

**LITURGI DIGITAL DALAM KOMUNITAS VIRTUAL
ROBLOX MUSLIM COMMUNITY DI DISCORD DAN
ROBLOX**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
Y O G Y A K A R T A

Oleh:

FEBRIAN ARIF PRATAMA

NIM: 24205021007

TESIS

Diajukan Kepada Program Studi Magister (S2) Studi Agama-Agama
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Agama

Yogyakarta

2026

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-913/Un.02/DU/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : Liturgi Digital Dalam Komunitas Virtual Roblox Muslim Community Di Discord Dan Roblox

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FEBRIAN ARIF PRATAMA, S.Ag
Nomor Induk Mahasiswa : 24205021007
Telah diujikan pada : Selasa, 02 Juni 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6a278f8beebe



Penguji I
Dr. Munawar Ahmad, S.S. M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a2626c7a2f84



Penguji II
Prof. Dr. Ustadi Hamsah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a2282f1ce71a



Yogyakarta, 02 Juni 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6a278f8be3043

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Febrian Arif Pratama, S.Ag.**
NIM : 24205021007
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Studi Agama-Agama
Konsentrasi : Studi Agama dan Resolusi Konflik

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah tesis ini bukan karya saya sendiri, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11 Mei 2026

Saya yang menyatakan.



Febrian Arif Pratama, S.Ag

NIM: 24205021007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Febrian Arif Pratama, S.Ag.**
NIM : 24205021007
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Studi Agama-Agama
Konsentrasi : Studi Agama dan Resolusi Konflik

Menyatakan bahwa naskah **tesis** ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi yang telah. Jika di kemudian hari terbukti bahwa terdapat plagiasi di dalam naskah **tesis** ini, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11 Mei 2026

Saya yang menyatakan,



Febrian Arif Pratama, S.Ag

NIM: 24205021007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Ketua Program Studi Magister (S2)
Studi Agama-Agama
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran
Islam
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Mediatisasi Agama dalam Komunitas Kajian Virtual di Discord "Roblox Muslim Community"

Yang ditulis oleh :

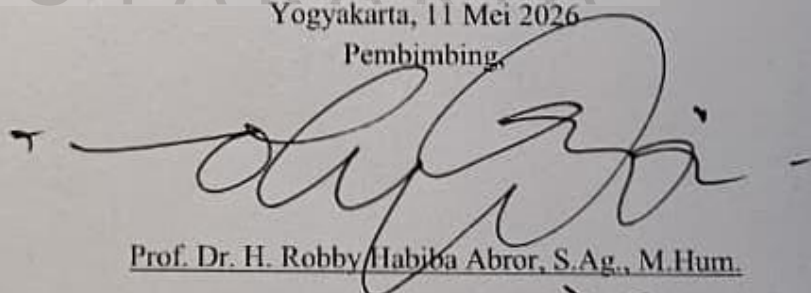
Nama : Febrian Arif Pratama, S.Ag.
NIM : 24205021007
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Studi Agama-Agama
Konsentrasi : Studi Agama dan Resolusi Konflik

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Agama.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 11 Mei 2026

Pembimbing,



Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.

MOTTO

*MUNGKIN HARI INI, HAL YANG KAMU LAKUKAN TERLIHAT KECIL,
NAMUN AKAN BESAR DI MASA DEPAN.*

*MANUSIA HIDUP DENGAN HARAPAN, NAMUN HARAPAN-LAH YANG
MEMBUNUHNYA.*

*MANUSIA LAHIR DIBANTU, MATI PUN DIGOTONG. HAL APALAGI
YANG PANTAS ENKAU SOMBONGKAN.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Penelitian ini membahas liturgi digital pada kajian Islam virtual Roblox Muslim Community di Discord dan Roblox. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana kajian Islam virtual disusun, dijalankan, dimediasi, dan dialami oleh jamaah melalui fitur platform digital. Roblox Muslim Community menjadi objek penelitian karena memadukan Discord sebagai ruang suara, komunikasi, dan moderasi, serta Roblox sebagai ruang visual melalui avatar dan map Masjid Al-Blox.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan struktur liturgi digital dalam kajian Islam virtual RMC, menganalisis peran Discord dan Roblox dalam membentuk ruang, otoritas, dan partisipasi, serta menjelaskan capaian ibadah dan ekspresi pengalaman beragama jamaah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Data diperoleh melalui observasi digital, wawancara, dokumentasi, tangkapan layar Discord dan Roblox, respons digital jamaah, serta formulir daring. Data dianalisis secara tematik-interpretatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa liturgi digital RMC terbentuk melalui rangkaian kajian yang teratur, mulai dari perencanaan jadwal, penyebaran informasi, pembukaan, doa, penyampaian materi oleh Ustadz, sesi tanya jawab, hingga penutupan. Discord membentuk ruang digital melalui stage atau voice channel, sistem speaker-listener, mute otomatis, chat, raise hand, dan peran moderator. Roblox membentuk ruang visual melalui Masjid Al-Blox, avatar, saf, ruang depan, dan simbol masjid. Otoritas dalam kajian ini bersifat terdistribusi antara ustadz, pengurus, admin, moderator, dan panitia. Capaian ibadah tidak dipahami sebagai ukuran keimanan, tetapi sebagai respons keagamaan yang tampak dalam ekspresi kognitif, afektif, dan partisipatif jamaah. Dengan demikian, liturgi digital RMC menunjukkan bahwa pengalaman beragama di ruang digital terbentuk melalui hubungan antara tata kajian, fitur platform, otoritas, simbol visual, suara, teks, avatar, dan partisipasi jamaah.

Kata kunci: *liturgi digital, kajian Islam virtual, Roblox Muslim Community, Discord, Roblox, pengalaman beragama digital.*

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua dan keluarga saya tercinta yang telah menjadi alasan utama saya sampai pada detik ini, yang terus berjuang tanpa lelah dan terus memberikan dukungan, doa, dan arahan kepadaku. Semoga Allah membalas dan menggantikan semua kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada diri saya.
2. Kepada adik saya tercinta yang telah memberikan dukungan dan senantiasa menyilipkan doa dalam setiap proses-proses penulisan tugas akhir ini.
3. Kepada dosen pembimbing tesis saya Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum, dan dosen-dosen hebat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terkhusus semua dosen almameter UIN SUNAN KALIJAGA, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Magister Studi Agama-Agama, yang telah memberikan saya semangat, dukungan, pengetahuan, pembelajaran, pengalaman selama saya dalam lingkup keilmuan Magister
4. Kepada teman-teman kelas almameter magister, yang telah bertukar pikiran dan memberikan luapan ide dan nasehat, sehingga dapat membantu saya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Kepada Sobat-Sobat Roblox Muslim Community, yang telah berkenan diwawancarai, dan bertukar ide dalam penyelesaian tugas akhir saya ini.
6. Kepada diri saya sendiri yang telah berjuang, mengorbankan segalanya untuk menyelesaikan tugas akhir tesis ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, bi ni',matihi Tatimmu Solihat,

Puji syukur peneliti panjatkan kepada sang maha pemilik langit, bumi dan seisinya, Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis sebagai tugas akhir Magister ini dengan baik. Shalawat serta yang selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad saw., keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang terus berupaya meneladani ajaran beliau dalam kehidupan.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Studi Agama-Agama. Penelitian ini membahas komunitas virtual pengajian di platform Discord yang terintegrasi dengan permainan Roblox, dengan menelaah bagaimana praktik pengajian, interaksi keagamaan, otoritas, penyebaran pengetahuan agama, dan kebersamaan religius terbentuk dalam ruang digital. Melalui penelitian ini, penulis berusaha menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi ruang sosial yang ikut membentuk cara agama dipraktikkan, dialami, dan dimaknai oleh komunitas keagamaan kontemporer.

Penyusunan tesis ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan universitas, pimpinan fakultas, ketua program studi, serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, arahan, dan pengalaman akademik selama masa studi.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih dan memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ayah dan Ibu terkasih, Bapak Bahrain Tasruddin dan Ibu T. Firawani, yang selalu memberikan iringan doa, dukungan dan limpahan perhatian kepada anak-anaknya.

2. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemiikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus pembimbing tesis peneliti.

4. Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A., Ketua Program Studi Magister Studi Agama-Agama, Fakutas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Dr. Siti Khodijah Nurul Aula, M. Ag., Sekertaris Program Studi Magister Studi Agama-Agama, Fakutas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

6. Kepada seluruh dosen Magister Studi Agama-Agama yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dan mendidik saya hingga dapat mencapai tahap ini. Semoga Allah membalas setiap kebaikan dan pengabdian yang telah diberikan, wahai para dosen tercinta.

7. Segenap jajaran dan petinggi Roblox Muslim Community, terutama pada *founder* sekaligus ketua RMC, M. Alfi Maulana, S.H., LC., yang telah

mengizinkan saya untuk berkecimpung dan memberikan segala informasi yang menjadi bahan utama penelitian saya

8. Segenap jajaran panitia kajian Roblox Muslim Community, dan juga para jamaah RMC yang telah bersedia melayani segala pertanyaan yang saya haturkan untuk melengkapi segala informasi yang saya butuhkan. Semoga RMC menjadi komunitas kajian virtual yang terus berkembang dan tercapai segala visi dan misinya.

9. Kepada segenap teman teman, tim ASAI (Asosiasi Studi Agama Indonesia), yang telah bersedia menampung dan bertukar pandangan tentang kajian-kajian Agama, sehingga peneliti memiliki ruang menyalurkan dan bertukar ide. Semoga Asai semakin menginspirasi teman-teman dalam minat kajian yang sama tentang Studi Agama dan Budaya.

10. Ucapan terimakasih juga peneliti haturkan kepada staf akademik dan staf perpustakaan yang selalu ramah dan sopan dalam merespon dan melayani setiap mahasiswa.

11. Kepada rekan-rekan seperjuangan yang senantiasa memberikan saran, kritik, motivasi terhadap diri peneliti yang menjadi bahan dan api kesemangatan peneliti dalam menyelesaikan studi jenjang magister.

12. Kepada Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga Allah membalas kebaikan seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung, secara sengaja maupun tidak sengaja. Semoga karya tulis akhir

peneliti ini dapat menginspirasi dan mengundang ide-ide kajian seterusnya, serta bermanfaat bagi banyak pihak.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi pembahasan, data, maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun, sangat penulis harapkan untuk pengembangan kajian ini di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan Studi Agama-Agama, khususnya dalam kajian agama, media digital, komunitas virtual, dan mediatisasi agama.

Yogyakarta, 9 Mei 2026
Saya Yang Menyatakan,

Febrian Arif Pratama
Nim: 24205021007



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
MOTTO	i
ABSTRAK	ii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Kajian Pustaka	9
E. Kerangka Teori	20
1. Liturgi Digital sebagai Kerangka Analitis	21
2. Unsur-Unsur Liturgi Digital	23
3. Ekspresi Pengalaman Beragama	25
F. Metode Penelitian	26
1. Objek dan Fokus Penelitian.....	27
2. Subjek, Informan, dan Teknik Penentuan Informan	29
3. Sumber dan Jenis Data	30
4. Teknik Pengumpulan Data	31
5. Teknik Analisis Data	32
6. Keabsahan Data.....	33
7. Etika Penelitian Digital.....	34
G. Sistematika Pembahasan	35
BAB II	38
LITURGI DIGITAL DAN EKSPRESI PENGALAMAN BERAGAMA DALAM RUANG VIRTUAL	38

A. Praktik Keagamaan dalam Ruang Virtual	38
B. Konsep Liturgi Digital	40
C. Unsur-Unsur Liturgi Digital	46
a. Keteraturan Waktu	47
b. Tata Alur Kegiatan	48
c. Ruang Digital	49
d. Pembagian Peran	50
e. Partisipasi Jamaah.....	51
f. Simbol Keagamaan	52
g. Pesan Keagamaan	53
h. Hubungan Ruang Daring dan Luring	54
D. Ruang, Simbol, dan Kehadiran Digital	57
E. Aktor, Adab, dan Partisipasi Jamaah	58
F. Ekspresi Pengalaman Beragama	60
1. Batasan Capaian Ibadah dalam Penelitian	62
2. Ekspresi Kognitif Jamaah	64
3. Ekspresi Afektif Jamaah	71
4. Ekspresi Partisipatif Jamaah.....	79
Bab III	84
KONTEKS EMPIRIS ROBLOX MUSLIM COMMUNITY SEBAGAI RUANG LITURGI DIGITAL	84
A. Gambaran Umum dan Sejarah Berdiri RMC	84
B. Visi, Misi dan Arah Kajian RMC	87
C. Identitas Visual dan Simbol Komunitas	88
D. Jadwal, Tema dan Ritme Kajian Digital	89
E. Struktur Pengelola dan Pembagian Peran	93
F. Jamaah RMC dan Karakter Partisipasi	100
G. Akses Keanggotaan dan Proses Bergabung	104
H. Tata Kanal Discord sebagai Infrastruktur Kajian	105
I. Peraturan, Adab, dan Tata Kelola Interaksi	108
J. Sistem Pelaksanaan Kajian Digital RMC	112
BAB IV	123
LITURGI DIGITAL DALAM ROBLOX MUSLIM COMMUNITY	123

A. Struktur dan Rangkaian Liturgi Digital dalam Kajian Virtual Roblox Muslim Community	123
1. Keteraturan Waktu dan Persiapan Kajian	125
2. Kronologi Tata Laksana Kajian Islam Virtual	127
3. Aturan dan Kode Etik Adab Liturgis	134
B. Ruang, Simbol, dan Kehadiran Digital dalam Discord dan Roblox	144
1. Discord sebagai Ruang Suara dan Teks Kajian	146
2. Roblox dan Masjid Al-Blox sebagai Ruang Visual Kajian	147
3. Denah Masjid Al-Blox sebagai Ruang Komunitas	150
4. Avatar sebagai Representasi Kehadiran Jamaah	156
5. Hubungan Ruang Suara dan Ruang Visual dalam Liturgi Digital RMC.....	158
C. Aktor, Adab, dan Partisipasi Jamaah dalam Liturgi Digital RMC	166
1. Pembagian Peran dalam Kajian Digital.....	166
2. Ustadz sebagai Penyampai Pesan Keagamaan	167
3. Pengurus dan Panitia sebagai Pengelola Kegiatan	168
4. Admin dan Moderator sebagai Pengatur Ruang Digital.....	169
5. Adab Digital dan Mekanisme Ketertiban Kajian	170
6. Partisipasi Jamaah dalam Alur Kajian	171
D. Ekspresi Pengalaman Beragama Jamaah dalam Liturgi Digital RMC	173
1. Ekspresi Teoritis Pemahaman dan Pemaknaan Jamaah	174
1. Ekspresi Praktis Keterlibatan Jamaah dalam Tata Kajian Digital	176
2. Ekspresi Sosiologis Kebersamaan dan Keterikatan Komunitas	179
BAB V	182
PENUTUP	182
A. Kesimpulan	182
B. Saran	184
DAFTAR PUSTAKA	187
LAMPIRAN-LAMPIRAN	193
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	206

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Logo Roblox Muslim Community

Gambar 3.2: Poster Kajian RMC

Gambar 3.3: Penyusunan Jadwal Kajian yang Dibuat oleh Divisi Kesekretariatan

Gambar 3.4: Poster Kajian yang Diganti Secara Berkala

Gambar 3.5: Kanal Jadwal Kegiatan

Gambar 3.6: Surat Keputusan Penetapan Struktur Organisasi

Gambar 3.7: Susunan Struktural Kepengurusan RMC

Gambar 3.8: Susunan Struktural Badan Pengelola RMC

Gambar 3.9: Tata Kanal Discord RMC

Gambar 3.10: Tata Kanal dan Ruang Discord RMC

Gambar 3.11: Kanal Peraturan Komunitas

Gambar 3.12: Poster Jadwal Kajian Mingguan

Gambar 3.13: Pembagian Tautan Link Map Roblox Sesaat Sebelum Memulai Waktu Kajian

Gambar 3.14: Ruang Kajian Virtual RMC

Gambar 3.15: screenshot live Tiktok RMC

Gambar 3.16: Screenshot Akun Instagram RMC

Gambar 3.17: Screenshot Akun Tiktok RMC

Gambar 3.18: Ruang Virtual Kajian RMC, Map Masjid Al-Blox Pada Game Roblox

Gambar 3.19: Denah Masjid Al-Blox

Gambar 3.20: Interior Ruang Masjid dalam Map Masjid Al-Blox dalam Roblox

Gambar 3.21: Tampak Luar Masjid Al-Blox dalam Permainan Roblox

Gambar 3.22: Grafik Peminatan Kajian Para Jamaah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi digital telah mengubah cara masyarakat membangun relasi sosial, memperoleh informasi, dan mempraktikkan agama.¹ Media digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat individu berinteraksi, membangun komunitas, dan memproduksi makna keagamaan.² Perubahan ini terlihat dalam munculnya berbagai komunitas keagamaan berbasis platform digital yang memungkinkan kegiatan belajar agama berlangsung tanpa harus selalu bertumpu pada ruang fisik.³

Dalam konteks agama, ruang digital menghadirkan bentuk baru praktik keagamaan. Kajian, dakwah, diskusi, doa bersama, dan tanya jawab keagamaan dapat berlangsung melalui kanal teks, suara, video, avatar, dan ruang virtual. Praktik tersebut menunjukkan bahwa agama tidak hanya berpindah dari ruang luring ke ruang daring, tetapi juga mengalami penyesuaian bentuk karena dipengaruhi oleh fitur, aturan, dan budaya komunikasi platform.⁴ Dengan demikian,

¹ Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* (Oxford: Blackwell Publishers, 1996), 35–45.

² Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, cet. ke-1 (New York: HarperPerennial, 1994), 5

³ Rheingold, *The Virtual Community*, 5

⁴ Stig Hjarvard, “The Mediatization of Religion: A Theory of the Media as Agents of Religious Change,” *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook* 6, no. 1 (2008): 9–26.

praktik keagamaan digital perlu dibaca sebagai bentuk keberagaman yang lahir dari pertemuan antara ajaran agama, teknologi media, dan pengalaman komunitas.⁵

Kajian tentang agama digital telah menunjukkan bahwa media dapat membentuk cara agama disampaikan, diterima, dan dialami. Dalam perspektif mediatisasi agama, media tidak hanya menjadi sarana komunikasi agama, tetapi juga ikut membentuk format, otoritas, partisipasi, dan pengalaman keagamaan.⁶ Ketika aktivitas keagamaan berlangsung dalam platform digital, fitur media seperti kanal, notifikasi, arsip percakapan, sistem peran, moderator, dan ruang visual dapat memengaruhi tata cara penyampaian ajaran agama serta cara jamaah mengikuti kegiatan tersebut.⁷

Discord menjadi salah satu platform yang menarik untuk dikaji karena memiliki karakter berbeda dari media sosial berbasis arus konten. Discord bekerja melalui sistem server komunitas, kanal teks, kanal suara, sistem peran, serta mekanisme moderasi.⁸ Struktur ini memungkinkan sebuah komunitas membangun ruang komunikasi yang relatif stabil, teratur, dan berulang. Dalam komunitas kajian Islam, Discord dapat menjadi ruang penyelenggaraan kajian, koordinasi kegiatan, pengumuman jadwal, tanya jawab, penyimpanan materi, dan pengaturan interaksi antaranggota.

⁵ Heidi A. Campbell, ed., *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (London: Routledge, 2013).

⁶ Mia Lövhelm dan Stig Hjarvard, "The Mediatized Conditions of Contemporary Religion: Critical Status and Future Directions," *Journal of Religion, Media and Digital Culture* 8, no. 2 (2019): 206–25.

⁷ Campbell, ed., *Digital Religion*; Campbell dan Tsuria, eds., *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*.

⁸ G. Abhinand dan Roshni Balasubramanian, "Study on the Development and Implementation of Ubiquitous Bots for the Discord Interface," *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology* (2022): 212–221

Roblox Muslim Community atau RMC merupakan salah satu komunitas kajian virtual yang memanfaatkan Discord dan Roblox sebagai ruang kegiatan keagamaan.⁹ Discord digunakan sebagai pusat koordinasi, komunikasi, dan penyelenggaraan kajian. Roblox digunakan sebagai ruang visual melalui kehadiran avatar dan map masjid virtual.¹⁰ Perpaduan kedua platform ini membuat praktik kajian tidak hanya berlangsung melalui suara dan teks, tetapi juga melalui pengalaman ruang virtual yang menghadirkan simbol, tata tempat, dan rasa kebersamaan digital.

Fenomena RMC penting dikaji karena menunjukkan bahwa komunitas virtual dapat membentuk praktik keagamaan digital yang memiliki tata cara tertentu. Kegiatan kajian dalam komunitas ini tidak hanya berisi penyampaian materi oleh ustadz, tetapi juga melibatkan moderator, aturan adab, jadwal kajian, pembukaan kegiatan, doa, sesi tanya jawab, pembagian peran, dan partisipasi jamaah.¹¹ Unsur-unsur tersebut menunjukkan adanya tata praktik keagamaan yang dimediasi oleh platform digital. Dalam pengertian analitis, praktik ini dapat dibaca sebagai bentuk liturgi digital, yaitu tata penyampaian ajaran dan pengalaman keagamaan yang berlangsung melalui media digital.¹²

Penggunaan istilah liturgi digital dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk memindahkan istilah dari tradisi keagamaan tertentu secara langsung ke

⁹ Observasi peneliti pada server Discord Roblox Muslim Community, 2026

¹⁰ Dokumentasi map Masjid Al-Blox Roblox Muslim Community, 2026.

¹¹ Observasi peneliti pada kegiatan kajian virtual Roblox Muslim Community melalui Discord dan Roblox, 2026.

¹² Christopher Helland, "Online Religion as Lived Religion: Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet," *Online: Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1, no. 1 (2005). 1-16

dalam Islam. Istilah ini digunakan secara konseptual untuk membaca pola keteraturan dalam praktik keagamaan digital, seperti tata kajian, doa, adab, otoritas, respons jamaah, dan pengalaman kebersamaan.¹³ Dengan batasan ini, liturgi digital dipahami sebagai bentuk praktik keagamaan yang tersusun, berulang, dan dimediasi oleh platform digital.

Masalah utama dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan Discord dan Roblox sebagai media kajian agama. Persoalan yang lebih penting terletak pada bagaimana kegiatan kajian dalam Roblox Muslim Community membentuk tata praktik keagamaan yang teratur, berulang, dan dikenali oleh anggota komunitas. Tata praktik tersebut mencakup penentuan waktu, susunan kegiatan, pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, pembagian peran, penggunaan simbol, aturan interaksi, dan bentuk partisipasi jamaah. Dalam penelitian ini, keseluruhan tata tersebut dipahami sebagai liturgi digital.

Liturgi digital tidak dipahami sebagai pemindahan konsep ibadah formal dari tradisi agama tertentu ke dalam Islam. Konsep tersebut digunakan secara analitis untuk menjelaskan tata penyampaian dan pelaksanaan pesan keagamaan yang berlangsung melalui media digital. Fokus penelitian diarahkan pada kegiatan kajian Islam virtual, bukan pada penilaian hukum atau keabsahan ibadah mahdah. Liturgi digital dalam penelitian ini mencakup keteraturan waktu, alur kegiatan, ruang, pesan agama, aktor, otoritas, simbol, aturan, serta partisipasi jamaah.

¹³ Heidi A. Campbell dan Ruth Tsuria, eds., *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, 2nd ed. (London: Routledge, 2022).

Discord dan Roblox memiliki kedudukan penting dalam pelaksanaan liturgi digital Roblox Muslim Community. Discord menyediakan kanal teks, kanal suara, sistem peran, notifikasi, aturan, dan mekanisme moderasi. Roblox menyediakan ruang visual melalui avatar dan peta Masjid Al-Blox. Kedua platform tersebut tidak dibaca sebagai media yang memediasi agama, tetapi sebagai ruang tempat liturgi digital dijalankan. Melalui kedua platform ini, kajian Islam virtual memiliki susunan kegiatan, ruang pelaksanaan, pembagian peran, simbol visual, aturan adab, dan bentuk partisipasi jamaah.

Penelitian tentang liturgi digital juga perlu memperhatikan pengalaman beragama jamaah. Tata kegiatan yang teratur tidak cukup hanya dijelaskan sebagai struktur acara. Penelitian juga perlu membaca bagaimana jamaah memahami materi kajian, mengikuti alur kegiatan, menaati adab digital, menggunakan fitur platform, dan membangun rasa kebersamaan dalam komunitas. Oleh karena itu, penelitian ini membaca pengalaman beragama jamaah melalui ekspresi yang tampak dalam percakapan digital, pertanyaan jamaah, wawancara, observasi, dokumentasi kegiatan, serta kehadiran avatar dalam ruang Roblox.

Ekspresi agama dalam penelitian ini tidak dipahami sebagai ukuran tingkat keimanan atau kesalehan jamaah. Capaian ibadah dipahami sebagai hasil keagamaan yang diekspresikan jamaah setelah mengikuti liturgi digital. Hasil tersebut dapat tampak melalui pemahaman terhadap materi, motivasi menjalankan ajaran, penghayatan terhadap pesan agama, partisipasi dalam kegiatan, penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, dan rasa kebersamaan religius. Capaian

tersebut perlu dibuktikan melalui percakapan digital, pertanyaan jamaah, wawancara, observasi, serta dokumentasi kegiatan.

Data penelitian ini dianalisis secara tematik-interpretatif. Analisis diarahkan untuk membaca struktur liturgi digital, penggunaan ruang Discord dan Roblox, pembagian peran dalam kajian, simbol keagamaan, aturan adab, partisipasi jamaah, dan ekspresi pengalaman beragama. Data yang dianalisis tidak hanya berupa teks percakapan, tetapi juga suara, poster, aturan komunitas, struktur kanal, dokumentasi visual, avatar, ruang Masjid Al-Blox, formulir daring, dan hasil wawancara.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada liturgi digital dalam komunitas virtual Roblox Muslim Community di Discord dan Roblox. Fokus penelitian diarahkan untuk menjelaskan struktur dan rangkaian liturgi digital, menganalisis peran Discord dan Roblox sebagai ruang pelaksanaan kajian, serta membaca ekspresi pengalaman beragama jamaah. Penelitian ini penting karena kajian agama digital masih lebih banyak membahas penyebaran konten dan komunitas daring, sedangkan kajian tentang tata liturgi digital dalam komunitas Islam virtual berbasis Discord dan Roblox masih belum banyak dibahas secara mendalam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur dan rangkaian liturgi digital dalam praktik kajian Islam virtual Roblox Muslim Community di Discord dan Roblox?

2. Bagaimana Discord dan Roblox menjadi ruang pelaksanaan liturgi digital, pembagian peran, simbol keagamaan, dan partisipasi jamaah dalam Roblox Muslim Community?
3. Bagaimana jamaah mengekspresikan pengalaman beragama dalam liturgi digital Roblox Muslim Community?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik liturgi digital dalam komunitas virtual Roblox Muslim Community di Discord dan Roblox. Secara khusus, penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu:

Pertama, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan struktur dan rangkaian liturgi digital dalam praktik kajian Islam virtual Roblox Muslim Community di Discord dan Roblox. Tujuan ini diarahkan untuk membaca keteraturan kegiatan kajian, susunan acara, pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, penutupan, serta aturan adab yang mengatur jalannya kajian.

Kedua, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Discord dan Roblox menjadi ruang pelaksanaan liturgi digital. Analisis ini mencakup penggunaan Discord sebagai ruang suara, teks, koordinasi, dan pengaturan partisipasi, serta penggunaan Roblox sebagai ruang visual melalui avatar dan Masjid Al-Blox. Tujuan ini juga mencakup pembacaan terhadap pembagian peran antara Ustadz, pengurus, admin, moderator, panitia, dan jamaah dalam pelaksanaan kajian digital.

Ketiga, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ekspresi pengalaman beragama jamaah dalam liturgi digital Roblox Muslim Community. Analisis ini

menggunakan pemikiran Joachim Wach tentang ekspresi pengalaman beragama, yaitu ekspresi teoretis, ekspresi praktis, dan ekspresi sosiologis. Dengan demikian, pengalaman beragama tidak dibaca sebagai ukuran tingkat keimanan, tetapi sebagai respons yang tampak melalui pemahaman, keterlibatan, kepatuhan terhadap adab, partisipasi, dan rasa kebersamaan jamaah.

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis, metodologis, dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian agama digital, khususnya mengenai liturgi digital dalam konteks Islam. Penelitian ini menunjukkan bahwa kajian Islam virtual tidak hanya dapat dibaca sebagai kegiatan dakwah daring, tetapi juga sebagai tata kegiatan keagamaan yang memiliki struktur, ruang, otoritas, simbol, aturan, dan bentuk partisipasi tertentu.

Secara metodologis, penelitian ini memberikan contoh penerapan pendekatan netnografi dan analisis tematik-interpretatif dalam membaca praktik keagamaan digital. Data yang digunakan tidak hanya berupa teks wawancara, tetapi juga observasi digital, tangkapan layar Discord dan Roblox, dokumentasi visual, kanal chat, aturan komunitas, avatar, serta respons jamaah. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kajian agama digital yang menggunakan data multimodal.

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi pengelola Roblox Muslim Community dan komunitas kajian Islam digital lain dalam menyusun kegiatan keagamaan yang lebih terarah. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki susunan kajian, kualitas moderasi, pengelolaan

ruang digital, aturan adab, mekanisme tanya jawab, serta dokumentasi respons jamaah.

Penelitian ini juga bermanfaat bagi pengembangan dakwah dan pendidikan agama di ruang digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa platform digital seperti Discord dan Roblox dapat digunakan sebagai ruang belajar agama bagi generasi muda, selama dikelola dengan tata kegiatan yang jelas, otoritas yang dapat dipertanggungjawabkan, aturan interaksi yang tertib, dan perhatian terhadap pengalaman jamaah.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini diarahkan untuk memetakan perkembangan penelitian mengenai ritual digital, liturgi digital, mediatisasi kegiatan keagamaan, serta penerimaan dan capaian ibadah jamaah dalam ruang digital. Penelusuran tersebut diperlukan karena penelitian ini tidak lagi menempatkan mediatisasi sebagai fokus utama. Penelitian menempatkan liturgi digital sebagai fokus analisis, sedangkan mediatisasi digunakan untuk menjelaskan cara karakter media membentuk tata penyampaian ajaran, ruang ritual, otoritas, partisipasi, dan respons jamaah.

Kajian terdahulu dikelompokkan ke dalam empat tema. Tema pertama membahas ritual digital sebagai praktik keagamaan yang berlangsung melalui hubungan antara ruang daring dan luring. Tema kedua membahas liturgi digital sebagai tata penyampaian dan pelaksanaan pesan agama melalui media digital. Tema ketiga membahas mediatisasi sebagai proses pembentukan liturgi melalui fitur, aturan, dan logika platform. Tema keempat membahas penerimaan jamaah dan

capaian ibadah yang tampak melalui respons kognitif, afektif, perilaku, partisipatif, dan komunal.

Pengelompokan tersebut digunakan untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, keterbatasan, dan celah penelitian terdahulu. Kajian ini juga menjadi dasar untuk menegaskan posisi penelitian Roblox Muslim Community sebagai penelitian mengenai liturgi digital Islam yang berlangsung melalui Discord dan Roblox serta dianalisis melalui isi pesan, bentuk mediasi platform, respons jamaah, dan capaian ibadah.

Pertama, penelitian oleh Giuseppina Addo berjudul “Join the Holy Spirit on Zoom: African Pentecostal Churches and Their Liturgical Practices during COVID-19” mengkaji perubahan praktik liturgis gereja-gereja Pentakosta Afrika ketika kegiatan ibadah beralih ke platform Zoom selama pandemi COVID-19. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa platform digital tidak hanya berfungsi sebagai saluran pengganti ruang fisik. Fitur video, ruang percakapan, emoji, suara, dan respons langsung ikut membentuk tata ibadah, hubungan antara pemimpin dan jemaat, serta ekspresi emosional selama kegiatan berlangsung. Penggunaan teknologi memungkinkan jemaat memberikan respons, menguatkan pemimpin ibadah, dan menampilkan keterlibatan melalui bentuk komunikasi digital. Penelitian Addo memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama menelaah tata kegiatan keagamaan yang dibentuk oleh fitur platform digital. Perbedaannya terletak pada konteks agama dan platform. Addo meneliti liturgi gereja Pentakosta melalui Zoom, sedangkan penelitian ini menganalisis liturgi digital dalam komunitas kajian Islam melalui Discord dan Roblox. Penelitian Addo juga belum

membahas penggunaan avatar dan ruang visual berbasis game sebagai bagian dari liturgi digital.¹⁴

Kedua, Monica Cornejo-Valle dan Borja Martín-Andino melalui penelitian “Elastic Rituals: A Multi-Religious Analysis of Adaptations to the COVID-19 Crisis” mengkaji adaptasi ritual berbagai komunitas agama di Spanyol. Penelitian tersebut menggunakan percakapan dengan anggota berbagai kelompok agama, termasuk Islam Sunni, Protestan, Ortodoks, Hindu, Buddha, Yahudi, Sikh, dan kelompok agama lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ritual memiliki sifat elastis. Komunitas dapat mempertahankan unsur inti ritual, tetapi menyesuaikan ruang, media, materialitas, dan bentuk partisipasi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada perhatian terhadap unsur ritual yang dipertahankan dan diubah ketika kegiatan berlangsung melalui media digital. Perbedaannya terletak pada konteks perubahan. Cornejo-Valle dan Martín-Andino meneliti adaptasi ritual karena pandemi, sedangkan Roblox Muslim Community sejak awal tumbuh sebagai komunitas digital. Penelitian ini secara lebih spesifik menganalisis keteraturan waktu, susunan kajian, pesan agama, moderator, avatar, dan Masjid Al-Blox sebagai unsur liturgi digital.¹⁵

Ketiga, Nesrine Mansour melalui penelitian “The Holy Light of Cyberspace: Spiritual Experience in a Virtual Church” menelaah pengaruh desain ruang virtual terhadap pengalaman spiritual pengguna. Penelitian eksperimen tersebut melibatkan peserta yang mengalami ruang gereja virtual dengan intensitas

¹⁴ Giuseppina Addo, “Join the Holy Spirit on Zoom: African Pentecostal Churches and Their Liturgical Practices during COVID-19,” *Approaching Religion* 11, no. 2 (2021): 45–61.

¹⁵ Monica Cornejo-Valle dan Borja Martín-Andino, “Elastic Rituals: A Multi-Religious Analysis of Adaptations to the COVID-19 Crisis,” *Religions* 14, no. 6 (2023): 773

pencahayaan berbeda. Pengalaman pengguna dianalisis melalui emosi seperti rasa kagum, harapan, ketenangan, kenyamanan, kecemasan, dan ketakutan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa desain visual ruang virtual dapat memengaruhi pengalaman emosional dan spiritual peserta. Persamaan penelitian Mansour dengan penelitian ini terletak pada penggunaan ruang sakral virtual sebagai bagian dari pengalaman agama. Perbedaannya terletak pada fokus analisis. Mansour berfokus pada pencahayaan gereja virtual, sedangkan penelitian ini menganalisis hubungan antara desain Masjid Al-Blox, avatar, tata kajian, pesan agama, dan respons jamaah. Penelitian Mansour belum menganalisis komunitas, otoritas, dan percakapan sebagai bagian dari struktur liturgi digital.¹⁶

Keempat, Henky Fernando, Yuniar Galuh Larasati, Qodariah Barkah, Andriyani, dan Leanne Morin melalui artikel “Religion in the Metaverse Scheme: Practices of Worship in the New Media Age” mengkaji simulasi praktik ibadah dalam metaverse berdasarkan perspektif Muslim. Penelitian deskriptif kualitatif tersebut menemukan bahwa simulasi ibadah dalam metaverse dapat diterima sebagai bentuk adaptasi teknologi, sarana pendidikan, dan media penyebaran pengetahuan agama. Penerimaan tersebut memiliki batas karena simulasi digital tidak dapat menggantikan orientasi teologis dan ketentuan ibadah yang sebenarnya. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Fernando dan kolega karena sama-sama membahas Islam, ruang virtual, dan simulasi praktik agama. Perbedaannya terletak pada objek empiris. Penelitian terdahulu membahas

¹⁶ Nesrine Mansour, “The Holy Light of Cyberspace: Spiritual Experience in a Virtual Church,” *Religions* 13, no. 2 (2022): 121.

metaverse secara umum, sedangkan penelitian ini menelaah praktik aktual dalam komunitas RMC. Penelitian Fernando dan kolega penting untuk membatasi penggunaan istilah liturgi digital agar Masjid Al-Blox tidak disamakan dengan masjid fisik dan kajian virtual tidak dikategorikan sebagai pengganti ibadah mahdah.¹⁷

Kelima, Hanung Sito Rohmawati, Zulkifli, dan Nashrul Hakiem melalui penelitian “Mediatization and Hypermediation in Digital Religion and the Transformation of Indonesian Muslim Religious Practices through Social Media Usage” membahas perubahan praktik keagamaan Muslim Indonesia melalui media sosial. Penelitian berbasis studi pustaka tersebut menunjukkan bahwa mediatisasi telah mengubah cara Muslim memahami dan mempraktikkan agama. Media sosial juga membentuk ruang hibrida yang menghubungkan aktivitas keagamaan daring dan luring. Hipermediasi melalui Instagram dan WhatsApp ikut memperkuat identitas keagamaan serta membentuk hubungan baru antara teknologi, komunitas, otoritas, dan spiritualitas. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada perhatian terhadap peran media dalam membentuk praktik agama. Perbedaannya, Rohmawati dan kolega membahas media sosial secara makro, sedangkan penelitian ini menganalisis cara fitur Discord dan Roblox membentuk struktur liturgi digital secara konkret. Discord dan Roblox dalam penelitian ini dipahami sebagai ruang pelaksanaan liturgi digital. Kedua platform tersebut

¹⁷ Henky Fernando, Yuniar Galuh Larasati, Qodariah Barkah, Andriyani, dan Leanne Morin, “Religion in the Metaverse Scheme: Practices of Worship in the New Media Age,” *ESENSIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 26, no. 1 (2025): 12–26

menyediakan ruang suara, teks, visual, avatar, aturan, dan fitur partisipasi yang memungkinkan kajian RMC disusun dan dijalankan secara teratur.

Keenam, Pauline Hope Cheong melalui artikel “The Vitality of New Media and Religion: Communicative Perspectives, Practices, and Changing Authority in Spiritual Organization” menjelaskan bahwa komunikasi bermedia tidak hanya menyampaikan agama, tetapi ikut memproduksi realitas spiritual, kolektivitas, dan otoritas keagamaan. Otoritas dalam ruang digital tidak hilang, tetapi dibentuk kembali melalui hubungan antara pemimpin agama, pengelola media, dan komunitas. Penelitian Cheong memiliki relevansi dengan penelitian ini karena pelaksanaan kajian RMC melibatkan otoritas keilmuan Ustadz, otoritas teknis moderator dan admin, serta otoritas organisatoris pengurus. Perbedaannya, Cheong mengembangkan pembahasan teoretis mengenai agama dan media baru, sedangkan penelitian ini menerapkan persoalan tersebut pada struktur liturgi digital yang berlangsung melalui Discord dan Roblox.¹⁸

Ketujuh, M. Agus Wahyudi, Eka Srimulyani, Sehat Ihsan Shadiqin, dan Randi Muhammad Gumilang melalui penelitian “Vernacular Cyber-Sufism: Digital Ritual, Mediated Authority, and the Naqshbandi Haqqani Order in Indonesia” menganalisis integrasi teknologi digital dalam praktik Tarekat Naqshbandi Haqqani di Indonesia. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ritual digital berkaitan dengan penerjemahan otoritas sufistik transnasional ke dalam konteks lokal dan logika media digital. Media tidak hanya menyebarkan ajaran tarekat, tetapi ikut

¹⁸ Pauline Hope Cheong, “The Vitality of New Media and Religion: Communicative Perspectives, Practices, and Changing Authority in Spiritual Organization,” *New Media & Society* 19, no. 1 (2017): 25–33.

membentuk representasi otoritas, ritual, dan hubungan antara zawiyah, pemimpin, pengelola media, dan pengikut. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek berupa komunitas Islam, ritual digital, dan otoritas yang dimediasi. Perbedaannya, Wahyudi dan kolega mengkaji ritual tarekat, sedangkan penelitian ini menganalisis komunitas kajian Islam yang menggunakan Discord dan Roblox. Penelitian terdahulu belum menghubungkan otoritas, avatar, masjid virtual, isi kajian, dan capaian ibadah jamaah dalam satu kerangka analisis.¹⁹

Kedelapan, Andrea Berger melalui penelitian “Online Religious Learning: Digital Epistemic Authority and Self-Socialization in Religious Communities” mengkaji cara peserta pembelajaran agama daring memahami dan menilai otoritas sumber pengetahuan agama. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelajar tidak menerima sumber digital secara pasif. Mereka menilai kredibilitas, keaslian, relevansi, dan kesesuaian sumber dengan komunitas serta pengalaman keagamaan yang mereka miliki. Otoritas pengetahuan agama dalam ruang digital terbentuk melalui negosiasi antara pemimpin agama, platform, komunitas, dan pengguna. Persamaan penelitian Berger dengan penelitian ini terletak pada perhatian terhadap proses pembelajaran dan penerimaan otoritas agama. Perbedaannya, Berger berfokus pada otoritas epistemik dalam pembelajaran daring, sedangkan penelitian

¹⁹ M. Agus Wahyudi, Eka Srimulyani, Sehat Ihsan Shadiqin, dan Randi Muhammad Gumilang, “Vernacular Cyber-Sufism: Digital Ritual, Mediated Authority, and the Naqshbandi Haqqani Order in Indonesia,” *Teosofi: Jurnal Tasawuf dan Pemikiran Islam* 15, no. 2 (2025): 406–428.

ini menghubungkan otoritas pengetahuan dengan moderator, aturan platform, struktur liturgi, dan respons jamaah RMC.²⁰

Kesembilan, Ratu Syifa Alrissa, Yunus Winoto, dan Ute Lies Siti Khadijah melalui penelitian “Digital Religion and Virtual Communities: A Bibliometric Review of Online Religious Practices” memetakan perkembangan penelitian agama digital dan komunitas virtual dari publikasi terindeks Scopus selama periode 2011 sampai 2024. Penelitian bibliometrik tersebut menganalisis 31 artikel dan menemukan bahwa kajian agama digital berkembang pada isu komunitas virtual, identitas, interaksi, teknologi, dan praktik keagamaan daring. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas agama digital dan komunitas virtual. Perbedaannya terletak pada skala analisis. Alrissa dan kolega memetakan perkembangan kajian secara makro, sedangkan penelitian ini menganalisis satu komunitas secara mendalam melalui teks, suara, visual, aturan, avatar, dan wawancara. Kajian bibliometrik tersebut belum menjelaskan cara kerja konkret liturgi digital, hubungan antarplatform, isi pesan, dan capaian ibadah jamaah.²¹

Kesepuluh, Anna Szwed melalui artikel “A Canopy of Umbrellas: Building Religious Belonging through Practices in Online Settings” mengkaji cara rasa memiliki terhadap komunitas agama diproduksi dan dipertahankan melalui praktik daring. Penelitian tersebut memandang kebersamaan religius sebagai hasil dari

²⁰ Andrea Berger, “Online Religious Learning: Digital Epistemic Authority and Self-Socialization in Religious Communities,” *Learning, Media and Technology* 49, no. 2 (2024): 274–289

²¹ Ratu Syifa Alrissa, Yunus Winoto, dan Ute Lies Siti Khadijah, “Digital Religion and Virtual Communities: A Bibliometric Review of Online Religious Practices,” *Al-Balagh: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 10, no. 1 (2025): 119–148.

praktik yang mengintegrasikan anggota sekaligus membentuk batas antara anggota dan pihak luar. Rasa memiliki terbentuk melalui pengulangan kegiatan, identifikasi dengan komunitas, aturan, dan praktik bersama. Penelitian Szwed memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama melihat kebersamaan sebagai hasil praktik digital, bukan sekadar akibat keberadaan pengguna pada platform yang sama. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus menganalisis bagaimana liturgi RMC, fitur Discord, avatar Roblox, dan Masjid Al-Blox membentuk pengalaman komunal jamaah.²²

Kesebelas, Indah Duwi Astutik dan Haqqul Yaqin melalui artikel “Optimalisasi Strategi Kolaborasi Influencer dalam Dakwah Digital: Studi Kasus Ustadz Hanan Attaki dalam Meningkatkan Kesadaran Keagamaan” menganalisis strategi dakwah digital dengan pendekatan *digital religion* dan analisis konten. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kolaborasi pendakwah dan influencer dapat memperluas jangkauan pesan, menarik perhatian generasi muda, serta meningkatkan keterlibatan audiens. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada perhatian terhadap penyampaian pesan agama kepada generasi muda dan respons pengguna. Perbedaannya, Astutik dan Yaqin berfokus pada dakwah tokoh melalui konten media sosial, sedangkan penelitian ini membahas komunitas yang memiliki jadwal, moderator, aturan, interaksi berulang,

²² Anna Szwed, “A Canopy of Umbrellas: Building Religious Belonging through Practices in Online Settings,” *Social Compass* 72, no. 2 (2025): 271–288.

kanal suara, dan ruang virtual. Penelitian terdahulu belum membahas struktur liturgi dan capaian ibadah secara mendalam.²³

Keduabelas, Jose Andres Areiza-Padilla, Iván Veas-González, dan Tatiana Galindo-Becerra melalui penelitian “Spiritual Experience and Parishioners Satisfaction in the Online Eucharist: A Latin American Case Study” menguji hubungan antara pengalaman spiritual, kepuasan umat, dan niat melanjutkan Ekaristi daring. Penelitian kuantitatif tersebut melibatkan 1.423 responden di Bogotá. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman spiritual daring tidak secara otomatis menghasilkan tingkat kepuasan yang tinggi, sedangkan kepuasan memiliki hubungan positif dengan niat mengikuti Ekaristi virtual pada masa mendatang. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembahasan hasil yang dialami peserta setelah mengikuti praktik agama digital. Perbedaannya, penelitian Areiza-Padilla dan kolega menggunakan pengukuran kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis isi media kualitatif. Temuan tersebut membantu penelitian ini membedakan antara pengalaman spiritual, kepuasan, penerimaan, dan keberlanjutan partisipasi sebagai bentuk capaian yang tidak selalu memiliki hubungan yang sama.²⁴

Ketigabelas, Ezra Tari, Hengki Wijaya, dan Ivan Th. J. Weismann melalui artikel “Covid-19 and Religion: Response Believers about Online Service” mengkaji respons umat terhadap ibadah daring dan luring. Penelitian kualitatif

²³ Indah Duwi Astutik dan Haqul Yaqin, “Optimalisasi Strategi Kolaborasi Influencer dalam Dakwah Digital: Studi Kasus Ustadz Hanan Attaki dalam Meningkatkan Kesadaran Keagamaan,” *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama* 20, no. 2 (2024): 227–247.

²⁴ Jose Andres Areiza-Padilla, Iván Veas-González, dan Tatiana Galindo-Becerra, “Spiritual Experience and Parishioners Satisfaction in the Online Eucharist: A Latin American Case Study,” *Religions* 13, no. 11 (2022): 1104.

tersebut menunjukkan bahwa ibadah daring memungkinkan kegiatan agama tetap berlangsung serta menghasilkan pengalaman baru bagi jemaat. Pelaksanaannya menghadapi kendala berupa biaya, akses internet, kesiapan teknologi, dan kebutuhan terhadap persekutuan langsung. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembahasan penerimaan peserta serta hambatan kegiatan agama digital. Perbedaannya, Tari dan kolega berfokus pada gereja dalam situasi pandemi, sedangkan RMC merupakan komunitas yang berkembang melalui platform digital. Penelitian tersebut membantu penelitian ini menempatkan hambatan teknis, keterbatasan kebersamaan fisik, dan variasi penerimaan jemaah sebagai bagian dari evaluasi capaian liturgi digital.²⁵

Keempat belas, Diego Edward Leander, Eva Altje Merentek, dan Edmon R. Kalesaran melalui penelitian “Efektivitas Media Sosial Facebook dalam Menyiarkan Ibadah Online pada Masa Pandemi COVID-19 di Gereja Bethel Indonesia ROCK Bukit Novo Depok” menganalisis efektivitas Facebook sebagai media penyiaran ibadah. Penelitian deskriptif kualitatif tersebut menggunakan lima informan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman pengguna terhadap fitur, kualitas suara dan gambar, kemudahan akses, serta keberlanjutan program memengaruhi penerimaan jemaat. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada hubungan antara karakter media dan keberhasilan kegiatan agama digital. Perbedaannya, penelitian terdahulu menempatkan jemaat sebagai penerima siaran, sedangkan

²⁵ Ezra Tari, Hengki Wijaya, dan Ivan Th. J. Weismann, “Covid-19 and Religion: Response Believers about Online Service,” *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama* 16, no. 2 (2021): 51–70.

RMC memungkinkan jamaah bertanya, menggunakan chat, hadir melalui avatar, serta berinteraksi dengan moderator dan anggota lain. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas penyiaran, tetapi juga menelaah struktur liturgi, isi pesan, dan capaian ibadah.²⁶

E. Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan liturgi digital sebagai kerangka teori utama untuk membaca praktik kajian Islam virtual dalam Roblox Muslim Community. Liturgi digital digunakan untuk membaca tata kegiatan keagamaan yang berlangsung dalam ruang digital, terutama ketika kegiatan tersebut memiliki susunan, aktor, simbol, aturan, dan partisipasi tertentu.²⁷ Liturgi digital dipahami sebagai tata kegiatan keagamaan yang berlangsung secara teratur, memiliki susunan acara, ruang pelaksanaan, aktor, simbol, aturan, dan partisipasi jamaah. Dalam konteks penelitian ini, liturgi digital digunakan untuk menjelaskan bagaimana kajian Islam virtual di Discord dan Roblox disusun, dijalankan, diatur, dan diikuti oleh jamaah.

Untuk membaca pengalaman beragama jamaah, penelitian ini menggunakan teori ekspresi pengalaman beragama Joachim Wach. Wach memandang pengalaman beragama sebagai sesuatu yang dapat dikenali melalui ekspresinya, yaitu ekspresi teoretis, ekspresi praktis, dan ekspresi sosiologis. Dalam penelitian ini, ekspresi teoretis dilihat dari pemahaman, pertanyaan, dan pemaknaan jamaah

²⁶ Diego Edward Leander, Eva Altje Merentek, dan Edmon R. Kalesaran, "Efektivitas Media Sosial Facebook dalam Menyiarkan Ibadah Online pada Masa Pandemi COVID-19 di Gereja Bethel Indonesia ROCK Bukit Novo Depok," *Acta Diurna Komunikasi* 5, no. 2 (2023)

²⁷ Teresa Berger, *Worship: Liturgical Practices in Digital Worlds* (London: Routledge, 2018).

terhadap materi kajian. Ekspresi praktis dilihat dari kehadiran, keterlibatan, kepatuhan terhadap adab, dan partisipasi jamaah dalam alur kajian digital. Ekspresi sosiologis dilihat dari rasa kebersamaan, relasi komunitas, dan keterikatan jamaah dengan Roblox Muslim Community.

Netnografi tidak ditempatkan sebagai teori, melainkan sebagai cara kerja metodologis. Netnografi digunakan untuk mengamati, mengumpulkan, dan memahami data yang muncul dalam komunitas virtual Roblox Muslim Community, khususnya melalui aktivitas di Discord dan Roblox. Dengan demikian, penelitian ini tidak menilai tingkat keimanan atau kesalehan jamaah, tetapi membaca bagaimana praktik liturgi digital dan pengalaman beragama jamaah tampak dalam observasi digital, wawancara, percakapan, dokumentasi, dan jejak aktivitas komunitas.

1. Liturgi Digital sebagai Kerangka Analitis

Penelitian ini menggunakan liturgi digital sebagai kerangka analisis utama. Liturgi digital dipakai untuk membaca praktik keagamaan yang berlangsung melalui ruang digital dengan susunan kegiatan, aktor, aturan, simbol, dan bentuk partisipasi tertentu. Dalam penelitian ini, istilah liturgi tidak dipahami sebagai ibadah formal dalam pengertian hukum Islam. Istilah ini digunakan sebagai konsep analitis untuk menjelaskan tata kegiatan keagamaan yang tersusun, berulang, dan dijalankan melalui platform digital.²⁸

²⁸ Teresa Berger, *Worship: Liturgical Practices in Digital Worlds* (London: Routledge, 2018).

Pemakaian istilah liturgi digital perlu diberi batas yang jelas. Penelitian ini tidak menempatkan kajian virtual Roblox Muslim Community sebagai pengganti ibadah mahdah. Penelitian ini juga tidak menilai sah atau tidaknya ibadah jamaah. Fokus penelitian diarahkan pada tata pelaksanaan kajian Islam virtual, yaitu bagaimana kegiatan disusun, siapa saja aktor yang terlibat, ruang apa yang digunakan, aturan apa yang mengikat peserta, simbol apa yang muncul, dan bagaimana jamaah berpartisipasi di dalamnya.

Dalam konteks Roblox Muslim Community, liturgi digital tampak melalui kegiatan kajian yang memiliki jadwal, pengumuman, pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, penutupan, dan aturan adab. Kajian tersebut berlangsung melalui Discord dan Roblox. Discord berfungsi sebagai ruang suara, teks, koordinasi, dan pengaturan partisipasi. Roblox berfungsi sebagai ruang visual melalui avatar dan Masjid Al-Blox. Kedua platform ini menjadi ruang pelaksanaan liturgi digital karena di dalamnya kegiatan keagamaan disusun dan dijalankan secara teratur.

Liturgi digital juga tampak melalui pembagian peran. Ustadz berperan sebagai penyampai materi agama. Moderator mengatur jalannya kajian. Admin menjaga tata kelola platform. Panitia menyiapkan teknis kegiatan. Jamaah hadir, menyimak, bertanya, dan merespons materi. Relasi antara aktor tersebut membentuk tata kajian yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga liturgis. Dengan demikian, liturgi digital dalam penelitian ini menunjuk pada tata kegiatan keagamaan digital yang memiliki struktur, ruang, aktor, simbol, aturan, dan partisipasi.

2. Unsur-Unsur Liturgi Digital

Liturgi digital dalam penelitian ini dianalisis melalui beberapa unsur utama. Unsur pertama adalah keteraturan waktu. Keteraturan waktu tampak melalui jadwal kajian, poster kegiatan, pengumuman di kanal Discord, dan pengulangan kegiatan pada waktu tertentu. Keteraturan ini penting karena membuat kajian tidak berjalan secara acak. Jamaah dapat mengenali kapan kajian berlangsung, bagaimana informasi disebar, dan bagaimana mereka perlu menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan.

Unsur kedua adalah tata alur kegiatan. Tata alur kegiatan mencakup pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, dan penutupan. Alur ini menunjukkan bahwa kajian RMC memiliki susunan yang dapat dikenali oleh pengurus, pemateri, moderator, dan jamaah. Susunan tersebut membedakan kajian liturgis dari percakapan biasa di ruang digital. Dalam alur ini, setiap bagian memiliki fungsi. Pembukaan menandai dimulainya kegiatan. Doa memberi nuansa keagamaan. Penyampaian materi menjadi inti kajian. Tanya jawab memberi ruang partisipasi. Penutupan menandai berakhirnya kegiatan.

Unsur ketiga adalah ruang digital. Ruang digital dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai tempat teknis. Ruang digital menjadi tempat kegiatan keagamaan dijalankan. Discord menyediakan ruang suara, teks, peran, kanal, dan fitur pengaturan partisipasi. Roblox menyediakan ruang visual melalui avatar dan Masjid Al-Blox. Melalui kedua platform ini, jamaah tidak hanya mendengar materi, tetapi juga hadir secara digital dalam ruang yang memiliki susunan visual dan simbol keagamaan.

Unsur keempat adalah aktor dan pembagian peran. Liturgi digital RMC melibatkan Ustadz, pengurus, admin, moderator, panitia, dan jamaah. Setiap aktor memiliki fungsi berbeda. Ustadz memegang peran keilmuan. Pengurus mengatur arah komunitas. Admin dan moderator menjaga ketertiban ruang digital. Panitia menyiapkan teknis kegiatan. Jamaah mengikuti kajian dan memberi respons. Pembagian peran ini menunjukkan bahwa liturgi digital tidak hanya terbentuk oleh platform, tetapi juga oleh kerja sosial para aktor di dalam komunitas.

Unsur kelima adalah simbol keagamaan. Simbol keagamaan tampak melalui Masjid Al-Blox, desain ruang masjid, saf, ruang depan, dan avatar jamaah. Simbol-simbol tersebut tidak dipahami sebagai pengganti masjid fisik. Simbol itu dibaca sebagai representasi visual yang membantu jamaah mengenali kegiatan RMC sebagai kegiatan keagamaan. Dalam ruang virtual, simbol berfungsi memberi arah makna, membangun suasana, dan menegaskan identitas kegiatan.

Unsur keenam adalah aturan adab. Aturan adab mengatur cara jamaah mengikuti kajian. Aturan ini dapat berupa ketentuan dalam chat, penggunaan fitur raise hand, ketertiban suara, larangan mengganggu kajian, dan arahan moderator selama kegiatan berlangsung. Aturan adab penting karena ruang digital rentan terhadap gangguan teknis dan perilaku tidak tertib. Melalui aturan adab, kegiatan kajian dapat berlangsung lebih terarah.

Unsur ketujuh adalah partisipasi jamaah. Partisipasi jamaah tampak melalui kehadiran, kegiatan menyimak, bertanya, merespons materi, menggunakan fitur platform, dan hadir melalui avatar. Partisipasi ini tidak hanya dilihat dari jumlah peserta. Partisipasi juga dibaca dari cara jamaah mengikuti alur kajian, mematuhi

aturan, dan membangun keterlibatan dalam ruang komunitas. Dengan melihat unsur-unsur tersebut, penelitian ini dapat menjelaskan liturgi digital RMC secara lebih konkret dan tidak berhenti pada deskripsi umum tentang komunitas virtual.

3. Ekspresi Pengalaman Beragama

Ekspresi pengalaman beragama merupakan kategori analisis yang digunakan untuk membaca hasil keagamaan yang diekspresikan jamaah setelah mengikuti liturgi digital. Joachim Wach menjelaskan bahwa pengalaman beragama dapat dikenali melalui ekspresinya, yaitu ekspresi teoretis, ekspresi praktis, dan ekspresi sosiologis.²⁹ Ekspresi pengalaman beribadah bukan teori formal dan tidak digunakan untuk mengukur tingkat keimanan. Kategori ini disusun secara operasional berdasarkan fokus penelitian, data lapangan, dan penelitian terdahulu mengenai penerimaan serta pengalaman kegiatan agama digital.

Istilah mengukur tidak digunakan karena penelitian ini bersifat kualitatif. Penelitian menganalisis, mengidentifikasi, dan menafsirkan capaian yang didukung oleh bukti. Capaian ibadah dibagi menjadi capaian kognitif, afektif, perilaku, partisipatif, dan komunal.

Capaian kognitif berkaitan dengan penerimaan dan pemahaman pesan agama. Indikatornya mencakup pertanyaan, permintaan klarifikasi, kemampuan menjelaskan kembali materi, dan kemampuan menghubungkan pesan kajian dengan persoalan kehidupan. Pertanyaan jamaah menunjukkan proses mencari pengetahuan, tetapi belum langsung membuktikan peningkatan pemahaman.

²⁹ Joachim Wach, *The Comparative Study of Religions* (New York: Columbia University Press, 1958).

Capaian afektif berkaitan dengan perasaan dan penghayatan jamaah. Indikatornya dapat berupa rasa nyaman, tersentuh, termotivasi, tenang, tertarik, aman bertanya, atau merasa lebih dekat dengan pembelajaran agama. Analisis juga perlu mencakup respons negatif, seperti bosan, malu, ragu, tidak nyaman, atau terdistraksi.

Capaian perilaku berkaitan dengan penerapan pesan agama. Capaian ini hanya dapat dinyatakan apabila jamaah memberikan contoh konkret, seperti menjalankan anjuran, memperbaiki kebiasaan, menghindari tindakan tertentu, atau menerapkan materi kajian dalam kehidupan. Kehadiran atau rasa nyaman tidak cukup untuk membuktikan capaian perilaku.

Capaian partisipatif berkaitan dengan keterlibatan dalam liturgi. Indikatornya mencakup kehadiran berulang, mengikuti doa, menyimak materi, bertanya, berdiskusi, menaati aturan, dan menggunakan fitur platform untuk mengikuti kegiatan.

Capaian komunal berkaitan dengan kebersamaan religius. Indikatornya mencakup perasaan memiliki teman belajar, merasa diterima, menjadi bagian komunitas, dan membangun hubungan melalui kegiatan bersama. Banyaknya anggota server tidak otomatis menunjukkan capaian komunal. Bukti harus berasal dari interaksi dan penjelasan jamaah.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman terhadap praktik, makna, interaksi, dan pengalaman beragama jamaah

dalam komunitas virtual Roblox Muslim Community. Penelitian ini tidak bertujuan mengukur tingkat religiositas jamaah secara kuantitatif, tetapi membaca bagaimana liturgi digital disusun, dijalankan, diikuti, dan dimaknai melalui aktivitas di Discord dan Roblox.

Netnografi digunakan sebagai cara kerja penelitian untuk mengamati dan memahami praktik komunitas virtual. Dalam penelitian ini, netnografi tidak ditempatkan sebagai teori, melainkan sebagai pendekatan metodologis untuk melihat aktivitas digital, percakapan, aturan komunitas, struktur kanal, penggunaan fitur platform, avatar, ruang Masjid Al-Blox, serta interaksi antara ustadz, moderator, pengurus, panitia, dan jamaah. Melalui netnografi, data digital tidak dibaca sebagai teks semata, tetapi sebagai praktik sosial dan keagamaan yang berlangsung dalam ruang virtual.³⁰

Pendekatan netnografi dalam penelitian ini dipadukan dengan analisis tematik-interpretatif. Analisis tematik digunakan untuk mengelompokkan data berdasarkan tema-tema utama, seperti struktur liturgi digital, ruang pelaksanaan kajian, pembagian peran, simbol keagamaan, aturan adab, partisipasi jamaah, dan ekspresi pengalaman beragama. Analisis interpretatif digunakan untuk menafsirkan makna dari data tersebut berdasarkan kerangka liturgi digital dan teori ekspresi pengalaman beragama Joachim Wach.

1. Objek dan Fokus Penelitian

³⁰ Robert V. Kozinets, *Netnography: Redefined*, 2nd ed. (London: SAGE Publications, 2015).

Objek penelitian ini adalah praktik kajian Islam virtual Roblox Muslim Community yang berlangsung melalui Discord dan Roblox. Discord menjadi ruang utama untuk suara, teks, koordinasi, pengumuman, aturan, dan pengaturan partisipasi. Roblox menjadi ruang visual melalui penggunaan avatar dan Masjid Al-Blox. Kedua platform tersebut menjadi lokasi digital tempat peneliti mengamati struktur liturgi digital, pembagian peran, simbol, aturan adab, serta partisipasi jamaah.

Fokus penelitian diarahkan pada tiga hal. Pertama, struktur dan rangkaian liturgi digital dalam kajian Islam virtual RMC. Fokus ini mencakup jadwal kajian, pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, penutupan, dan aturan adab. Kedua, penggunaan Discord dan Roblox sebagai ruang pelaksanaan liturgi digital. Fokus ini mencakup kanal suara, kanal teks, sistem peran, moderator, avatar, dan Masjid Al-Blox. Ketiga, ekspresi pengalaman beragama jamaah berdasarkan teori Joachim Wach, yaitu ekspresi teoretis, ekspresi praktis, dan ekspresi sosiologis.

Dengan batasan tersebut, penelitian ini tidak menilai keabsahan ibadah jamaah. Penelitian ini juga tidak mengukur tingkat keimanan atau kesalehan. Penelitian ini hanya membaca praktik liturgi digital dan ekspresi pengalaman beragama yang tampak dalam data observasi, wawancara, percakapan digital, dokumentasi visual, serta aktivitas jamaah dalam ruang Discord dan Roblox.

2. Subjek, Informan, dan Teknik Penentuan Informan

Subjek penelitian ini adalah anggota Roblox Muslim Community yang terlibat dalam pelaksanaan dan partisipasi kajian Islam virtual. Informan dipilih secara purposif, yaitu berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan kajian dan kemampuan mereka memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Pemilihan informan tidak diarahkan untuk mewakili populasi secara statistik, tetapi untuk memperoleh data yang kaya tentang struktur liturgi digital dan pengalaman jamaah.

Informan penelitian terdiri atas beberapa kategori. Pertama, pengurus RMC, yaitu pihak yang mengetahui sejarah komunitas, tujuan kegiatan, struktur organisasi, dan arah pengelolaan kajian. Kedua, admin dan moderator, yaitu pihak yang mengatur kanal Discord, menjaga ketertiban kajian, mengelola fitur platform, dan memastikan aturan adab berjalan. Ketiga, panitia kajian, yaitu pihak yang menyiapkan jadwal, poster, teknis kegiatan, tautan Roblox, dan koordinasi sebelum kajian berlangsung. Keempat, Ustadz atau pemateri, yaitu pihak yang menyampaikan materi agama dan merespons pertanyaan jamaah. Kelima, jamaah, yaitu anggota komunitas yang mengikuti kajian, hadir melalui Discord dan Roblox, bertanya, menyimak, menggunakan avatar, serta memberi respons terhadap kegiatan.

Pemilihan informan didasarkan pada kebutuhan data. Pengurus, admin, moderator, dan panitia digunakan untuk memahami struktur, aturan, ruang, dan alur liturgi digital. Ustadz atau pemateri digunakan untuk memahami penyampaian pesan agama dan posisi otoritas keilmuan dalam kajian. Jamaah digunakan untuk memahami ekspresi pengalaman beragama, baik dalam bentuk pemahaman, keterlibatan, maupun rasa kebersamaan dalam komunitas.

3. Sumber dan Jenis Data

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi digital, wawancara, dokumentasi kegiatan, percakapan digital, tangkapan layar Discord dan Roblox, serta formulir daring yang diisi oleh jamaah. Data primer digunakan untuk membaca praktik liturgi digital RMC secara langsung.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari observasi digital, wawancara, percakapan di Discord, aktivitas jamaah dalam Roblox, dokumentasi kegiatan, serta tangkapan layar yang berkaitan langsung dengan kajian RMC. Data primer mencakup alur kajian, penggunaan kanal suara, penggunaan chat, aturan adab, kehadiran avatar, interaksi jamaah, peran moderator, dan respons jamaah terhadap materi kajian.

Data sekunder diperoleh dari dokumen komunitas, poster kajian, struktur organisasi, aturan server, arsip pengumuman, referensi akademik, dan literatur yang relevan dengan liturgi digital, pengalaman

beragama, serta netnografi. Data sekunder digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap konteks komunitas dan kerangka analisis penelitian.

Data digital yang digunakan dalam penelitian ini mencakup poster kajian, jadwal kegiatan, kanal Discord, peraturan komunitas, percakapan jamaah, pertanyaan dalam sesi kajian, respons terhadap materi, dokumentasi avatar, tangkapan layar Masjid Al-Blox, serta penggunaan ruang Roblox dalam kegiatan kajian. Data tersebut dipilih berdasarkan relevansinya dengan rumusan masalah penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi digital, wawancara, dokumentasi, dan formulir daring. Observasi digital dilakukan dengan mengikuti aktivitas RMC di Discord dan Roblox. Observasi diarahkan pada jadwal kajian, pengumuman kegiatan, pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, penutupan, peran moderator, aturan adab, penggunaan fitur Discord, kehadiran avatar, dan penggunaan Masjid Al-Blox sebagai ruang visual kajian.

Wawancara dilakukan kepada pengurus, admin, moderator, panitia, Ustadz atau pemateri, dan jamaah. Wawancara digunakan untuk memperoleh penjelasan tentang sejarah komunitas, struktur kegiatan, pembagian peran, tata kelola kajian, aturan adab, pengalaman mengikuti kajian, serta makna kehadiran dalam ruang virtual.

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan poster kajian, tangkapan layar kanal Discord, tangkapan layar ruang Roblox, aturan komunitas, struktur organisasi, jadwal kegiatan, dan arsip percakapan yang relevan. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara.

Formulir daring digunakan sebagai data pendukung untuk menangkap respons jamaah secara lebih luas. Data dari formulir daring tidak ditempatkan sebagai data statistik utama, tetapi sebagai bahan pendukung untuk melihat kecenderungan pengalaman jamaah dalam mengikuti kajian RMC.

5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan teknik tematik-interpretatif.³¹ Analisis dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti membaca dan menata data dari observasi digital, wawancara, dokumentasi, tangkapan layar, percakapan digital, dan formulir daring. Kedua, peneliti melakukan pengodean awal terhadap data yang berkaitan dengan struktur liturgi digital dan ekspresi pengalaman beragama. Ketiga, kode-kode tersebut dikelompokkan ke dalam tema-tema utama.

Tema liturgi digital mencakup keteraturan waktu, tata alur kegiatan, ruang digital, aktor dan pembagian peran, simbol keagamaan, aturan adab, dan partisipasi jamaah. Tema ekspresi pengalaman

³¹ Virginia Braun dan Victoria Clarke, "Using Thematic Analysis in Psychology," *Qualitative Research in Psychology* 3, no. 2 (2006): 77-101.

beragama mengacu pada Joachim Wach, yaitu ekspresi teoretis, ekspresi praktis, dan ekspresi sosiologis. Keempat, peneliti menafsirkan hubungan antara struktur liturgi digital dan ekspresi pengalaman beragama jamaah.

Analisis tidak diarahkan untuk menilai benar atau salahnya praktik ibadah jamaah. Analisis diarahkan untuk memahami bagaimana kajian Islam virtual RMC dijalankan dan bagaimana jamaah mengekspresikan pengalaman beragama dalam ruang Discord dan Roblox.

6. Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.³² Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari pengurus, admin, moderator, panitia, pemateri, dan jamaah. Perbandingan ini dilakukan untuk melihat apakah keterangan mengenai struktur kajian, penggunaan platform, otoritas, aturan, dan pengalaman jamaah saling menguatkan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan pengecekan konsistensi data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari pengurus, admin, moderator, panitia, Ustadz, dan jamaah. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi digital,

³² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

wawancara, dokumentasi, tangkapan layar, percakapan digital, dan formulir daring.

Pengecekan konsistensi data dilakukan dengan mencocokkan keterangan informan dengan aktivitas yang tampak di Discord dan Roblox. Misalnya, keterangan tentang aturan adab diperiksa melalui dokumen aturan komunitas dan praktik moderator selama kajian. Keterangan tentang partisipasi jamaah diperiksa melalui observasi, percakapan digital, dan dokumentasi kegiatan. Dengan cara ini, data tidak hanya bergantung pada pernyataan informan, tetapi juga diperkuat oleh jejak aktivitas digital.

7. Etika Penelitian Digital

Pertimbangan etika menjadi bagian penting dalam penelitian ini karena data diperoleh dari ruang digital komunitas keagamaan.³³ Peneliti menjaga privasi informan dengan tidak menampilkan identitas pribadi secara terbuka. Nama asli, akun pengguna, foto profil, dan informasi pribadi tidak dicantumkan dalam analisis kecuali telah disamarkan.

Etika penelitian digital diterapkan dengan memperhatikan izin, privasi, dan keamanan data informan. Peneliti meminta izin kepada pihak pengelola komunitas sebelum melakukan observasi dan pengumpulan data. Identitas informan disamarkan melalui kode

³³ Annette Markham dan Elizabeth Buchanan, *Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee*, Version 2.0 (Association of Internet Researchers, 2012).

informan. Data percakapan, tangkapan layar, dan dokumentasi yang memuat identitas pribadi tidak ditampilkan secara langsung tanpa pertimbangan etis.

Peneliti hanya menggunakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang bersifat pribadi, sensitif, atau tidak berkaitan dengan kajian tidak dimasukkan dalam analisis. Dalam penyajian data, peneliti menghindari penyebutan nama akun, ID pengguna, atau informasi yang dapat mengarah pada identitas personal anggota komunitas. Etika ini diterapkan agar penelitian tetap menjaga integritas akademik dan menghormati ruang komunitas digital yang diteliti.

Kutipan percakapan, tangkapan layar, dan data digital yang digunakan dalam analisis dipilih secara selektif. Data yang berpotensi merugikan anggota komunitas atau mengganggu dinamika internal RMC tidak ditampilkan secara terbuka. Jika tangkapan layar digunakan, bagian yang memuat identitas pribadi perlu disamarkan.

Penelitian ini juga memperhatikan kemungkinan adanya anggota berusia muda dalam komunitas. Karena itu, penelitian tidak mengumpulkan data sensitif seperti alamat, nomor pribadi, identitas keluarga, atau informasi personal lain yang tidak relevan dengan penelitian. Data yang digunakan hanya berkaitan dengan praktik kajian, interaksi digital, pengalaman mengikuti kegiatan, dan respons terhadap liturgi digital.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan, penelitian ini disusun ke dalam lima bab yang saling berhubungan. Setiap bab disusun untuk menjelaskan alur penelitian tentang liturgi digital pada kajian Islam virtual Roblox Muslim Community di Discord dan Roblox.

Bab pertama merupakan pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini menjelaskan dasar penelitian mengenai liturgi digital sebagai tata kajian Islam virtual yang disusun, dijalankan, dan dialami melalui platform Discord dan Roblox.

Bab kedua membahas kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian. Pembahasan dalam bab ini diarahkan pada konsep liturgi digital, mediatisasi platform, agama digital, hubungan daring dan luring, religion online dan online religion, serta capaian ibadah dan ekspresi pengalaman beragama. Bab ini menjadi dasar teoretis untuk membaca bagaimana kajian Islam virtual RMC terbentuk melalui struktur kegiatan, ruang digital, otoritas, simbol, komunikasi, dan partisipasi jamaah.

Bab ketiga menjelaskan konteks empiris Roblox Muslim Community sebagai ruang kajian Islam digital. Bab ini memuat sejarah berdiri RMC, visi dan misi, struktur kepengurusan, jadwal kajian, tema kajian, tata kanal Discord, peraturan komunitas, sistem pengadaan kajian, penggunaan Roblox, serta keberadaan Masjid Al-Blox. Bab ini tidak menempatkan RMC sebagai objek teori komunitas virtual, tetapi sebagai konteks empiris tempat liturgi digital berlangsung.

Bab keempat merupakan bagian hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menganalisis struktur dan rangkaian liturgi digital dalam kajian virtual RMC, mediatisasi ruang keagamaan dan atmosfer visual-audio melalui Discord dan Roblox, distribusi otoritas liturgis dan tata kelola kajian digital, serta capaian ibadah dan ekspresi pengalaman beragama jamaah. Pembahasan dalam bab ini disusun untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab kelima merupakan penutup. Bab ini memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis terhadap struktur liturgi digital, mediasi Discord dan Roblox, serta capaian ibadah dan ekspresi pengalaman beragama jamaah. Saran diberikan kepada pengelola RMC, komunitas kajian Islam digital, dan peneliti selanjutnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai liturgi digital dalam Roblox Muslim Community, dapat disimpulkan bahwa praktik kajian Islam virtual RMC terbentuk melalui struktur kegiatan yang tersusun, ruang digital yang saling melengkapi, serta ekspresi pengalaman beragama jamaah. Penelitian ini tidak menempatkan Discord dan Roblox sebagai media yang memediasi agama, tetapi sebagai ruang pelaksanaan liturgi digital. Dengan demikian, fokus penelitian diarahkan pada bagaimana kegiatan kajian dijalankan, bagaimana ruang digital digunakan, dan bagaimana jamaah mengekspresikan pengalaman beragama di dalamnya.

Pertama, struktur dan rangkaian liturgi digital dalam kajian RMC terlihat melalui keteraturan waktu, persiapan kegiatan, tata alur pelaksanaan, dan aturan adab. Kajian tidak berlangsung secara spontan, tetapi disusun melalui jadwal, poster, pengumuman, kanal Discord, serta pembagian tautan Roblox. Pada tahap pelaksanaan, kajian memiliki rangkaian yang dapat dikenali, yaitu masuknya jamaah ke ruang digital, pembukaan, doa, penyampaian materi, sesi tanya jawab, dan penutupan. Rangkaian ini menunjukkan bahwa kajian RMC memiliki pola liturgi digital karena berlangsung secara teratur, melibatkan aktor tertentu, memiliki aturan, dan diikuti oleh jamaah dalam alur kegiatan yang jelas.

Kedua, Discord dan Roblox menjadi ruang pelaksanaan liturgi digital yang memiliki fungsi berbeda, tetapi saling melengkapi. Discord berfungsi sebagai ruang suara, teks, koordinasi, dan pengaturan partisipasi. Melalui Discord, ustaz

menyampaikan materi, moderator mengatur jalannya kegiatan, dan jamaah mengikuti kajian melalui suara, chat, serta mekanisme bertanya. Sementara itu, Roblox berfungsi sebagai ruang visual melalui Masjid Al-Blox dan avatar. Masjid Al-Blox memberi tanda visual keagamaan pada kegiatan kajian, sedangkan avatar menjadi representasi kehadiran jamaah dalam ruang virtual. Dengan demikian, liturgi digital RMC terbentuk melalui perpaduan antara suara, teks, visual, simbol, avatar, dan aturan partisipasi.

Ketiga, pengalaman beragama jamaah dalam liturgi digital RMC dapat dibaca melalui tiga bentuk ekspresi menurut Joachim Wach, yaitu ekspresi teoretis, praktis, dan sosiologis. Ekspresi teoretis tampak melalui pemahaman, pertanyaan, klarifikasi, dan pemaknaan jamaah terhadap ajaran Islam dalam konteks digital. Ekspresi praktis tampak melalui kehadiran jamaah di Discord dan Roblox, kepatuhan terhadap adab, penggunaan fitur platform, partisipasi dalam sesi tanya jawab, dan kehadiran avatar dalam Masjid Al-Blox. Ekspresi sosiologis tampak melalui rasa kebersamaan, kenyamanan mengikuti kajian, relasi dengan pengelola komunitas, serta keterikatan jamaah dengan RMC.

Berdasarkan ketiga temuan tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa liturgi digital dalam Roblox Muslim Community bukan sekadar pemindahan kajian agama ke ruang daring. Liturgi digital RMC terbentuk melalui pengaturan waktu, ruang, aktor, simbol, adab, dan partisipasi jamaah. Discord dan Roblox digunakan oleh komunitas untuk membangun ruang kajian yang memiliki alur, tanda keagamaan, dan bentuk kehadiran digital. Dalam ruang tersebut, jamaah tidak

hanya menerima materi agama, tetapi juga mengekspresikan pengalaman beragama melalui pemahaman, tindakan, dan relasi sosial.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada Roblox Muslim Community sebagai satu objek kajian. Karena itu, temuan penelitian tidak dapat langsung digeneralisasi untuk seluruh komunitas agama digital, komunitas Muslim daring, atau praktik keagamaan berbasis game lainnya. RMC memiliki karakter khusus karena menggunakan Discord dan Roblox secara bersamaan, memiliki struktur pengurus, serta mengembangkan Masjid Al-Blox sebagai ruang visual kajian. Peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian dengan membandingkan RMC dengan komunitas keagamaan digital lain yang menggunakan platform berbeda.

Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data observasi digital, wawancara, dokumentasi, tangkapan layar, dan respons jamaah. Pendekatan ini mampu menjelaskan makna, struktur, otoritas, dan pengalaman jamaah secara mendalam. Namun, penelitian ini belum mengukur perubahan pemahaman, sikap, atau perilaku ibadah jamaah secara kuantitatif sebelum dan sesudah mengikuti kajian. Karena itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan desain campuran atau *mixed methods* untuk membaca hubungan antara keterlibatan dalam liturgi digital dan perubahan pemahaman keagamaan jamaah secara lebih terukur.

Ketiga, penelitian ini membatasi capaian ibadah sebagai ekspresi pengalaman beragama yang tampak melalui respons kognitif, afektif, dan partisipatif. Penelitian ini tidak menilai tingkat iman, kesalehan pribadi, atau kualitas batin jamaah. Batasan ini penting secara akademik dan etis, tetapi juga membuat penelitian belum dapat menjelaskan secara mendalam hubungan antara pengalaman liturgi digital dan perubahan praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji bagaimana jamaah menerapkan materi kajian di luar Discord dan Roblox melalui studi longitudinal atau wawancara lanjutan.

Keempat, penelitian ini belum sepenuhnya menganalisis seluruh unsur multimodal dalam kegiatan RMC secara rinci. Data yang digunakan mencakup teks, suara, tangkapan layar, avatar, ruang visual, dan wawancara. Namun, analisis terhadap unsur audio, gerak avatar, desain visual, ekspresi chat, dan dinamika interaksi real-time masih dapat dikembangkan lebih jauh. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan analisis multimodal untuk membaca hubungan antara suara Ustadz, teks chat, desain Masjid Al-Blox, pergerakan avatar, simbol visual, dan respons jamaah dalam satu kerangka analisis yang lebih detail.

Kelima, penelitian ini belum secara khusus membahas isu etika dan perlindungan anggota muda dalam komunitas keagamaan digital berbasis game. Padahal, platform seperti Roblox banyak digunakan oleh remaja dan anak muda. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji aspek keamanan digital, perlindungan data, moderasi interaksi, relasi usia, serta batas etis dakwah kepada pengguna muda dalam ruang permainan daring. Kajian ini penting agar praktik dakwah digital tidak

hanya dilihat dari sisi kreativitas media, tetapi juga dari sisi tanggung jawab etis dan perlindungan jamaah.

Keenam, penelitian ini belum membahas secara khusus hubungan antara avatar dan identitas keagamaan jamaah. Padahal, avatar dalam RMC tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga menjadi representasi kehadiran, adab visual, dan ekspresi diri digital. Peneliti selanjutnya dapat menelaah bagaimana jamaah memaknai pakaian avatar, simbol keislaman, batas aurat digital, identitas gender, dan presentasi diri dalam ruang kajian virtual. Tema ini dapat memperkaya kajian agama digital, terutama dalam memahami bagaimana identitas Muslim dinegosiasikan melalui tubuh digital.

Dengan demikian, saran utama penelitian ini diarahkan kepada peneliti selanjutnya agar kajian tentang liturgi digital tidak berhenti pada deskripsi kegiatan keagamaan daring. Penelitian berikutnya perlu memperluas objek, memperdalam metode, memperhatikan aspek etika, serta mengembangkan analisis terhadap pengalaman jamaah secara lebih panjang dan multimodal. Dengan cara tersebut, kajian liturgi digital dalam konteks Islam dapat berkembang sebagai bidang penelitian yang lebih kuat, kritis, dan relevan dengan perubahan praktik keagamaan di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea Berger, "Online Religious Learning: Digital Epistemic Authority and Self-Socialization in Religious Communities," *Learning, Media and Technology* 49, no. 2 (2024).
- Anna Szwed, "A Canopy of Umbrellas: Building Religious Belonging through Practices in Online Settings," *Social Compass* 72, no. 2 (2025).
- Annette Markham dan Elizabeth Buchanan, *Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee, Version 2.0* (Association of Internet Researchers, 2012).
- Barry Wellman, "Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking," *International Journal of Urban and Regional Research* 25, no. 2 (2001).
- Christine Hine, *Virtual Ethnography* (London: SAGE Publications, 2000).
- Christopher Helland, "Online Religion as Lived Religion: Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet," *Online: Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1, no. 1 (2005).
- Danah boyd, "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications," dalam *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, ed. Zizi Papacharissi (New York: Routledge, 2010).
- Diego Edward Leander, Eva Altje Merentek, dan Edmon R. Kalesaran, "Efektivitas Media Sosial Facebook dalam Menyiarkan Ibadah Online pada Masa Pandemi COVID-19 di Gereja Bethel Indonesia ROCK Bukit Novo Depok," *Acta Diurna Komunikasi* 5, no. 2 (2023).
- Ezra Tari, Hengki Wijaya, dan Ivan Th. J. Weismann, "Covid-19 and Religion: Response Believers about Online Service," *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama* 16, no. 2 (2021).
- G. Abhinand dan Roshni Balasubramanian, "Study on the Development and Implementation of Ubiquitous Bots for the Discord Interface," *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology* (2022).

- Giuseppina Addo, "Join the Holy Spirit on Zoom: African Pentecostal Churches and Their Liturgical Practices during COVID-19," *Approaching Religion* 11, no. 2 (2021).
- Hanung Sito Rohmawati, Zulkifli, dan Nashrul Hakiem, "Mediatization and Hypermediation in Digital Religion and the Transformation of Indonesian Muslim Religious Practices through Social Media Usage," *Jurnal Sosiologi Agama* 18, no. 2 (2024).
- Heidi A. Campbell dan Ruth Tsuria, eds., *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, ed. ke-2 (London: Routledge, 2022).
- Heidi A. Campbell, ed., *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds* (London: Routledge, 2013).
- Heidi A. Campbell, "Understanding the Relationship between Religion Online and Offline in a Networked Society," *Journal of the American Academy of Religion* 80, no. 1 (2012).
- Henky Fernando, Yuniar Galuh Larasati, Qodariah Barkah, Andriyani, dan Leanne Morin, "Religion in the Metaverse Scheme: Practices of Worship in the New Media Age," *ESENSIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 26, no. 1 (2025).
- Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, cet. ke-1 (New York: HarperPerennial, 1994).
- Indah Duwi Astutik dan Haqqul Yaqin, "Optimalisasi Strategi Kolaborasi Influencer dalam Dakwah Digital: Studi Kasus Ustadz Hanan Attaki dalam Meningkatkan Kesadaran Keagamaan," *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama* 20, no. 2 (2024).
- Johnny Saldaña, *The Coding Manual for Qualitative Researchers*, ed. ke-3 (London: SAGE Publications, 2016).
- Jose Andres Areiza-Padilla, Iván Veas-González, dan Tatiana Galindo-Becerra, "Spiritual Experience and Parishioners Satisfaction in the Online Eucharist: A Latin American Case Study," *Religions* 13, no. 11 (2022).
- José van Dijck, Thomas Poell, dan Martijn de Waal, *The Platform Society: Public Values in a Connective World* (New York: Oxford University Press, 2018).

- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- M. Agus Wahyudi, Eka Srimulyani, Sehat Ihsan Shadiqin, dan Randi Muhammad Gumilang, "Vernacular Cyber-Sufism: Digital Ritual, Mediated Authority, and the Naqshbandi Haqqani Order in Indonesia," *Teosofi: Jurnal Tasawuf dan Pemikiran Islam* 15, no. 2 (2025).
- Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* (Oxford: Blackwell Publishers, 1996).
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, ed. ke-3 (Los Angeles: SAGE Publications, 2014).
- Meredith B. McGuire, *Lived Religion: Faith and Practice in Everyday Life* (Oxford: Oxford University Press, 2008).
- Mia Lövheim dan Stig Hjarvard, "The Mediatized Conditions of Contemporary Religion: Critical Status and Future Directions," *Journal of Religion, Media and Digital Culture* 8, no. 2 (2019).
- Monica Cornejo-Valle dan Borja Martín-Andino, "Elastic Rituals: A Multi-Religious Analysis of Adaptations to the COVID-19 Crisis," *Religions* 14, no. 6 (2023).
- Nesrine Mansour, "The Holy Light of Cyberspace: Spiritual Experience in a Virtual Church," *Religions* 13, no. 2 (2022).
- Pauline Hope Cheong, "The Vitality of New Media and Religion: Communicative Perspectives, Practices, and Changing Authority in Spiritual Organization," *New Media & Society* 19, no. 1 (2017).
- Ratu Syifa Alrissa, Yunus Winoto, dan Ute Lies Siti Khadijah, "Digital Religion and Virtual Communities: A Bibliometric Review of Online Religious Practices," *Al-Balagh: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 10, no. 1 (2025).
- Robert V. Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online* (London: SAGE Publications, 2010).
- Stig Hjarvard, *The Mediatization of Culture and Society* (London: Routledge, 2013).

Stig Hjarvard, "The Mediatization of Religion: A Theory of the Media as Agents of Religious Change," *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook* 6, no. 1 (2008).

Taina Bucher dan Anne Helmond, "The Affordances of Social Media Platforms," dalam *The SAGE Handbook of Social Media*, ed. Jean Burgess, Alice Marwick, dan Thomas Poell (London: SAGE Publications, 2018).

Tim Hutchings, *Creating Church Online: Ritual, Community and New Media* (London: Routledge, 2017).

Tim Hutchings, "Creating Church Online: An Ethnographic Study of Five Internet-Based Christian Communities" (disertasi doktor, Durham University, 2010).

B. WAWANCARA

Wawancara dengan ADM1, Admin Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

Wawancara dengan ADM1, Admin Roblox Muslim Community, 15 Februari 2025.

Wawancara dengan J1, Jamaah Roblox Muslim Community, 14 Februari 2025.

Wawancara dengan J2, Jamaah Roblox Muslim Community, 15 Februari 2025.

Wawancara dengan J3, Jamaah Roblox Muslim Community, 15 Februari 2025.

Wawancara dengan J4, Jamaah Roblox Muslim Community, 15 Februari 2025.

Wawancara dengan J5, Jamaah Roblox Muslim Community, 15 Februari 2025.

Wawancara dengan J6, Jamaah Roblox Muslim Community, 21 Januari 2026.

Wawancara dengan J7, Jamaah Roblox Muslim Community, 13 Februari 2026.

Wawancara dengan J8, Jamaah Roblox Muslim Community, 12 Februari 2026.

Wawancara dengan J9, Jamaah Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

Wawancara dengan J10, Jamaah Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

Wawancara dengan J11, Jamaah Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

Wawancara dengan M1, Moderator Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

Wawancara dengan P1, Panitia Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

Wawancara Kak Akbar Hasan, Wakil Ketua Roblox Muslim Community, 16 Februari 2026.

Wawancara Kak Mala, Sekretaris Roblox Muslim Community, 15 Februari 2026.

Wawancara Kak Muhammad Alfi Maulana, Pendiri dan Ketua Roblox Muslim Community, 15 Februari 2026.

Wawancara Kak Neni, Tim Media Roblox Muslim Community, 14 Februari 2026.

C. OBSERVASI

Catatan observasi kajian Roblox Muslim Community, 18 Desember 2025.

Catatan observasi peneliti terhadap pengarahannya dalam kegiatan Roblox Muslim Community, 8 Januari 2026, mengenai ketentuan pakaian avatar ketika memasuki Masjid Al-Blox, mengikuti kajian, dan melakukan sesi foto.

Observasi peneliti pada kegiatan kajian virtual Roblox Muslim Community melalui Discord dan Roblox, 2026.

Observasi peneliti pada server Discord Roblox Muslim Community, 2026.

Observasi peneliti pada sesi tanya jawab kajian Roblox Muslim Community, 21 Januari 2026.

Observasi peneliti selama mengikuti kajian Roblox Muslim Community, 2026.

D. DOKUMENTASI DAN CATATAN PENELITIAN

Catatan data kendala dan ambivalensi platform Roblox Muslim Community, 2025.

Catatan dokumentasi kehadiran avatar jamaah dalam peta virtual Roblox Muslim Community, 2025.

Dokumentasi kajian rutin Roblox Muslim Community, 25 Oktober 2025, pertanyaan dan jawaban mengenai gosip digital serta perundungan.

Dokumentasi kajian suara dan kanal chat Roblox Muslim Community, 24 Oktober 2025, pertanyaan mengenai hukum avatar yang tidak menutup aurat dan jawaban pemateri.

Dokumentasi kanal “Diskusi” dan kanal “Kajian Rutin” Roblox Muslim Community, 14 Maret 2026.

Dokumentasi kanal “Diskusi” Roblox Muslim Community, 12 November 2025, percakapan mengenai penggunaan Roblox sebagai media dakwah.

Dokumentasi kanal “Diskusi” Roblox Muslim Community, 20 September 2025,
percakapan mengenai avatar yang menutup aurat.

Dokumentasi kanal “Kajian Rutin” Roblox Muslim Community, 19 Oktober 2025,
percakapan mengenai pakaian avatar untuk memasuki majelis.

Dokumentasi kanal “Kajian Rutin” Roblox Muslim Community, 25 Oktober 2025,
percakapan mengenai salat Subuh yang terlewat.

Dokumentasi peta Masjid Al-Blox Roblox Muslim Community, 2026.

Konfirmasi teknis partisipasi digital Roblox Muslim Community, 2026.

