi krisis nilai, yang juga sering dikaitkan dengan gerakan *hijrah* (Wadi & Bagaskara, 2022). Topik lain menelaah tentang artikulasi kesalehan individu yang kini semakin dimediasi oleh estetika profil media sosial, gaya hidup halal, serta penggunaan avatar digital sebagai representasi identitas islami dalam lingkungan imersif (Hasan, 2009; Lövheim & Lundmark, 2021). Terdapat penelitian yang mengamati strategi dakwah Ustadz Abi Azkackia di Roblox namun justru menimbulkan risiko pendangkalan nilai sakral dan fragmentasi pemahaman agama akibat faktor logika platform digital yang bersifat komersil (Iqbal dkk., 2025). Penelitian lain membahas simulasi ritual keagamaan sebagai bagian integral dari pengembangan platform *metaverse* (Fernando dkk., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa meskipun studi tentang ekspresi kesalehan digital, penggunaan media digital, dan ritual digital di *metaverse* mulai bermunculan, namun bagaimana platform game seperti Roblox digunakan secara hibrida melalui integrasi Discord dan Tiktok untuk membentuk kesalehan generasi muda masih belum banyak dieksplorasi.

Peraturan dan larangan serta bentuk pengaduan pengguna, disampaikan melalui grup Discord yang dipegang oleh pengelola (*admin*). Pengelola bertugas secara cepat dan tanggap dalam menyampaikan informasi kajian atau merespons obrolan anggota. Sedangkan aplikasi Tiktok digunakan untuk melakukan *live streaming*, sehingga individu yang tidak bergabung dalam game dapat tetap terhubung dan menyaksikan kajian. Penggunaan berbagai media ini menunjukkan bahwa kajian ini memperlihatkan praktik konvergen (Fakhruroji, 2019) dan ruang media hibrida (Slama & Barendregt, 2018). Hal ini penting untuk dikaji lebih lanjut karena saat ini banyak komunitas yang beroperasi dalam ruang-ruang media yang menghubungkan konteks online dan offline (Solahudin & Fakhruroji, 2019).

Kajian di Roblox menunjukkan bagaimana individu menggunakan ruang digital untuk menampilkan kesalehan mereka seperti melalui penggunaan ava-

tar yang telah dimodifikasi mengenakan pakaian islami. Pembentukan identitas islami ini bukan tanpa sengaja, melainkan sebuah identitas yang telah diatur dalam komunitas. Dalam lingkungan digital, perilaku individu dibentuk oleh norma, budaya, dan aturan main yang disepakati bersama dalam komunitas. Dalam lingkungan virtual Roblox terdapat perilaku tertentu berdasarkan kesadaran yang didukung oleh norma-norma kelompok, misalnya penggunaan avatar yang sopan dan larangan kata kasar. Kehadiran komunitas ini menunjukkan bahwa identitas sosial dapat mewarnai identitas individu yang menjadi anggotanya dan kemudian membentuk perilaku gaya hidup (Kristina & Achsan, 2024).

Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena ritual keagamaan dalam *game* Roblox yang mencerminkan ekspresi kesalehan generasi muda di era digital di tengah batas-batas ruang daring dan luring yang semakin kabur. Studi ini akan mengacu pada kerangka konsep *Digital Religion* oleh Heidi A. Campbell yang mengeksplorasi bagaimana keyakinan dan praktik keagamaan dilakukan dalam budaya digital mencakup tema-tema seperti ritual, identitas, komunitas, dan *embodiment* (Campbell & Tsuria, 2021). Tulisan ini menunjukkan bahwa kajian keagamaan di Roblox tidak sekadar mereplikasi praktik tradisional secara literal, melainkan mengalami transformasi dan reinterpretasi makna yang diadaptasi melalui fitur-fitur lingkungan virtual. Ekspresi kesalehan generasi muda diwujudkan melalui *embodiment* digital dalam bentuk avatar yang memungkinkan perluasan identitas keagamaan melampaui batasan fisik dan geografis, namun tetap berakar pada norma keagamaan luring. Lebih lanjut, pembentukan komunitas dan negosiasi identitas kolektif di platform ini cenderung didominasi oleh interaksi yang bersifat cair dan berbasis jejaring daripada struktur kelembagaan tradisional, yang pada akhirnya mencerminkan karakteristik masyarakat digital kontemporer. Dengan demikian, studi ini diharapkan dapat membedah bagaimana negosiasi antara tradisi dan inovasi teknologi tersebut membentuk lanskap baru kesalehan digital di kalangan generasi muda.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan netnografi untuk mengeksplorasi budaya religius dalam ekosistem virtual. Penelitian berpusat pada lingkungan digital komunitas *Majelis Roblox Indonesia* (MARIO) dan *Roblox Muslim Community* (RMC) pada platform Roblox serta saluran komunikasi Discord. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan rutin komunitas guna mendapatkan data primer secara autentik. Subjek penelitian terdiri dari para partisipan aktif komunitas tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan yang didokumentasikan dalam catatan lapangan digital, pengumpulan item digital berupa tangkapan layar dan log obrolan, serta penelusuran dokumen komunitas. Teknis analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahap reduksi data, kategorisasi temuan berdasarkan kerangka *Digital Religion*, penyajian data dalam bentuk naratif-deskriptif, hingga penarikan kesimpulan untuk membedah transformasi praktik keagamaan di ruang digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Integrasi Multi-Platform dan Konstruksi Komunitas Jaringan

Sebelum ritual keagamaan di ruang digital dilihat sebagai bagian integral dan esensial dari budaya keagamaan, menurut Kerstin pada awalnya akademisi menganggap praktik keagamaan, seperti ziarah daring, sebagai reproduksi atau simulasi belaka yang tidak autentik (Radde-Antweiler, 2021). Namun peneliti baru kemudian mengkritik pemikiran sebelumnya dan menganggap ritual daring tidak seharusnya dipandang sebagai aktivitas keagamaan yang terpisah. Aktivitas dan ritual pada dasarnya bersifat dinamis yang akan selalu dimodifikasi agar tetap relevan dan dapat dihayati dalam konteks masa kini. Sedangkan ritual yang dilakukan secara daring harus dipahami sebagai praktik media yang hidup, terintegrasi dengan teknologi, dan berperan aktif dalam membentuk dan mencerminkan sistem makna budaya (Helland & Kienzl, 2021).

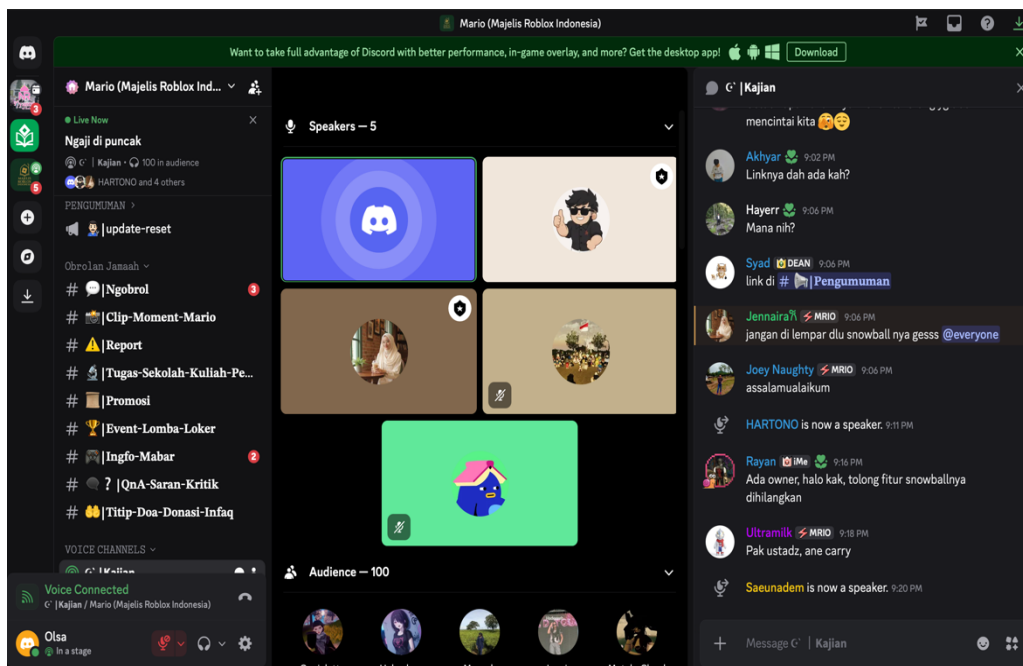
Praktik keagamaan secara daring ini beradaptasi dengan kemampuan platform dalam membangun komunitas organik yang disebut juga dengan aktivitas *digital religion*. Campbell mengajukan konsep *digital religion* untuk menjelaskan karakteristik umum praktik keagamaan daring, di antaranya adalah memfasilitasi komunitas jaringan (*networked community*), melibatkan identitas, mengakui pergeseran otoritas, menyatukan praktik dalam ritual dan bentuk yang diadaptasi dengan daring, dan mengakui realitas *multi-platform* di mana konteks daring dan luring saling terhubung (Campbell & Tsuria, 2021). Dari karakteristik tersebut, tulisan ini fokus membahas penyatuan ritual ke dalam dunia virtual oleh komunitas yang memanfaatkan realitas *multi-platform* untuk menghubungkan konteks *online* dan *offline*.

Heidi A. Campbell sebagai salah satu penggagas konsep agama digital, menjelaskan bahwa bidang ini bertujuan untuk memahami praktik keagamaan kontemporer secara penuh. Studi mengenai agama digital telah bergeser dari fokus awal pada teknologi sebagai fenomena revolusioner yang terpisah, menjadi fokus pada bagaimana teknologi terintegrasi secara mendalam dalam kehidupan agama sehari-hari. Campbell menggambarkan agama digital sebagai ruang teknologi dan budaya yang muncul ketika berbicara tentang bagaimana ranah keagamaan daring dan luring telah menyatu. Agama digital hadir sebagai sebuah konsep yang mengakui bagaimana teknologi dan budaya digital membentuk praktik dan kepercayaan agama, tetapi sekaligus bagaimana agama berupaya membudayakan konteks media baru berdasarkan nilai-nilai tradisional yang telah mapan. Bidang kajian ini menawarkan survei kritis dan sistematis antara agama dan media digital yang mencakup topik-topik utama seperti ritual, identitas, komunitas, otoritas, dan perwujudan. Praktik keagamaan daring yang terjadi di dalam *game* Roblox, kemudian juga perlu dilihat sebagai pembentukan makna dan budaya keagamaan di era digital, ruang peleburan antara ranah *online* dan *offline*. Praktik keagamaan daring ini dimulai dari komunitas yang menginisiasi kajian di Roblox serta pemanfaatan media sosial. Dalam pengamatan terhadap praktik keagamaan di Roblox, penulis menggunakan studi kasus terhadap dua komunitas utama, yaitu Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan Roblox Muslim Community (RMC), yang aktivitas keduanya dapat ditelusuri

melalui media sosial Instagram dan Tiktok (Oktavia, 2025).

Kedua komunitas tersebut memiliki menunjukkan basis massa yang signifikan di berbagai platform digital. MARIO tercatat memiliki 21.440 anggota di Discord, serta masing-masing 19.500 dan 20.600 pengikut di Instagram dan TikTok. MARIO juga mencantumkan deskripsi pada media sosial dan saluran discord mereka dengan narasi “Komunitas Muslim Terbesar di Dunia Virtual” yang menambah daya tarik berbagai pemain Roblox. Sementara itu, RMC memiliki jangkauan audiens yang terdiri atas 19.037 anggota Discord, 2000 pengikut Instagram, dan 33.000 pengikut di TikTok. Distribusi pengikut ini mencerminkan strategi komunikasi lintas platform yang aktif dalam ekosistem dakwah virtual kedua komunitas tersebut. Selain MARIO dan RMC, terdapat komunitas muslim lain di platform Roblox, seperti Nyantri di Roblox, Maps Gen Z Roblox, dan Frokatomit. Namun basis massa komunitas-komunitas tersebut secara signifikan lebih sedikit dibandingkan dengan MARIO dan RMC.

Dalam pengamatan terhadap praktik keagamaan di Roblox, MARIO dan RMC mengadopsi integrasi *multi-platform* mencakup penggunaan Discord, Tiktok, Instagram, dan Roblox, yang secara efektif menciptakan ekosistem kesalehan digital yang kompleks dan terfragmentasi. Hal ini menunjukkan bahwa praktik keagamaan tidak lagi terpusat pada satu *platform*, melainkan tersebar dan saling terintegrasi antar media. Dalam ekosistem ini, Discord berfungsi sebagai pusat komunikasi utama yang menyediakan infrastruktur untuk komunikasi suara maupun teks, serta memfasilitasi pembentukan komunitas yang lebih intim. Fitur saluran suara (*voice channel*) pada Discord memegang peran utama dalam ritual keagamaan ini, yaitu sebagai media transmisi siaran langsung ceramah oleh otoritas agama didengarkan secara serentak oleh anggota komunitas yang bergabung.



Gambar 1: Tampilan Discord MARIO

Sebelum menganalisis praktik keagamaan di Roblox lebih lanjut, perlu memahami *multiverse* Roblox secara umum terlebih dahulu. Roblox sendiri merupakan platform *game creation system* yang unik karena pengguna yang menciptakan hampir semua kontennya (*User Generated Content*). Hal ini menjadikan Roblox lebih dari sekedar *game*, tetapi sebuah *metaverse* sosial yang bersifat fleksibel (Lee, 2025). Hampir semua pengalaman game dan aset seperti pakaian, item, dan bangunan, dibuat oleh pengguna atau biasa disebut *developer* (pengembang). Fasilitas ini memungkinkan *developer* untuk mereplikasi secara virtual tempat ibadah, acara, dan ritual keagamaan yang secara efektif menciptakan ruang sakral di ranah digital. Berkat fitur ini, generasi muda di Filipina dapat mereplikasi peristiwa budaya seperti festival keagamaan dan memungkinkan para penganut agama untuk mengambil bagian dalam acara keagamaan dan budaya dari komputer mereka (Phillips, 2024). Ruang ini juga berfungsi sebagai ranah virtual bagi generasi muda untuk mengekspresikan iman mereka dan menandai koneksi yang lebih dalam antara teknologi dan spiritualitas.

Alat virtual yang digunakan *developer* untuk membangun, mendesain, dan memprogram pengalaman mereka sendiri dapat ditemukan di Roblox Studio. Pengalaman inilah yang kemudian dikenal dengan sebutan Map, misalnya pembuatan Map Masjid Digital, Map Ruang Doa, Kelas Mengaji, dan lainnya. Dalam setiap Map, terdiri dari beberapa server yang menampung mulai dari 20 hingga 100 pengguna, tergantung pada ketentuan *developer*. Interaksi dapat dilakukan oleh sesama pengguna yang sedang berada dalam server yang sama melalui pesan teks atau emotikon. Server inilah yang digunakan sebagai ruang bagi komunitas digital untuk membentuk komunitas religius temporer, untuk memelihara norma, serta mereproduksi praktik keagamaan. *Developer* dapat mengunggah dan memprogram suara atau musik ke dalam Map mereka yang biasanya terputar secara otomatis ketika pengguna memasuki pengalaman. Suara ini misalnya seperti suara azan, lantunan ayat suci Al-Qur'an, atau musik yang menenangkan yang berperan untuk menciptakan atmosfer sakral.

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya mengenai penggunaan *multiplatform*, keberlangsungan kajian keagamaan komunitas muslim Roblox ini menggunakan bantuan Discord sebagai transmisi suara penceramah. Sedangkan kehadiran di Roblox berfungsi sebagai keterlibatan penuh secara virtual sebagai rekonstruksi kehadiran fisik di dunia nyata. Fitur lain yang perlu diketahui yaitu Roblox memiliki mata uang virtual yang disebut Robux, digunakan untuk membeli item seperti pakaian, kosmetik, bentuk tubuh, dan mengakses fitur tertentu seperti donasi untuk developer (Haeberlen dkk., 2023). Robux sendiri biasanya berupa paket pembelian mulai dari nominal paling kecil 80 robux yang bernilai sekitar Rp15.000,00 kemudian 400 Robux senilai Rp70.000,00 dan seterusnya.

Salah satu fitur paling sentral dalam *metaverse* Roblox yaitu Avatar yang berfungsi sebagai *embodiment* digital dan ekspresi diri bagi penggunanya dengan menyesuaikan tampilan avatar mereka melalui penggunaan pakaian, wajah, bentuk tubuh, aksesoris, dan gerakan animasi (Klevjer, 2006). Avatar menjadi sarana *embodiment* di ranah digital sehingga pengguna dapat memproyeksikan identitas religius melalui pakaian islami seperti jilbab, baju koko, gamis, dan lainnya. Dalam tulisan Phillip, secara global 40% generasi muda mengungkap-

kan bahwa avatar Roblox membantu mereka mengekspresikan diri mereka yang otentik dengan lebih baik (Phillips, 2024). Kemampuan ini mengungkapkan identitas secara *online* menegaskan kenyamanan yang ditemukan di ruang digital menjadikan ibadah digital sebagai perpanjangan alami dari praktik keagamaan kontemporer.

Selain fitur *Map*, *Server*, pesan teks, pesan suara, mata uang digital, dan avatar, terdapat fitur Media yang sangat penting untuk aspek dokumentasi dan penyebaran pengguna. Fitur ini mencakup tangkapan layar dan perekaman video, sehingga pengguna dapat menekan tombol tertentu untuk mengambil gambar momen-momen selama ritual, misalnya ketika avatar sedang dalam posisi duduk menyimak ceramah sebagai bukti kehadiran dan partisipasi (Taylor, 2014). Perekaman juga bisa dilakukan pengguna untuk merekam sesi gameplay atau ritual yang berlangsung, biasanya banyak pengguna yang menggunakan perangkat lunak pihak ketiga. Rekaman ini menunjukkan dinamika ritual secara *real-time* termasuk pergerakan avatar, interaksi pesan teks, dan konteks ruang. Rekaman biasanya digunakan komunitas untuk mempromosikan kegiatan berikutnya di media sosial TikTok atau Instagram, mengevaluasi keberlangsungan kajian, atau menjadi arsip memori komunal di ruang digital. Fitur media ini memungkinkan pengguna untuk memvalidasi pengalaman ritual yang baru saja mereka jalani.



Gambar 2 : Foto Bersama Avatar Pasca Pelaksanaan Kajian

Sedangkan untuk berdiskusi, berbagi materi keagamaan, dan informasi mengenai jadwal kajian dapat diperoleh dari obrolan grup Discord yang dibuat oleh Pengelola. Saluran obrolan pada Discord ini digunakan untuk memberikan informasi seputar kajian, untuk menyebarkan tautan Roblox, ataupun menjelaskan aturan berinteraksi yang perlu ditaati pengguna. Penggunaan saluran obrolan ini juga berperan penting untuk mendistribusikan materi visual seperti *slide* presentasi atau hasil dokumentasi dari kegiatan keagamaan yang telah diselenggarakan. Pengelola Discord juga bertanggung jawab untuk memoderasi konten dan memastikan tidak terjadi penyebaran materi yang tidak pantas, baik berupa

tautan, gambar, maupun ujaran dalam saluran obrolan. Baik MARIO dan RMC menggunakan fitur saluran suara Discord untuk menyampaikan materi dakwah, selagi anggota juga melakukan *gameplay*. Kegiatan ini dilakukan secara serentak antara *gameplay* Roblox dan transmisi suara penceramah dalam Discord. Pemanfaatan multi-platform digital, khususnya Discord, merupakan upaya strategis praktik keagamaan virtual untuk memelihara komunitas religius dan menjaga kelangsungan aktivitas dakwah. Aktivitas ini sesuai dengan pernyataan Campbell mengenai kaburnya antara ruang *online-offline* (Campbell & Tsuria, 2021).

Meskipun *gameplay* Roblox tidak disertai suara penceramah, namun platform tersebut menjadi ruang *embodiment* dan kehadiran fisik digital. Avatar di Roblox berfungsi sebagai wujud tubuh virtual, di mana peserta masuk ke Map melalui tautan yang telah dibagikan oleh pengelola komunitas. Avatar tersebut dapat melakukan gerakan-gerakan sesuai aturan kajian, misalnya duduk seperti menyimak kajian, sesuai barisan kursi yang tersedia di Map. Ruang di Roblox juga dirancang menyerupai tempat ibadah untuk menciptakan atmosfer sakral secara virtual, misalnya RMC merancang Map yang dinamakan Masjid Al-Blox. Integrasi suara antara Discord dan Roblox berperan memandu aksi avatar, misalnya ketika penceramah mengatakan “silahkan duduk dengan tertib” atau “mari mendoakan saudara kita,” maka avatar dapat menekan emotikon yang menunjukkan aksi mengangkat tangan seperti berdoa.

Sementara itu, peserta yang ingin bertanya dapat menggunakan fitur obrolan yang tersedia di Discord maupun Roblox selama kajian berlangsung. Biasanya, seorang penceramah dibantu oleh moderator untuk mengelola kajian virtual agar pengalaman virtual ini berjalan efektif, teratur, dan sesuai protokol. Tugas moderator meliputi pembukaan kajian, menjadi penghubung antara penceramah dan peserta, juga sekaligus menyampaikan pertanyaan peserta yang tertulis di fitur obrolan Roblox maupun Discord. Moderator juga bertugas memastikan mikrofon semua peserta di saluran suara Discord, selain penceramah tentunya, dalam kondisi nonaktif (*mute*) guna mencegah interupsi dan kebisingan.

Pembentukan komunitas ini diinisiasi oleh beberapa orang di dunia nyata dan memiliki beberapa penasihat kajian. MARIO mencantumkan nama-nama penasihat majelis pada bio Instagram yaitu Ustadz Hammad Rosyadi, Ustadz Luthfi Hamdan, Ustadz Wajdi Azim, dan Ustadz Rozan Avif. Sedangkan RMC tidak spesifik menyebutkan penasihat di balik praktik keagamaannya. Para penasihat komunitas MARIO tersebut juga dikenal sebagai *influencer* dakwah anak muda di media sosial. Upaya yang dilakukan para *influencer* dakwah ini, sesuai dengan istilah arbitase strategis dari Cheong S.H. dkk., yaitu strategi yang digunakan pemimpin agama untuk memperluas identitas sosial mereka dan beralih menjadi penengah pengetahuan keagamaan yang terfragmentasi di lingkungan online, guna memperkuat kepercayaan dan legitimasi mereka di mata pengikut (Cheong dkk., 2011).

Komunitas muslim Roblox seperti MARIO dan RMC ini menunjukkan bagaimana ikatan sosial dan norma dibangun berdasarkan kesepakatan pengelola beserta anggota dalam lingkungan digital (Campbell & Sheldon, 2021; Kristina & Achsan, 2024). Pemanfaatan Discord dan media sosial untuk ber-

diskusi, berbagi materi keagamaan, dan informasi jadwal kajian memperkuat ikatan sosial yang merupakan bagian integral dari pembentukan identitas dan komunitas. Pembangunan ikatan sosial ini diupayakan melalui praktik rutin, misalnya kajian rutin Surah Al-Kahfi setiap Kamis Malam. Sedangkan penggunaan Avatar, mencerminkan perwujudan fisik kolektif yang melampaui batasan geografis. Pembahasan praktik rutin kajian keagamaan yang dilakukan MARIO dan RMC di Roblox akan dijelaskan lebih lanjut dalam bab berikut.



Gambar 3 : Pamflet Kajian



Gambar 4 : Avatar Penasihat MARIO

### Transformasi dari Gameplay Menuju Praktik Keagamaan

Salah satu fenomena penting dalam *digital religion* menurut Campbell yaitu bagaimana praktik keagamaan kontemporer menyatu dengan budaya teknologi dan media baru (Campbell & Tsuria, 2021). Praktik kajian di Roblox misalnya, fenomena ini melibatkan pergeseran fungsi yang awalnya dirancang sebagai tujuan permainan kemudian dialihkan dan dimaknai kembali sebagai praktik yang memiliki tujuan spiritual. Transformasi fungsi terjadi ketika fitur-fitur teknis dan interaksi yang melekat pada game dialihkan untuk mendukung aktivitas keagamaan (Fernando dkk., 2025). Fitur-fitur yang dirancang untuk membangun kerja sama kelompok, seperti Roblox dan Discord, sangat bergantung pada jaringan sosial agar pemain dapat membangun komunitas dan mencapai tujuan bersama (Taylor, 2014). Melalui mekanisme interaksi sosial ini, komunitas keagamaan seperti MARIO dan RMC dapat memperkuat rasa persaudaraan antar anggota dengan mempraktikkan agama secara virtual. Pada sub-bab ini, penulis akan berfokus pada tiga poin yaitu, pertama bentuk praktik keagamaan virtual. Kedua, penjelasan fitur-fitur Discord yang memfasilitasi praktik keagamaan. Ketiga, pembahasan fitur Roblox yang dialihfungsikan sebagai praktik keagamaan serta perubahannya dari bentuk nyata ke ruang virtual.

Poin pertama, praktik keagamaan dalam Roblox Muslim Community diwujudkan melalui program kajian rutin bertajuk KANTIN, yang mengintegrasikan penggunaan Discord sebagai sarana koordinasi dan transmisi audio dengan platform Roblox sebagai ruang kehadiran virtual. Kajian seringkali dilaksanakan pada Map Masjid Al-Blox, terkadang juga berkolaborasi dengan *developer* lain untuk pengalaman virtual pada Map yang berbeda. Tema dari KANTIN sendiri meliputi ilmu Tajwid, ilmu Akidah, Ekonomi Syari'ah, Tasawuf, Sejarah, dan juga Ilmu Tafsir. Selain kajian rutin dengan tema-tema tersebut, terdapat ritual setiap Kamis malam untuk membaca surat Al-Kahf. Ketika tulisan ini dibuat, RMC menyelenggarakan kompetisi *Roblox Muslim Champions* yang menyasar partisipan muda dari anggota RMC yang berusia 15 hingga 22 tahun. Kompetisi ini dilaksanakan dalam rangka menutup akhir tahun, meliputi kategori lomba adzan, da'i, kaligrafi, dan cerdas cermat. Dalam lomba kaligrafi, peserta diwajibkan mengunggah karya ke media sosial dengan tagar spesifik sebagai instrumen penilaian public. Sementara lomba adzan dan da'i dilaksanakan secara sinkron melalui saluran suara Discord, di mana peserta harus melakukan interaksi langsung dengan mengaktifkan kamera di hadapan seluruh anggota Discord RMC. Lomba-lomba tersebut dikelola dengan memanfaatkan ekosistem media hibrida sebagai upaya untuk memperkuat identitas kolektif generasi muda Muslim di ruang virtual. Fenomena ini menunjukkan adanya konvergensi platform yang kompleks dalam memfasilitasi ekspresi religius dan pengembangan bakat generasi digital.



Gambar 5 : Foto RMC Pasca Pelaksanaan Lomba



Gambar 6 : Pamflet Kajian MARIO

Sementara MARIO mengonstruksi praktik keagamaan melalui pendekatan gamifikasi yang imersif, sebagaimana terlihat dalam program "Ngancing" (Ngaji dan Mancing) dan "Ngacak" (Ngaji di Puncak). Program Ngancing menggabungkan aktivitas memancing virtual dengan membaca Surah Al-Kahf, sementara "Ngacak" memanfaatkan mekanika game pendakian gunung sebagai latar belakang kajian tematik. Fleksibilitas tema dalam "Ngacak" sangat beragam, misalnya pembahasan teologis seperti 'Menjadi Manusia yang Beruntung' hingga isu sosial yang relevan dengan dinamika remaja seperti problemat-

ika kesetiaan. Hal ini menunjukkan adaptasi materi dakwah untuk menarik minat generasi muda. Seperti kegiatan “Ngacak” yang penulis ikuti beberapa waktu sebelumnya, mengangkat tema ‘Allah Menutupi Aib Hamba-Nya’ dan berkolaborasi dengan *developer* Map Gunung Jukat. Keberlangsungan kegiatan ini didukung oleh pembagian kerja yang terorganisasi secara profesional, mencakup peran teknis seperti *developer* Map, kemudian peran operasional lapangan dari komunitas MARIO sebagai penunjuk arah dan *sweeper*, serta Moderator kajian.

Selain kedua kegiatan tersebut, MARIO juga mengadakan program majelis ilmu dan Tahsin yang dipimpin oleh otoritas keagamaan kompeten. Majelis ilmu yang dilaksanakan setiap hari Senin membahas kitab *Riyadhus Shalihin Imam Nawawi* yang diisi oleh Ustadz Rizal Arifin lulusan Universitas Islam Madinah. Sedangkan Tahsin dilaksanakan setiap hari Rabu yang dipimpin oleh Ustadz Arief Islamy. Lebih jauh lagi, MARIO melakukan aksi solidaritas sosial seperti penggalangan donasi untuk bencana banjir yang melanda Sumatra dan Aceh pada akhir bulan November 2025. Pengumuman donasi melalui media sosial, saluran Discord, dan pada sesi penutup kajian, terbukti efektif dalam memobilisasi massa hingga perolehan donasi yang mencapai angka Rp.14.034.833 hingga artikel ini ditulis. Fenomena ini menegaskan bahwa MARIO bukan sekadar ruang hiburan, melainkan sebuah ekosistem religius hibrida yang memadukan fungsi edukasi, praktik, serta filantropi secara sistematis.

Poin selanjutnya, kajian keagamaan yang dilakukan komunitas muslim Roblox ini tidak akan berjalan tanpa peran penting dari media Discord. Beberapa penelitian sebelumnya mengeksplorasi bagaimana Discord juga berfungsi sebagai media pembelajaran daring mengingat kemudahan fitur-fitur pada media tersebut. Misalnya dalam artikel *Utilization of Discord as an Alternative Learning Media Online*, aplikasi Discord memfasilitasi interaksi sosial secara komprehensif melalui integrasi berbagai fitur komunikasi seperti saluran pesan teks (*text channel*) dan saluran suara (*voice channel*), hingga panggilan video berbagi layar (*screen sharing*) yang mendukung pengalaman interaksi lebih mendalam dan interaktif. Selain fitur komunikasi dasar tersebut, Discord menawarkan keunggulan dalam pengorganisasian komunitas melalui pembentukan *server* yang bertindak sebagai forum dengan kapasitas penampungan yang sangat besar (Setyawan dkk., 2024). Di dalam *server* ini, administrator memiliki kemampuan untuk menyusun ruang percakapan ke dalam berbagai kategori dan saluran spesifik berdasarkan topik dan sub-topik tertentu, sehingga diskusi antar pengguna dapat berlangsung secara lebih efektif, tertib, dan terorganisir sesuai dengan minat serta preferensi masing-masing anggota (Rahayu & Sukendro, 2024).

Arsitektur komunitas ini semakin diperkuat oleh sistem *role* yang memungkinkan pengelola untuk mengontrol akses ke saluran khusus serta melakukan moderasi keanggotaan secara presisi. Dengan dukungan sistem *bot* yang menyediakan beragam fungsi otomatis serta fitur riwayat obrolan yang permanen, Discord menciptakan lingkungan komunitas virtual yang kondusif di mana informasi tidak bercampur baur dan tetap dapat ditinjau oleh anggota baru yang bergabung (Setyawan dkk., 2024; Wibowo, 2020). Pada saluran RMC sendiri terbagi menjadi beberapa segmen di antaranya, pertama “Gerbang Mas-

jid” yang memuat materi edukasi seperti Bahasa Arab dan Tajwid. Kedua, kehadiran segmen “Roblox Muslim Champions” dan “Teman Masjid” yang memfasilitasi fungsi hubungan sosial melalui pembagian informasi lomba dan obrolan santai, yang bertujuan untuk memelihara ikatan emosional dan kekompakan antar anggota.

Segmen selanjutnya adalah “Berjualan” dan “Pekerjaan” yang menunjukkan adanya dimensi ekonomi dalam komunitas. Segmen “Berjualan” berisi promosi penjual yang mencakup transaksi produk digital, biasanya produk yang berkaitan dengan Roblox. Sedangkan segmen “Pekerjaan” memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain, baik mencari atau menawarkan pekerjaan. Terakhir, terdapat segmen “Report” yang berfungsi sebagai instrumen pemecahan masalah dan penegakan norma dalam komunitas, juga sebagai wadah moderasi untuk melaporkan perilaku yang menyalahi nilai-nilai komunitas.

Implementasi platform Discord dalam aktivitas dakwah komunitas virtual MARIO dan RMC, memberikan efisiensi signifikan melalui fitur saluran yang terfragmentasi secara tematik. Melalui pembagian kategori yang sistematis, pengelola dapat mengakomodasi interaksi puluhan ribu anggota secara tertib serta mencegah terjadinya tumpang tindih informasi yang sering menjadi kendala teknis dalam forum komunikasi berskala besar. Fragmentasi topik ini secara sosiologis menciptakan kondisi di mana setiap individu dapat berpartisipasi dalam ruang diskusi yang sesuai preferensi mereka. Fenomena ini sejalan dengan konsep komunitas jejaring ketika ikatan sosial dipelihara melalui minat bersama yang terdigitalisasi dan membangun norma yang disepakati bersama (Campbell & Sheldon, 2021).

Poin terakhir, simulasi lingkungan virtual dalam Roblox menyediakan infrastruktur spasial untuk memfasilitasi edukasi dan penyebaran nilai keagamaan dengan cara rekonstruksi arsitektur masjid digital sebagai pusat interaksi komunal (Iqbal dkk., 2025). Selain berfungsi sebagai ruang diskursif bagi kajian virtual, platform ini memungkinkan penguatan identitas kolektif melalui *digital embodiment* (Radde-Antweiler, 2021), sebagai contoh penggunaan atribut atau pakaian khusus pada avatar yang dibuat khusus oleh pengelola RMC pada platform Roblox. RMC maupun MARIO membuat item pakaian khusus yang dapat dibeli oleh jama'ah sekaligus berfungsi sebagai simbol identitas kolektif dan representasi keanggotaan komunitas.



Gambar 7 & 8 : Arsitektur Map Masjid

Lebih lanjut, mekanisme *gameplay* yang melibatkan navigasi dan eksplorasi berbagai Map ditransformasikan dari sekadar aktivitas hiburan menjadi pengalaman praktik keagamaan yang dinamis, seperti pada program “Ngacak” dan “Ngancing” yang telah dijelaskan sebelumnya. Pengalaman virtual yang dinamis berguna menghindari kejenuhan sekaligus memberikan dimensi spiritual baru pada mobilitas virtual di Roblox (Oktavia, 2025). Dengan demikian, integrasi antara ruang simulasi, identitas melalui avatar, dan mekanika permainan dalam Roblox secara sinergis membentuk ekosistem dakwah yang adaptif terhadap karakteristik masyarakat digital kontemporer, terutama generasi muda yang menyukai dunia *game*. Meskipun menggunakan integrasi multiplatform, anggota komunitas tidak diwajibkan mengikuti sesi *gameplay* mereka di Roblox, beberapa dari anggota cukup menjadi partisipan di saluran suara Discord untuk mendengarkan ceramah.

Dalam diskursus agama digital, Christopher Helland membedakan antara *religion online* yang mereplikasi praktik tradisional ke dalam ruang siber dan *online religion* yang merupakan praktik keagamaan baru hasil ekspresi digital (Helland, 2000), meski kemudian Helland merevisi pemisahan keduanya kini semakin sulit akibat integrasi sosial yang mengaburkan batasan antara ranah digital dan fisik (Helland, 2005). Praktik keagamaan di platform Roblox, seperti yang dijalankan komunitas MARIO dan RMC memvalidasi pernyataan Helland bahwa kedua tipologi tersebut saling berkelindan. Sebagai manifestasi *religion online*, Roblox digunakan sebagai infrastruktur spasial untuk mereplikasi struktur pengajian tradisional, seperti kajian kitab akidah, tasawuf, dan tajwid, hingga doa bersama untuk bencana alam di dalam rekonstruksi masjid digital. Meskipun secara formal mereplikasi ritual secara luring, menurut penelitian sebelumnya, simulasi ibadah dalam metaverse seperti di Roblox ini umumnya diterima sebagai alat pembelajaran yang membantu pemahaman prosedur ritual, tetapi tidak diakui sebagai pengganti ritual fisik yang sah secara teologis (Fernando dkk., 2025).

Di sisi lain, aspek *online religion* muncul melalui praktik hibrida yang mengintegrasikan aktivitas keagamaan dengan fitur spesifik *gameplay* dan budaya digital. Fenomena ini tercermin dalam kegiatan inovatif seperti “Ngacak”, di mana elemen navigasi virtual dan *roleplay* dikombinasikan secara kreatif dengan tujuan spiritual. Berdasarkan penjelasan Helland dan Kienzl (2021), yang mengutip tulisan Mizcek (2008), aktivitas ini mencerminkan upaya transformasi ritual yang melibatkan tiga komponen yaitu transformasi (penyesuaian struktur), invensi (penciptaan elemen baru), dan eksklusi (peniadaan elemen fisik tertentu) agar selaras dengan konteks lingkungan virtual. Transformasi ini menunjukkan bahwa digitalisasi agama di *metaverse* tidak sekadar memindahkan konten ke media baru, melainkan menciptakan bentuk sosioreligius baru yang mendalam melalui gamifikasi dakwah bagi Generasi muda muslim.

Secara keseluruhan, pemanfaatan mekanisme *gameplay* di Roblox untuk ritual keagamaan dapat dipandang sebagai praktik dimana teknologi digunakan untuk mengekspresikan kesalehan generasi muda muslim dalam budaya digital di mana figur-figur dan komunitas agama bernegosiasi dengan karakteristik me-

dia baru (Solahudin & Fakhruroji, 2019). Integrasi fungsional antara Discord dan Roblox dalam praktik keagamaan ini membuktikan bahwa batas-batas ruang virtual tidak menghalangi penegakan disiplin dakwah Islam. Praktik keagamaan di dalam *game* Roblox ini sekaligus menjadi bentuk ekspresi keagamaan bagi generasi muda muslim, membuktikan bahwa generasi muda tetap saleh meskipun berada dalam lingkungan *game*.

### **Manifestasi Kesalahan Digital Generasi Muda**

Lingkungan digital bukan sekedar alat komunikasi melainkan ruang imersif di mana ekspresi kesalahan ditampilkan, dinegosiasikan, dan diperkuat melalui interaksi teknologi dan individu. Ekspresi kesalahan dalam lingkungan digital itu sendiri, seringkali dikaitkan dengan pembentukan identitas, ritual, dan negosiasi norma agama. Dalam konteks praktik keagamaan di Roblox, ekspresi kesalahan generasi muda dapat tercermin dari identitas visual dan digital pengguna Roblox, narasi pembentukan diri di ruang digital, serta upaya penyatuan ruang sakral dan profan. Oleh karena itu, subbab ini akan mengeksplorasi ekspresi kesalahan yang akan saya bahas dalam dua kategori. Pertama ekspresi kesalahan yang tercermin melalui konten, baik visual dan tekstual. Kedua, ekspresi kesalahan yang tercermin dalam keterlibatan aktif dan minat anggota.

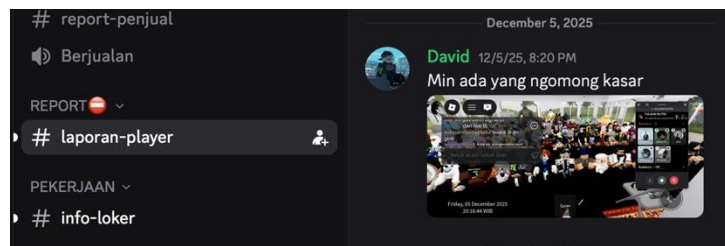
#### **a. Konten Visual dan Tekstual**

Dalam kasus *gameplay* Roblox, penggunaan avatar berperan sebagai identitas dan ekspresi diri autentik dengan tampilan yang lebih baik. Penggunaan avatar ini untuk mempresentasikan individu secara visual yang memungkinkan pengalaman spiritual kolektif meskipun dilakukan secara virtual. Misalnya seperti yang terjadi pada generasi muda di Filipina, salah satu kegunaan avatar untuk menampilkan identitas diri mereka dengan lebih baik (Phillips, 2024). Menurut sumber lain menyatakan bahwa penggunaan avatar di lingkungan virtual untuk simulasi ibadah, berfungsi sebagai representasi identitas individu secara visual yang memungkinkan pengalaman spiritual kolektif meskipun dilakukan secara virtual (Fernando dkk., 2025).

Salah satu upaya MARIO dan RMC untuk menjadikan kajian di Roblox terasa sebagai pengalaman komunal yang solid, mereka membuat item khusus berupa kaos virtual di Roblox. Kaos virtual RMC berwarna hijau dengan logo RMC di bagian depan dan belakang, item ini bisa dibeli oleh anggota komunitas di aplikasi Roblox. Beberapa pengguna yang tidak membeli item tersebut, tetap memakai item-item atribut Islami, misalnya penggunaan gamis, khimar, jilbab, sarung, ataupun sorban. Namun sebagian yang lain menggunakan avatar dasar tanpa atribut Islami (dikasih dokumentasi).

Avatar ini menjadi salah satu ketentuan norma yang ditetapkan oleh komunitas, yaitu aturan untuk menggunakan 'pakaian' yang sopan. Seringkali avatar atau pakaian yang mengandung unsur vulgar, menjadi target pelaporan anggota di saluran "Report" Discord agar pengelola bisa memblokir pengguna yang bersangkutan dari *gameplay*. Upaya yang dilakukan ini menunjukkan bagaimana komunitas muslim tetap

mempertahankan kesalehan melalui tampilan avatar meski dalam lingkungan *game*.



Gambar 9 : Laporan Pengguna di Saluran Dsicord

Salah satu strategi yang dilakukan komunitas muslim Roblox ini adalah pemanfaatan media sosial untuk membagikan riwayat kajian serta menarik lebih banyak anggota. Dalam beberapa penelitian sebelumnya, media sosial adalah sarana bagi umat muslim untuk menampilkan materi visual dan tekstual sebagai ekspresi kesalehan, juga digunakan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk baru dari praktik keagamaan (Solahudin & Fakhruroji, 2019). Banyak dari anak muda muslim di Indonesia yang menggunakan media sosial sebagai forum penting untuk mengekspresikan kesalehan (Husein & Slama, 2018) dan menjadikannya bagian dari kehidupan beragama sehari-hari.

Media sosial bagi MARIO dan RMC berperan penting untuk penyebaran konten visual, biasanya berupa ajakan untuk mengikuti kajian melalui produksi klip video pendek atau foto dari kajian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Konten ini menampilkan visual avatar serta sesi *gameplay* yang dilakukan bersama anggota komunitas di Roblox. Semua konten tersebut diolah dan diunggah di media sosial Instagram dan TikTok oleh pengelola komunitas. Anggota lain juga diperkenalkan memproduksi dan membagikan konten mereka sendiri ke media sosial, atau bahkan berkolaborasi dengan akun media sosial MARIO dan RMC. Strategi konten visual ini terbukti efektif menarik lebih banyak pengikut untuk bergabung ke dalam saluran Discord dan berpartisipasi dalam sesi *gameplay* kajian di Roblox.

Praktik dakwah MARIO dan RMC yang memanfaatkan media sosial, cenderung lebih mudah diterima oleh anak muda yang familiar dengan dunia game seperti Roblox. Dengan memanfaatkan algoritma media sosial, konten tekstual yang diproduksi berupa materi keagamaan yang bersifat ringkas, informatif, dan mudah dipahami. Selain itu, informasi seputar kajian yang akan atau sudah dilaksanakan juga dibagikan melalui media sosial. Informasi tersebut mengandung tema kajian, tanggal, waktu, dan tempat (di Roblox), pemateri kajian, serta tautan saluran Discord. Baik MARIO dan RMC menyarankan khalayak digital untuk bergabung ke dalam saluran Discord, tujuannya agar mendapat informasi terkini serta terhindar dari ketertinggalan informasi seputar jadwal kajian. Artinya, penggunaan narasi di media sosial juga sangat penting untuk menarik minat generasi muda agar mengikuti kajian (Abdusshomad, 2024).

#### **b. Partisipasi Aktif Anggota Komunitas Muslim Roblox**

Mengutip (Madianou & Miller, 2013) yang menyebutkan anak muda

beralih ke platform baru untuk memenuhi kebutuhan dan hasrat mereka untuk mengekspresikan diri. Pemilihan Roblox sebagai ruang kajian adalah sebuah tindakan sosial yang disengaja karena Roblox menawarkan kapabilitas yang tidak dimiliki media konvensional, yaitu ruang interaksi. Roblox dalam kasus ini bukan hanya hiburan semata, MARIO dan RMC juga mengadakan sesi diskusi tentang nilai moral dan berbagai pengetahuan keagamaan. Diskusi ini terjadi baik di ruang obrolan Discord maupun panggung kajian melalui saluran suara. Meskipun praktik keagamaan ini berlatar di Roblox, namun perlu diketahui bahwa otoritas keagamaan yang bertugas menyampaikan materi, biasanya tidak terlibat pada sesi *gameplay*. Setiap sesi ceramah berakhir, para anggota diperkenankan bertanya melalui kolom pesan teks pada panggung Discord. Oleh karena itu, moderator kajian seringkali menampung pertanyaan anggota dari kolom pesan Discord dibandingkan dengan kolom pesan teks Roblox. Meskipun kedua platform digital tersebut, yakni Roblox dan Discord, sama-sama memiliki fitur pesan teks, namun diskusi para anggota lebih sering terlihat pada pesan teks Discord.

Dalam setiap kajian yang dilaksanakan setiap hari-nya, rata-rata jumlah dan minat anggota mencapai 100 partisipan di panggung Discord, terkadang bisa mencapai 200 audiens. Sedangkan jumlah pengguna yang memainkan avatar mereka di Roblox rata-rata kurang dari 100 partisipan. Data pemain di Roblox ini bisa dilihat melalui pengguna yang bergabung ke dalam Server Roblox yang sama setiap sesi permainan. Artinya, tidak semua audiens Discord ikut serta dalam permainan di Roblox, namun mereka memilih untuk menjadi partisipan pasif di Discord yang menyiarkan suara. Data ini menunjukkan adanya disparitas volume keterlibatan antara platform Discord dan Roblox.

Fenomena ini menegaskan, bahwa sebagian jama'ah memilih keterlibatan audial melalui transmisi suara Discord tanpa terlibat secara aktif pada platform Roblox. Menurut Ong (sebagaimana dikutip dalam Campbell & Tsuria, 2021), bahwa secara historis maupun teologis agama pada dasarnya bersifat aural dan akan tetap berupa suara. Kondisi tersebut menegaskan signifikansi dimensi audio sebagai instrumen krusial dalam praktik keagamaan digital, terutama agar pesan keagamaan tersampaikan melalui media suara. Meskipun hanya berperan sebagai partisipan pasif, aktivitas tersebut tetap menunjukkan ekspresi kesalehan digital bagi generasi muda untuk tetap terhubung secara virtual. Kendati demikian, menurut (Iqbal dkk., 2025) penggunaan lingkungan *game* seperti Roblox untuk tujuan religius, sangatlah efektif karena mengubah pengetahuan pasif menjadi aksi atau pengalaman langsung yang menyenangkan bagi generasi muda.

Melalui konten dan partisipasi aktif, generasi muda di komunitas MARIO dan RMC telah menunjukkan cara baru kesalehan di era digital terutama melalui Roblox. Ekspresi kesalehan yang tercermin dalam estetika visual dan kedalaman interaksi, menunjukkan adanya proses negosiasi yang cerdas antara hiburan *game* dan kewajiban religius. Dengan demikian, kesalehan digital di platform Roblox bukan sekadar aktivitas sederhana, melainkan sebuah bentuk kesalehan baru yang menggabungkan unsur kreatif dengan nilai-nilai spiritualitas. Fenom-

ena ini sekaligus menunjukkan penyatuan ranah daring dan luring secara bersamaan melalui aktivitas keagamaan yang dilakukan di multi-platform Roblox dan Discord.

## KESIMPULAN

Fenomena komunitas muslim Roblox, seperti Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan Roblox Muslim Community, membuktikan adanya transformasi fundamental dari mekanisme *gameplay* yang tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, melainkan telah berorientasi menjadi instrument keagamaan yang sistematis. Transformasi ini terjadi oleh adanya pemanfaatan fitur teknis Roblox sebagai ruang perwujudan dan interaksi, yang dipadukan dengan platform Discord untuk menciptakan ekosistem dakwah. Ekspresi keagamaan yang muncul dalam ruang ini tidak lagi bersifat konvensional, melainkan bermanifestasi melalui performa identitas digital, seperti penggunaan avatar beratribut islami, menaati norma komunitas, serta penggunaan narasi keagamaan dalam produksi konten digital. Selain itu, ekspresi kesalehan juga ditunjukkan dari bagaimana anggota komunitas berpartisipasi secara aktif maupun pasif di Roblox ataupun Discord. Pada akhirnya, tulisan ini menegaskan bahwa generasi muda menjadikan Roblox sebagai ruang untuk meleburkan batas antara budaya populer dan spiritualitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa agama tidak hanya beradaptasi dengan teknologi, tetapi secara aktif menggunakan media dengan mengubah ruang bermain menjadi ruang sakral yang relevan dengan identitas dan kebutuhan ekspresi religius generasi muda. Saran bagi penelitian yang akan datang, fenomena ini masih memiliki beberapa poin lain yang bisa dieksplorasi lebih lanjut berdasarkan konsep *digital religion* Heidi A. Campbell maupun konsep yang lain. Baik mencakup tema ritual, identitas, komunitas, otoritas keagamaan, dan *embodiment*.

## REFERENSI

- Abdusshomad, A. (2024). Efektivitas Dakwah Ustaz Influencer Di Media Sosial Dalam Meningkatkan Religiusitas Generasi Z Di Indonesia. *Muqaddimah*, 15(5), 63-75. <https://doi.org/10.71247/8xzj0c92>.
- Campbell, H. A., & Sheldon, Z. (2021). Community. Dalam H. Campbell & R. Tsuria *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, (2 ed.). Routledge.
- Campbell, H. A., & Tsuria, R. (2021). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media* (2 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429295683>
- Cheong, P. H., Huang, S., & Poon, J. P. H. (2011). Religious Communication and Epistemic Authority of Leaders in Wired Faith Organizations. *Journal of Communication*, 61(5), 938-958. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01579.x>
- Fakhruroji, M. (2019). Digitalizing Islamic lectures: Islamic Apps and Religious Engagement In Contemporary Indonesia. *Contemporary Islam*, 13(2), 201-215. <https://doi.org/10.1007/s11562-018-0427-9>
- Fernando, H., Larasati, Y. G., Barkah, Q., Andriyani, & Morin, L. (2025). Religion

- in the Metaverse Scheme: Practices of Worship in the New Media Age. *Esensia Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, Vol. 26 No. 1. <https://doi.org/10.14421%20/esensia.v26i1.6445>
- Haeberlen, A., Phan, L. T. X., & McGuire, M. (2023). Metaverse as a Service: Megascale Social 3D on the Cloud. *Proceedings of the 2023 ACM Symposium on Cloud Computing*, 298–307. <https://doi.org/10.1145/3620678.3624662>
- Hasan, N. (2009). The Making Of Public Islam: Piety, Agency, And Commodification On The Landscape Of The Indonesian Public Sphere. *Contemporary Islam*, 3(3), 229–250. <https://doi.org/10.1007/s11562-009-0096-9>
- Helland, C. (2000). Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communities. Dalam J. K. Hadden & D. E. Cowan (Ed.), *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*. JAI Press.
- Helland, C. (2005). Online Religion As Lived Religion: Methodological Issues In The Study Of Religious Participation On The Internet. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 1(1), 1–16
- Helland, C., & Kienzl, L. (2021). Ritual Dalam H. Campbell & R. Tsuria *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, (2 ed.). Routledge.
- Husein, F., & Slama, M. (2018). Online Piety And Its Discontent: Revisiting Islamic Anxieties On Indonesian Social Media. *Indonesia and the Malay World*, 46(134), 80–93. <https://doi.org/10.1080/13639811.2018.1415056>
- Iqbal, M., Adirais, D., Sarbini, A., & Setiawan, A. I. (2025). Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkackia Melalui Platform Roblox Di Era Digital. *An-Nashiha: Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies*, 05(02). <https://doi.org/10.55352/an-nashiha.v5i1>.
- Jurriens, E. (Ed.). (2017). 9. Social Media And Islamic Practice: Indonesian Ways Of Being Digitally Pious. Dalam *Digital Indonesia* (hlm. 146–162). ISEAS Publishing. <https://doi.org/10.1355/9789814786003-015>
- Klevjer, R. (2006). What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games [Dissertation for the degree doctor rerum politicarum (dr.polit.)]. University of Bergen.
- Kristina, A., & Achsan, D. (2024). The Role Of Community Identity In Changing Online Gamers' Behavior. *Digital Theory, Culture & Society*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.61126/dtcs.v2i1.34>
- Lee, H. (2025). Why is Everyone Developing Virtual Goods on the Popular Roblox Metaverse? *citrusbits.com*. <https://citrusbits.com/why-is-everyone-developing-virtual-goods-on-the-popular-roblox-metaverse/>
- Lövheim, M., & Lundmark, E. (2021). Identity. Dalam H. Campbell & R. Tsuria *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, (2 ed.). Routledge.
- Madianou, M., & Miller, D. (2013). Polymedia: Towards A New Theory Of Digital Media In Interpersonal Communication. *International Journal of Cultural Studies*, 16(2), 169–187. <https://doi.org/10.1177/1367877912452486>
- Miczek, N. (2008). Online Rituals In Virtual Worlds Christian Online Services Between Dynamics And Stability. *Heidelberg Journal of Religions on the*

- Internet*, 3(1), 144–173. doi:10.11588/rel.2008.1.387
- Oktavia, Z. (2025, Oktober 21). Majelis Roblox Indonesia: Komunitas Muslim Terbesar di Dunia Virtual yang Menebar Cahaya Kebajikan. *Kompasiana.com*.  
<https://www.kompasiana.com/zahraoktavia2702/68f6cebbbed641571e30ba6d3/majelis-roblox-indonesia-komunitas-muslim-di-dunia-virtual-yang-menebar-cahaya-kebaikan>
- Phillips, J. (2024, Februari 23). Filipino Gen Z Turn To Religious Rituals on Roblox [Canvas8]. <https://www.canvas8.com/blog/2024/filipino-gen-z-turn-to-religious-rituals-on-roblox>
- Radde-Antweiler, K. (2021). Embodiment. Dalam H. Campbell & R. Tsuria *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, (2 ed.). Routledge. (2 ed.). Routledge.
- Rahayu, P. P., & Sukendro, G. G. (2024). Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord. *Prologia*, 8(1), 66–72. <https://doi.org/10.24912/pr.v8i1.21628>
- Setyawan, A., Purnamasari, Y., & Hanik Mucholifah, U. (2024). Utilization Of Discord As An Alternative Learning Media Online. *International Conference on Applied Social Sciences in Education*, 1(1), 395–402. <https://doi.org/10.31316/icasse.v1i1.6924>
- Slama, M., & Barendregt, B. (2018). Introduction: Online Publics in Muslim Southeast Asia: In Between Religious Politics and Popular Pious Practices. *Asiascape: Digital Asia*, 5(1–2), 3–31. <https://doi.org/10.1163/22142312-12340090>
- Solahudin, D., & Fakhruroji, M. (2019). Internet and Islamic Learning Practices in Indonesia: Social Media, Religious Populism, and Religious Authority. *Religions*, 11(1), 19. <https://doi.org/10.3390/rel11010019>
- Taylor, T. L. (2014). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.
- Wadi, H., & Bagaskara, R. (2022). Perjumpaan Pasar dan Dakwah: Ekspresi Kesalehan Anak Muda dan Komodifikasi Agama di Muslim United Yogyakarta. *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 51. <https://doi.org/10.31332/ai.v0i0.3843>
- Wibowo, C. A. (2020). *Analisis komunikasi kelompok dalam komunitas virtual di sosial media Discord (Studi netnografi pada komunitas virtual "FGO Indonesia")* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. Diperoleh dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42560>.