

**REPRESENTASI NILAI-NILAI ISLAM MODERAT
DIGITAL NATIVE PADA AKUN TIKTOK
@MAJELISROBLOXINDONESIA
PERIODE BULAN SEPTEMBER - NOVEMBER 2025**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana**

Disusun Oleh:

**Gheriya Zahra Adha
NIM 22102010104**

Dosen Pembimbing:

**Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A.
NIP 19910322 202012 2 011**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku dosen pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Gheriya Zahra Adha
NIM : 22102010104
Judul Skripsi : "Representasi Nilai-Nilai Islam Moderat *Digital Native* pada Akun Tiktok @majelisrobloxindonesia Periode September – November 2025"

skripsi tersebut sudah memenuhi syarat:

- Bebas dari unsur plagiarisme.
- Hasil pemeriksaan similaritas melalui Turnitin menunjukkan tingkat kemiripan sebesar 15% dengan menggunakan setelan "small match exclusion" sepuluh kata.
- Sistematika penulisan telah sesuai dengan Pedoman Penulisan Skripsi yang berlaku.

Dan sudah dapat diajukan kepada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Mengetahui,
Yogyakarta, 18 Mei 2026

Ketua Program Studi



Saptoni, M.A.

NIP.19730221 199903 1 002

Dosen Pembimbing



Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A.

NIP. 19910322 202012 2 011

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-923/Un.02/DD/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : REPRESENTASI NILAI-NILAI ISLAM MODERAT DIGITAL NATIVE PADA
AKUN TIKTOK @MAJELISROBLOXINDONESIA PERIODE BULAN
SEPTEMBER-NOVEMBER 2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : GHERIYA ZAHRA ADHA
Nomor Induk Mahasiswa : 22102010104
Telah diujikan pada : Senin, 25 Mei 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dian Eka Permasasari, S.Ds., M.A.

SIGNED

Valid ID: 6a226804809be



Penguji I

Sciren Ikhtiam, M.A.

SIGNED

Valid ID: 6a221a7fa1bcf



Penguji II

Muhammad Diak Udin, M.Sos.

SIGNED

Valid ID: 6a2212030497e



Yogyakarta, 25 Mei 2026

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Arif Muftuhin, M.Ag., M.A.I.S.

SIGNED

Valid ID: 6a228a09760515

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gheriya Zahra Adha
NIM : 22102010104
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **“REPRESENTASI NILAI-NILAI ISLAM MODERAT *DIGITAL NATIVE* PADA AKUN TIKTOK @MAJELISROBLOXINDONESIA PERIODE BULAN SEPTEMBER – NOVEMBER 2025”** adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Mei 2026



Gheriya Zahra Adha
NIM 22102010104

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

*“I will no longer go full throttle. I nstead, I will walk slowly enjoying every step
of the journey. At my own pace, following my own rhythms.”*

- Mark Lee NCT



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang selalu mengusahakan, mendukung, dan menginginkan anaknya mendapat yang terbaik. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bukti atas perjuangan dan kepercayaan yang telah diberikan. Selain itu, skripsi ini juga ku persembahkan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam pengerjaan tugas akhir ini.



ABSTRAK

Gheriya Zahra Adha. 2026. Representasi Nilai-Nilai Islam Moderat Digital Native Pada Akun TikTok @majelisrobloxindonesia Periode Bulan September - November 2025. Skripsi. Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Fenomena dakwah digital terus berkembang seiring dengan munculnya komunitas muslim digital native yang memanfaatkan ruang-ruang baru di luar platform konvensional, salah satunya adalah Majelis Roblox Indonesia (MARIO) yang menggunakan game virtual Roblox sebagai medium kegiatan keagamaan dan mendokumentasikannya dalam konten TikTok, namun sejauh mana konten tersebut merepresentasikan nilai-nilai Islam moderat masih belum dikaji secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi nilai-nilai Islam moderat digital native pada akun TikTok @majelisrobloxindonesia periode September hingga November 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes melalui tiga tingkatan makna yakni denotasi, konotasi, dan mitos, terhadap 10 video terpilih yang ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan relevansi visual, tekstual, dan representasi nilai Islam moderat, serta dibaca dalam kerangka teori representasi Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tingkat denotasi, konten menampilkan kegiatan dakwah virtual seperti Halaqah Akhlak, Halaqah Tarikh, Kajian Tematik, dan NGACAK (Ngaji di Puncak) di dalam ruang game Roblox; pada tingkat konotasi, konten merepresentasikan delapan nilai Islam moderat (tawasuth, tasamuh, tawazun, musawah, syura, islah, aulawiyah, dan tathawwur wa ibtikar) dengan nilai tathawwur wa ibtikar dan tasamuh paling konsisten muncul; dan pada tingkat mitos, konten menaturalisasi gagasan bahwa ruang virtual adalah ruang ibadah yang sah serta identitas muslim bersifat hybrid. Disimpulkan bahwa pendekatan konstruksional Stuart Hall paling dominan bekerja dalam konten ini, di mana makna Islam moderat digital native diproduksi secara aktif melalui sistem representasi visual Roblox dan tekstual TikTok yang saling menopang.

Kata Kunci: dakwah digital; *digital native*; Islam moderat; representasi; Roblox; semiotika Roland Barthes; Stuart Hall; TikTok

ABSTRACT

Gheriya Zahra Adha. 2026. Representation of Moderate Islamic Values of Digital Natives on the TikTok Account @majelisrobloxindonesia for the Period of September – November 2025. Thesis. Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Da'wah and Communication, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

The phenomenon of digital da'wah continues to grow alongside the emergence of digital native Muslim communities that utilize new spaces beyond conventional platforms. One such community is Majelis Roblox Indonesia (MARIO), which uses the virtual game Roblox as a medium for religious activities and documents these activities as TikTok content. However, the extent to which this content represents moderate Islamic values has not yet been studied in depth. This research aims to analyze the representation of moderate Islamic values among digital natives on the TikTok account @majelisrobloxindonesia during the period of September through November 2025. This study employs a qualitative approach using Roland Barthes' semiotic analysis method through three levels of meaning denotation, connotation, and myth, applied to 10 selected videos determined through purposive sampling based on visual relevance, textual relevance, and the representation of moderate Islamic values, and read within the framework of Stuart Hall's theory of representation. The findings show that at the level of denotation, the content features virtual da'wah activities such as Halaqah Akhlak (Ethics Study Circle), Halaqah Tarikh (Historical Study Circle), Thematic Studies, and NGACAK (Ngaji di Puncak/Study at the Summit) within the Roblox game space; at the level of connotation, the content represents eight moderate Islamic values (tawasuth, tasamuh, tawazun, musawah, syura, islah, aulawiyah, and tathawwur wa ibtikar), with tathawwur wa ibtikar and tasamuh appearing most consistently; and at the level of myth, the content naturalizes the idea that virtual space constitutes a legitimate space of worship and that Muslim identity is hybrid in nature. It is concluded that Stuart Hall's constructional approach operates most dominantly within this content, whereby the meaning of digital native moderate Islam is actively produced through the mutually reinforcing systems of Roblox's visual representation and TikTok's textual representation.

Keywords: digital da'wah; digital native; moderate Islam; representation; Roblox; Roland Barthes' semiotics; Stuart Hall; TikTok

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Puji syukur kepada Allah SWT yang masih memberikan kekuatan dan akal sehat selama proses panjang pengerjaan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa peneliti kirimkan kepada Nabi tercinta, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi dengan judul “Representasi Nilai-Nilai Islam Moderat *digital native* pada Akun TikTok @majelisrobloxindonesia Periode Bulan September – November 2025” merupakan hasil dari ketertarikan peneliti dalam bermain *game* Roblox. Proses pengerjaannya tentu tidak selalu berjalan mulus, sehingga skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan banyak pihak yang dengan caranya masing-masing menjadi bagian dari perjalanan ini. Oleh karena itu, dengan sepenuh hati aku ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof, Dr, Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta , Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.
3. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Saptoni M.A.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Seiren Ikhtiara, M.A. yang selalu membimbing saya selama berkuliah di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A. yang telah meluangkan waktu serta mencurahkan pikiran untuk berkontribusi dalam

penyelesaian skripsi ini. Sekali lagi terimakasih banyak karena selalu sabar dalam memberikan arahan serta dukungan kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

6. Seluruh jajaran Dosen dan Jajaran staf Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Komunikasi Penyiaran Islam atas ilmu pengetahuan dan pengalaman akademik.
7. Kedua orang tua saya, Ibu Umi Masamah S.Pd.I. dan Bapak Muhammad Ikhwan Mustofa S.Ag. yang selalu hadir serta mendukung penuh apapun yang ingin dilakukan oleh anaknya, dan terimakasih karena sudah percaya dan tidak pernah memberikan tekanan terkait perkuliahan maupun tugas akhir ini. Terimakasih untuk semua usaha dan beribu doa yang selalu kalian ucapkan tanpa henti sehingga mengantarkanku sampai ke tahap ini, Semoga kalian selalu diberikan kesehatan dan panjang umur agar selalu bisa menemani seluruh proses hidup anakmu ini, Aamiin Ya Rabbal Alamin.
8. Dhiya Agnia Kaisya, satu-satunya adik saya, terimakasih selalu menjadi sosok yang lebih dewasa terlebih saat kakaknya terlihat kelelahan dalam menjalani kehidupan perkuliahan ini.
9. Komunitas Majelis Roblox Indonesia, karena dengan adanya kalian peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan sesuai dengan minat peneliti.
10. Kepada keluarga besar bin Masruri, terutama Prof. Dr. Siswanto Masruri, M.A. sekeluarga, terimakasih banyak untuk banyaknya dukungan moral dan material yang telah diberikan

11. Kepada Ale, Uzi, Jihaan, Nona, Oliv, Ria, dan Fawwiz, terimakasih sudah menjadi partner terdekatku selama proses pembuatan tugas akhir ini. Dengan adanya kalian menjadi kenangan tersendiri yang tentunya sangat berharga dan tidak akan terlupakan.
12. Teman-teman KPI 22 yang sudah menemani proses perkuliahanku.
13. Seseorang yang tentu tidak bisa kusebutkan namanya, namun ku syukuri atas kehadirannya, terimakasih karena selalu hadir di setiap prosesku.
14. Torte Tamsis, Kedai Belkin, Tomoro, Ruang Rindu 47, Odds, dan coffeshop lainnya, terimakasih karena sudah menjadi saksi bisu serta tempat bernaungku selama pembuatan tugas akhir ini.
15. Seluruh pihak yang memberikan dukungannya namun tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini
16. Dan yang terakhir untuk diri saya sendiri, terimakasih karena sudah melalui semua proses tugas akhir hingga bisa sampai ke tahap ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 18 Mei 2026



Gheriya Zahra Adha

NIM. 22102010104

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Kajian Teori.....	10
G. Metode Penelitian.....	16
1. Jenis Penelitian.....	16
2. Fokus Penelitian	16
3. Sumber Data.....	17
4. Teknik Pengumpulan Data.....	18
5. Teknik Validasi Data.....	20
6. Teknik Analisis Data.....	20
H. Sistematika Pembahasan	21

BAB II PROFIL DAN KARAKTERISTIK KONTEN AKUN TIKTOK	
@MAJELISROBLOXINDONESIA	24
A. Deskripsi Akun @majelisrobloxindonesia.....	24
B. Deskripsi Umum Konten Penelitian.....	28
BAB III ANALISIS NILAI-NILAI ISLAM MODERAT KONTEN TIKTOK	
@MAJELISROBLOXINDONESIA	37
A. Analisis Semiotika Milik Roland Barthes Terhadap Konten Akun @majelisrobloxindonesia	37
1. Analisis Konten Kegiatan “ <i>Halaqah Akhlak</i> ” (09 September 2025) .	38
2. Analisis Konten Kegiatan “ <i>Halaqah Akhlak</i> ” (23 September 2025) .	46
3. Analisis Konten Kegiatan “ <i>Halaqah Tarikh</i> ” (27 September 2025)..	52
4. Analisis Konten Kegiatan “Kajian Tematik” (28 September 2025) ..	59
5. Analisis Konten Kegiatan “Ngaji di Puncak” (08 Oktober 2025)	64
6. Analisis Konten Kegiatan “Halaqah Akhlak” (13 Oktober 2025)	70
7. Analisis Konten Kegiatan “Kajian Tematik” (19 Oktober 2025)	76
8. Analisis Konten Kegiatan “Ngaji di Puncak x Komunitas Hijabigirls” (22 Oktober 2025)	86
9. Analisis Konten Kegiatan “Tobat Maksiat” (09 November 2025)	93
10. Analisis Konten Kegiatan “Halaqah Tarikh” (25 November 2025)	100
B. Pola-Pola Umum Representasi Islam Moderat Digital Native.....	107
C. Representasi Islam Moderat Digital Native pada Konten Akun @majelisrobloxindonesia Menggunakan Teori Representasi Stuart Hall	112
BAB IV PENUTUP	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Deskripsi Umum Konten	29
Tabel 3.1 Analisis Semiotik Konten 1	39
Tabel 3.2 Analisis Semiotik Konten 2	47
Tabel 3.3 Analisis Semiotik Konten 3	54
Tabel 3.4 Analisis Semiotik Konten 4	59
Tabel 3.5 Analisis Semiotik Konten 5	64
Tabel 3.6 Analisis Semiotik Konten 6	71
Tabel 3.7 Analisis Semiotik Konten 7	78
Tabel 3.8 Analisis Semiotik Konten 8	87
Tabel 3.9 Analisis Semiotik Konten 9	93
Tabel 3.10 Analisis Semiotik Konten 10	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Profil Akun TikTok @majelisrobloxindonesia</i>	3
Gambar 2.1 Logo Majelis Roblox Indonesia	24
Gambar 2.2 Jadwal mingguan kegiatan MARIO	25
Gambar 3.1 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Halaqah Akhlak	38
Gambar 3.2 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Kajian Akbar	46
Gambar 3.3 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Halaqah Akhlak.....	53
Gambar 3.4 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Kajian Tematik.....	59
Gambar 3.5 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan NGACAK.....	64
Gambar 3.6 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Halaqah Akhlak.....	70
Gambar 3.7 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Kajian Tematik.....	77
Gambar 3.8 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan NGACAK.....	86
Gambar 3.9 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Tobat Maksiat.....	93
Gambar 3.10 <i>Screenshot Video dan Caption</i> Kegiatan Halaqah Tarikh.....	100
Gambar 3.11 Diagram Nilai Islam Moderat	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena muslim *digital native* menunjukkan transformasi mendalam terhadap cara generasi muda muslim dalam membangun dan mengkomunikasikan nilai-nilai keIslaman mereka melalui ruang digital.¹ *Digital native* sendiri memiliki arti mengenai generasi yang lahir dan tumbuh bersama dengan teknologi digital sehingga cara mereka memandang dan berinteraksi dengan dunia terbentuk melalui pengalaman digital, mulai dari cara mereka berkomunikasi, belajar, bersosialisasi, hingga menjalankan praktik keagamaan.²

Dalam konteks Islam kontemporer, praktik keagamaan tidak lagi hanya dibentuk melalui ruang fisik seperti masjid, pesantren, atau pengajian konvensional, tetapi juga melalui *Cyber-Islamic Environment* (CIE) atau lingkungan siber Islam.³ Islam kontemporer memiliki 3 tipologi pemikiran Islam, yakni liberal, fundamentalis, dan moderat.⁴ Diantara ketiga pemikiran ini, Islam moderat menjadi pemikiran yang paling sesuai dengan fenomena muslim *digital native*, karena moderat sendiri memiliki konsep “wasathiyah” yang berarti di tengah atau

¹ Mahfudlah Fajrie, Khoirul Muslimin, dan Dwi Agung Nugroho Arianto, *Digital Religion Practices in The Generation Native and Immigrant*, 6, no. 2 (2024).

² Heidi A. Campbell dan Ruth Tsuria, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, 2 ed. (Routledge, 2021), 15–32, <https://doi.org/10.4324/9780429295683>.

³ Gary R. Bunt, *Hashtag Islam: How Cyber-Islamic Environments Are Transforming Religious Authority*, *Islamic Civilization and Muslim Networks* (The University of North Carolina press, 2018), 1–4.

⁴ Abul Mafaakhir dan Muhammad Hufon, “Studi Komparasi Tipologi Pemikiran Islam: Liberal, Fundamentalis, dan Moderat”, *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2023)

diantara.⁵ Dengan konsep ini seorang Muslim bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam menjalankan praktik keagamaan salah satunya dengan menciptakan konten dakwah digital, sehingga antara dunia dan akhirat menjadi seimbang.

Dalam penelitian ini, Islam moderat yang dimaksud merujuk pada delapan indikator atau nilai yang bersumber dari konsep *wasathiyah* dan banyak digunakan dalam kajian moderasi Islam di Indonesia⁶, yakni *tawasuth* (moderat), *tasamuh* (toleransi), *tawazun* (seimbang), *musawah* (egaliter), *syura* (musyawarah), *ishlah* (reformatif), *aulawiyah* (prioritas), dan *tathawwur wa ibtikar* (dinamis dan inovatif). Kedelapan nilai ini digunakan sebagai kerangka operasional dalam berbagai kajian moderasi Islam di Indonesia untuk menilai sejauh mana praktik keislaman dapat dikategorikan sebagai moderat⁷.

Saat ini media sosial tidak hanya sebagai alat penyebaran pesan keagamaan, tetapi juga sebagai ruang untuk merepresentasikan nilai-nilai Islam moderat yang sesuai dengan generasi *digital native* melalui konten yang dibuat.⁸ Diantara banyaknya jenis media sosial, TikTok menjadi *platform* paling diminati generasi muda saat ini karena memiliki karakteristik konten berupa video singkat sehingga lebih mudah untuk dipahami. Pada Oktober 2025, jumlah pengguna TikTok di Indonesia mencapai 180,11 juta pengguna, menjadikan Indonesia sebagai negara

⁵ Syaripudin Syaripudin, "Principles Of Moderation In Islamic Politics," *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 3, no. 01 (2018): 31, <https://doi.org/10.32332/riayah.v3i01.1177>.

⁶ Ahmad Mujib dan Madian, "Moderasi Pendidikan Islam di Indonesia," *Journal of Islamic Education Studies* 1, no. 1 (Agustus 2022): 24–32, <https://doi.org/10.58569/jies.v1i1.430>.

⁷ Mohamad Fahri dan Ahmad Zainuri, *Moderasi Beragama di Indonesia*, (2019), 98–99.

⁸ Fajrie, Muslimin, dan Arianto, *Digital Religion Practices in The Generation Native and Immigrant*, 4 (2024).

dengan pengguna TikTok paling banyak di dunia.⁹ Terdapat pembaharuan konten yang muncul akhir-akhir ini yaitu fenomena kegiatan agama menggunakan bantuan ruang virtual berbentuk *game* seperti Minecraft¹⁰, dan Roblox¹¹. Majelis Roblox Indonesia (MARIO) merupakan salah satu contoh unik dari fenomena ini.

Diantara komunitas dakwah virtual yang terus bermunculan, komunitas ini menjadi komunitas yang paling aktif di *platform game* Roblox dan TikTok, yang kini memiliki 28,8 ribu pengikut,¹² dengan ribuan hingga puluhan ribu views pada konten mereka.

Gambar 1.1 Profil Akun TikTok @majelisrobloxindonesia



Source:

https://www.tiktok.com/@majelisrobloxindonesia?is_from_webapp=1&sender_device=pc

⁹ “Indonesia Masih Jadi Negara Pengguna TikTok Terbanyak Di Dunia Pada Oktober 2025,” Humaniora, *Dataloka.Id*, 23 Oktober 2025, diakses 20 November 2025 <https://dataloka.id/humaniora/5190/indonesia-masih-jadi-negara-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia-pada-oktober-2025/>.

¹⁰ Muhammad Abror Ahmad Shuhaimi dkk., “Use of Minecraft Education Edition in The Field of Islamic Education,” *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 13, no. 12 (2023): Pages 4413-4428, <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i12/20280>.

¹¹ Kompasiana.com, “Majelis Roblox Indonesia: Komunitas Muslim Terbesar di Dunia Virtual yang Menebar Cahaya Kebaikan,” *KOMPASIANA*, 21 Oktober 2025, diakses 20 November 2025, <https://www.kompasiana.com/zahraoktavia2702/68f6cebbbed641571e30ba6d3/majelis-roblox-indonesia-komunitas-muslim-di-dunia-virtual-yang-menebar-cahaya-kebaikan>.

¹² “Majelis Roblox Indonesia (@majelisrobloxindonesia),” TikTok, diakses 3 Juni 2026, <https://www.tiktok.com/@majelisrobloxindonesia?r=1&t=ZS-91FqKdy318I>.

Didirikan pada 2025, MARIO menggunakan pendekatan yang unik dengan menggabungkan permainan virtual Roblox sebagai media visualisasi kegiatan dakwah mereka, yang kemudian di *livestreaming* dan didokumentasikan dalam bentuk konten yang di *upload* melalui akun TikTok @majelisrobloxindonesia. Konten-konten pada akun ini berisi berbagai aktivitas keagamaan komunitas MARIO yang dilakukan melalui dunia virtual.

Persoalan mengenai bagaimana Islam moderat *digital native* direpresentasikan dalam ruang virtual yang penuh dengan simulasi dan visualisasi digital menjadi suatu pertanyaan penting karena menjadi celah baru untuk diteliti. Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi bukan sekadar proses penyampaian makna, melainkan proses produksi makna melalui bahasa, tanda, dan simbol.¹³ Dalam konteks ini, akun @majelisrobloxindonesia tidak hanya menampilkan aktivitas keagamaan, tetapi juga membangun bagaimana nilai-nilai Islam moderat dikomunikasikan dan dinegosiasikan dalam ruang digital oleh generasi muslim *digital native*.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji mengenai Islam moderat di media sosial, salah satunya seperti milik Jufriyanto yang menganalisis praktik dakwah Islam moderat melalui akun TikTok @alfaizsadi. Analisis ini mengungkapkan bahwa dakwah yang disampaikan Al-Faiz tidak hanya

¹³ Sanglah Institute, *Sekilas "REPRESENTASI" menurut Stuart Hall*, t.t., diakses 4 Januari 2026, <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html>.

menampilkan nilai-nilai Islam moderat secara verbal, tetapi juga dibangun menggunakan gaya komunikasi yang humanis, inklusif, dan kontekstual.¹⁴

Penelitian ini berusaha untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana Islam moderat di kalangan muslim *digital native* direpresentasikan dalam konten TikTok @majelisrobloxindonesia melalui analisis representasi menggunakan perspektif Stuart Hall dan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis 8 nilai Islam moderat melalui sistem tanda, simbol, dan makna yang terkandung dalam konten TikTok @majelisrobloxindonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana representasi nilai-nilai Islam moderat pada konten TikTok @majelisrobloxindonesia periode bulan September - November 2025 menggunakan perspektif milik Stuart Hall?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana nilai-nilai Islam moderat *digital native* direpresentasikan dalam konten TikTok @majelisrobloxindonesia melalui sistem tanda, simbol, dan makna menggunakan perspektif representasi milik Stuart Hall, dengan fokus pada 8 nilai Islam moderat.

¹⁴ Jufriyanto, "Dakwah Virtual tentang Nilai Islam Moderat di Media Sosial Akun TikTok Muhammad Al-Faiz Sa'di" (tesis, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025)

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada, penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penerapan teori representasi Stuart Hall dalam memahami representasi nilai Islam moderat *digital native* serta memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian komunikasi dan media Islam di era digital, khususnya dalam konteks Islam kontemporer.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi komunitas muslim *digital native* dalam memahami bagaimana mereka membangun dan mengekspresikan nilai-nilai Islam moderat melalui ruang digital. Bagi kreator konten dakwah digital, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memahami dinamika representasi Islam moderat di kalangan generasi muda muslim dan mengetahui bagaimana cara memproduksi konten yang efektif.

E. Kajian Pustaka

Studi mengenai Islam moderat sudah banyak dijadikan sebagai bahan penelitian dengan berbagai fokus yang bervariasi. Dalam kajian pustaka ini, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan akan dipetakan ke dalam 3 kelompok untuk memperlihatkan posisi dan kebaruan penelitian yang dilakukan, yaitu (1)

kajian representasi Islam moderat, (2) kajian *platform* TikTok, dan (3) kajian mengenai *game* Roblox.

Representasi Islam moderat telah menjadi perhatian banyak peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Dalam penelitian Jufriyanto yang berjudul “Dakwah Virtual Islam Moderat di Media Sosial Akun TikTok Muhammad Al-Faiz Sa’di”. Analisis ini mengungkapkan bahwa dakwah yang disampaikan Muhammad Al-Faiz tidak hanya menampilkan nilai-nilai Islam moderat secara verbal, tetapi juga dibangun menggunakan gaya komunikasi yang humanis, inklusif, dan kontekstual. Ditemukan juga adanya pendekatan dakwah yang dialogis dan bernuansa al-wasathiyah sehingga efektif dalam membentuk kedekatan emosional dengan followers serta mendorong pemahaman keIslaman yang damai, terbuka, dan relevan dengan kehidupan generasi muda digital.¹⁵ Meskipun sama-sama mengkaji Islam moderat di TikTok, penelitian Jufriyanto berfokus pada satu figur da’i individual (@alfaizsadi), sedangkan penelitian ini berbeda secara fundamental karena objek kajiannya adalah komunitas dakwah virtual berbasis *game* Roblox, bukan individu da’i tunggal.

Sejalan dengan itu, Pratiwi dkk dalam penelitian “Analisis Representasi Islam Moderat dalam Konten Dakwah Digital (Studi Kasus: YouTube @NussaOfficial)” menganalisis bagaimana nilai-nilai Islam moderat direpresentasikan melalui konten dakwah digital di YouTube. Hasil penelitian menunjukkan bahwa NussaOfficial berhasil merepresentasikan Islam sebagai

¹⁵ Jufriyanto, “Dakwah Virtual tentang Nilai Islam Moderat,” (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025).

agama yang damai, toleran, inklusif, dan relevan dengan kehidupan modern melalui pendekatan dakwah yang mengedepankan empati dan humor, serta penggunaan simbol budaya lokal yang mencerminkan semangat Islam Nusantara.¹⁶ Kebaruan dalam penelitian ini yakni penggunaan platform TikTok sebagai media dakwah yang bersifat partisipatif dan real-time, sehingga tercipta adanya komunikasi 2 arah.

Platform TikTok sebagai media dakwah telah menarik perhatian para peneliti mengingat popularitasnya yang tinggi di kalangan generasi muda. Parhan dkk dalam penelitian "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Muslim UPI" mengeksplorasi dampak penggunaan TikTok sebagai media dakwah terhadap sikap keberagaman mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TikTok memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk pemahaman dan praktik keagamaan mahasiswa, terutama melalui konten-konten dakwah yang dikemas secara kreatif dan menghibur.¹⁷ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Parhan dkk, penelitian ini hadir dengan pendekatan yang berbeda secara metodologis, yakni kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes, untuk membedah bagaimana sistem tanda visual dan tekstual yang ada dalam konten TikTok @majelisrobloxindonesia.

Salma dkk, dalam penelitian "Pengaruh Konten Animasi Dakwah TikTok @Bagussuhar Terhadap Tingkat Pengetahuan Agama Followers" menunjukkan

¹⁶ Ludia Amanda Pratiwi dkk., "Analisis Representasi Islam Moderat dalam Konten Dakwah Digital: Studi Kasus YouTube @NussaOfficial," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi* 5, no. 1 (2025): 186–93, <https://doi.org/10.55606/juitik.v5i1.1210>.

¹⁷ Muhamad Parhan, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Muslim UPI," *Hikmah* 16, no. 1 (2022): 113–30, <https://doi.org/10.24952/hik.v16i1.4537>.

bahwa konten dakwah berbentuk animasi di TikTok mampu meningkatkan pengetahuan keagamaan para pengikutnya dan menegaskan bahwa elemen visual yang dikemas secara menarik memiliki peran penting dalam menarik minat dan perhatian Generasi Z terhadap isu-isu keagamaan dan dakwah.¹⁸ Sedangkan, penelitian ini menganalisis bagaimana representasi Islam moderat dibangun melalui pengalaman keagamaan yang *live*, kolaboratif, dan kemudian didokumentasikan ulang dalam format konten TikTok.

Kajian mengenai *game* Roblox telah menarik perhatian banyak peneliti, karena *game* ini dikenal sebagai *platform* yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan bermain berbagai permainan yang dirancang oleh pengguna lainnya, sehingga menciptakan pengalaman interaktif yang unik. Sebagaimana dijelaskan oleh Sopiandi dan Susanti dalam penelitian “Menganalisis Informasi Metaverse Pada *Game* Online Roblox Secara Garis Besar” Roblox tidak hanya berfungsi sebagai permainan daring, tetapi juga sebagai ruang sosial berbasis komunitas dalam metaverse yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkreasi secara bebas.¹⁹ Namun pada penelitian kali ini, peneliti melihat Roblox bukan sekadar ruang sosial digital, tetapi sebagai ruang ibadah virtual sekaligus media visualisasi dimana komunitas Majelis Roblox Indonesia mempraktikkan, membangun, dan merepresentasikan nilai-nilai Islam moderat.

¹⁸ Aufa Salma dkk., “Pengaruh Konten Animasi Dakwah TikTok @Bagussuhar Terhadap Tingkat Pengetahuan Agama Followers,” *Bandung Conference Series: Islamic Broadcast Communication* 5, no. 1 (2025): 157–62, <https://doi.org/10.29313/bcsibc.v5i1.17849>.

¹⁹ Ii Sopiandi dan Deffy Susanti, “Menganalisis Informasi Metaverse Pada *Game* Online Roblox Secara Garis Besar,” *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 1 (2022): 1–4, <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>.

Pandangan ini diperkuat oleh Han, Liu, dan Gao melalui penelitian yang berjudul “*Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning*” menekankan bahwa Roblox merupakan platform metaverse interaktif yang memberi ruang bagi generasi muda untuk berpartisipasi dalam pembelajaran kolaboratif dan pengalaman digital yang imersif.²⁰ Penelitian ini hadir dengan kebaruan yang spesifik, yakni mengkaji Roblox sebagai ruang pembelajaran keagamaan.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, terlihat bahwa penelitian mengenai representasi Islam moderat *digital native* yang secara spesifik menggunakan *game* Roblox dan *platform* TikTok masih jarang diteliti. Penelitian ini memiliki keunikan dan kebaruan karena berfokus pada muslim moderat *digital native* sebagai objek analisis dengan mengkaji bagaimana Majelis Roblox Indonesia membangun, menegosiasikan, dan merepresentasikan nilai-nilai Islam moderat seperti toleransi, egaliter, dan lain-lain dalam *multiple layers* ruang digital, yakni Roblox sebagai media visualisasi kegiatan dakwah yang kemudian direpresentasikan ulang dalam format konten TikTok @majelisrobloxindonesia.

F. Kajian Teori

Penelitian ini menggunakan teori representasi Stuart Hall yang dibantu dengan 8 nilai Islam moderat yang ada dalam konsep Wasathiyah. Lebih lengkapnya sebagai berikut :

²⁰ Jining Han dkk., “Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning,” *Education Sciences* 13, no. 3 (2023): 296, <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>.

1. Representasi Stuart Hall

Konsep representasi pertama kali dikembangkan secara komprehensif oleh Stuart Hall, seorang tokoh *cultural studies* terkemuka, dalam bukunya “*Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*”.²¹ Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi bukan sekadar proses menggambarkan atau merefleksikan realitas yang sudah ada, melainkan merupakan proses aktif dalam memproduksi makna melalui sistem bahasa dan simbol.²² Dalam konteks analisis representasi Islam moderat *digital native*, teori representasi Stuart Hall menjadi sangat relevan karena memungkinkan peneliti untuk membedah bagaimana nilai-nilai Islam moderat saat ini dibangun, dimaknai, dan dinegosiasikan dalam ruang digital yang penuh dengan simulasi dan visualisasi.

Stuart Hall membedakan tiga pendekatan dalam teori representasi, yakni (1) reflektif, di mana bahasa dan tanda berfungsi merefleksikan realitas yang sudah ada, (2) intensional, di mana makna lahir dari niat dan sudut pandang pembuat tanda, dan (3) konstruksional, di mana makna dibangun dan dinaturalisasi melalui sistem representasi. Ketiga pendekatan ini digunakan secara berlapis untuk memahami lapisan-lapisan representasi Islam moderat *digital native* dalam konten @majelisrobloxindonesia. Namun dari 3 pendekatan yang ada, penelitian ini akan lebih fokus pada pendekatan konstruksional karena makna Islam moderat *digital native* dalam konten @majelisrobloxindonesia dipahami sebagai hasil konstruksi

²¹ Stuart Hall dan The Open University, ed., *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Repr, Culture, Media and Identities (SAGE, 2012), 1–11.

²² Hall dan The Open University, *Representation* (SAGE, 2012): 15–30.

yang terus diproduksi, bukan sekadar cermin realitas maupun niat tunggal pencipta konten.

Stuart Hall juga menegaskan bahwa representasi bukan hanya soal sistem tanda, melainkan juga soal *signifying practice* atau praktik pemaknaan, yakni cara di mana tanda-tanda bekerja secara aktif dan berulang dalam kehidupan budaya untuk memproduksi makna yang pada akhirnya tampak alami dan "sudah seharusnya demikian".²³ Praktik pemaknaan ini tidak pernah bersifat netral karena selalu berkaitan dengan relasi kuasa. Dalam setiap proses produksi makna, selalu ada aktor-aktor tertentu yang memiliki posisi lebih besar dari yang lain untuk mendefinisikan realitas dan menetapkan apa yang dianggap "normal", "benar", atau "sah" dalam sebuah sistem representasi.²⁴

2. Konsep Wasathiyah

Konsep *wasathiyah* dalam Islam menegaskan bahwa umat muslim dipanggil untuk menempuh jalan tengah, maksudnya tidak ekstrem, tidak berlebih-lebihan, tetapi tetap adil, dan seimbang dalam seluruh aspek kehidupan, sehingga sesuai dengan sebutan dalam Al-Qur'an yakni "*Ummatan Wasathan*" yang terdapat dalam ayat Al-Baqarah ayat 143, berbunyi "Dan demikian (pula) Kami telah menjadikan kamu (umat Islam), umat yang adil dan pilihan agar kamu menjadi saksi atas (perbuatan) manusia dan agar Rasul (Muhammad) menjadi

²³ Hall dan The Open University, *Representation* (SAGE, 2012): 6.

²⁴ Hall dan The Open University, *Representation* (SAGE, 2012): 259.

saksi atas (perbuatan) kamu”.²⁵ Sehingga konsep ini menjadi dasar terbentuknya salah satu pemikiran Islam kontemporer, yakni Islam moderat. Dalam konsep Islam moderat terdapat beberapa nilai-nilai atau indikator yang lahir melalui suatu konsep *wasathiyah*²⁶, yang nantinya akan digunakan peneliti sebagai acuan penelitian, diantaranya :

- 1) *Tawasuth* (moderat) dilihat melalui keberagaman penampilan avatar dan bahasa yang tidak ekstrem. Dalam penerapan sikap ini ada beberapa yang perlu diperhatikan, diantaranya tidak bersikap ekstrem dalam menyebarkan ajaran agama, tidak mudah mengkafirkan sesama muslim karena perbedaan pemahaman agama, dan dalam kehidupan bermasyarakat tetap harus memegang teguh prinsip persaudaraan baik sesama umat Islam maupun warga negara yang memeluk agama lain.
- 2) *Tasamuh* (toleransi) dilihat melalui penerimaan keberagaman dan keterbukaan partisipasi, karena *Tasamuh* sendiri berasal dari kata *samah*, *samahah* yang memiliki arti kemurahan hati, pengampunan, kemudahan, dan perdamaian.
- 3) *Tawazun* (seimbang) dilihat melalui keseimbangan antara modernitas dan tradisi. *tawazun* harus meliputi semua aspek kehidupan baik dunia maupun akhirat, serta harus tegas dalam menyatakan prinsip yang dapat membedakan

²⁵ Institute Of Islamic Understanding Malaysia (Ikim), Malaysia Dan Md. Asham Ahmad, “Moderation In Islam: A Conceptual Analysis Of Wasatiyyah,” *Tafhim : Ikim Journal Of Islam And The Contemporary World* 4, no. 1 (2015): 29–46, <https://doi.org/10.56389/tafhim.vol4no1.2>.

²⁶ Ahmad Mujib Dan Madian, “Moderasi Pendidikan Islam Di Indonesia,” *Journal Of Islamic Education Studies* 1, No. 1 (2022): 24–32, <https://doi.org/10.58569/jies.v1i1.430>.

antara *inhirāf* (penyimpangan), dan ikhtilaf (perbedaan)

4) *Musawah* (egaliter) dilihat melalui tidak adanya diskriminasi SARA di ruang digital. Pada dasarnya semua manusia memiliki harkat dan martabat yang sama tanpa memandang jenis kelamin, ras ataupun suku bangsa. *Musāwah* dalam Islam memiliki prinsip yang harus diketahui oleh setiap muslim, yaitu persamaan adalah sebuah bukti dari keadilan yang ada dalam agama Islam.

5) *Syura* (musyawarah) dilihat melalui format dialog, format diskusi, dan penghargaan pendapat. Sesuai dengan arti dari kata *syura* yakni menjelaskan, menyatakan atau mengajukan dan mengambil sesuatu.

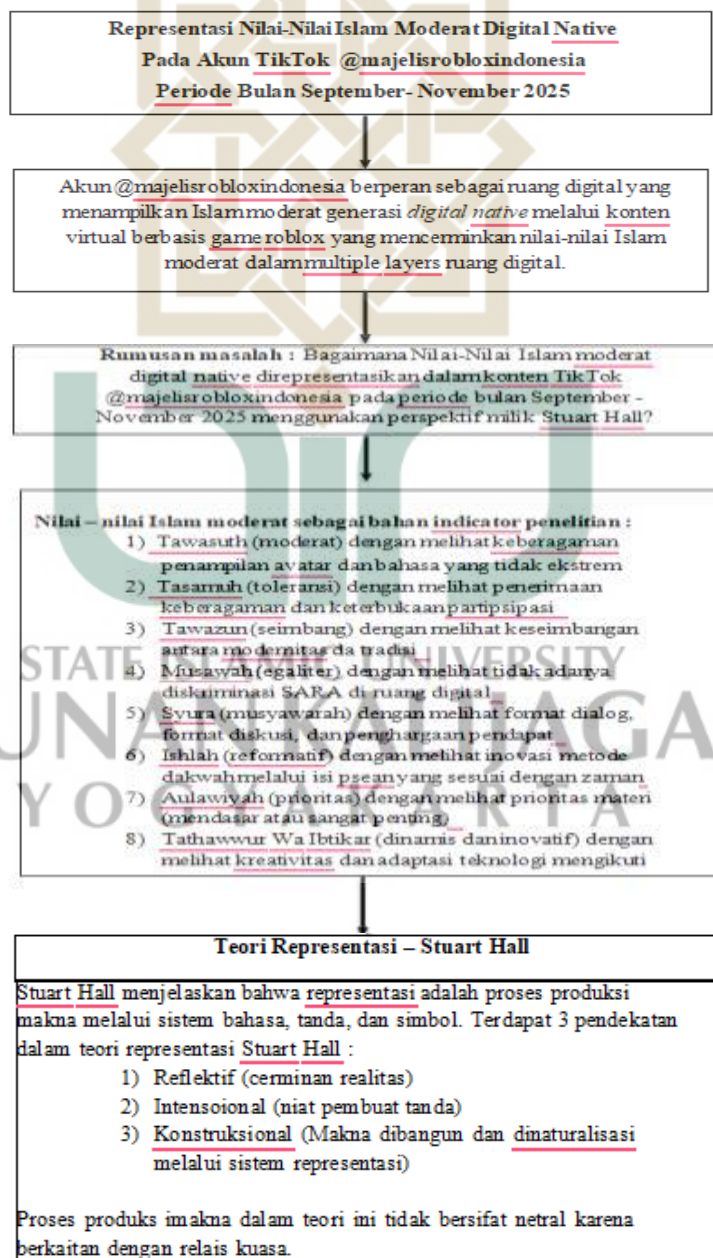
6) *Ishlah* (reformatif) dilihat dari inovasi metode dakwah melalui isi pesan yang disesuaikan dengan keadaan zaman. *Ishlah* menekankan bahwa Islam harus memiliki kemampuan dalam menanggapi perubahan dan perkembangan zaman tanpa melepaskan diri dari nilai-nilai dasar yang ada dalam syariat Islam. Nilai ini berjalan dengan dalil *al-muhâfazhah ‘ala al-qadîmi al-shâlih wa al-akhdzu bi al-jadîdi al-ashlah*, yang berarti menjaga tradisi lama yang masih relevan sekaligus mengadopsi pembaruan yang lebih tepat dan bermanfaat.

7) *Aulawiyah* (prioritas) dilihat melalui prioritas materi (mendasar atau sangat penting). *Aulawiyah* berasal dari kata *al-awlā* yang bermakna “yang lebih utama”, “lebih layak didahulukan”, atau “lebih berhak untuk diutamakan”.

8) *Tathawwur Wa Ibtikar* (dinamis dan inovatif) dilihat melalui kreativitas dan adaptasi teknologi mengikuti perkembangan zaman. Salah satu cara yang sudah

terjadi saat ini yakni adanya adaptasi teknologi dalam praktik keagamaan. Dinamika dan inovasi dalam Islam bukan dimaksudkan untuk mengubah prinsip-prinsip pokok ajaran Islam, melainkan untuk memperbarui cara memahami dan mengimplementasikannya agar tetap relevan dengan konteks zaman. Berdasarkan kajian teori di atas, maka alur penelitian ini sebagai berikut :

Gambar 1.2 Alur Penelitian



G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika milik Roland Barthes. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami dan menganalisis makna dari tanda-tanda visual dan tekstual yang digunakan dalam representasi Islam moderat *digital native* pada akun TikTok @majelisrobloxindonesia. Metode analisis semiotika milik Roland Barthes membantu peneliti untuk membedah secara sistematis bagaimana tanda-tanda dalam konten @majelisrobloxindonesia menghasilkan makna tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Islam moderat *digital native* melalui tiga tingkatan, yaitu denotasi (makna literal), konotasi (makna kultural), dan mitos (ideologi yang dinaturalisasi).²⁷

2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah analisis semiotika terhadap tanda-tanda visual dan tekstual dalam konten TikTok @majelisrobloxindonesia yang merepresentasikan Islam moderat *digital native*, termasuk bagaimana nilai-nilai Islam moderat dibangun melalui sebuah konten. Penelitian ini menganalisis 10 konten video yang sudah sesuai dengan kriteria yang telah

²⁷ Roland Barthes, *Mythologies*, trans. Annette Lavers (New York: Hill and Wang, 1972), 109-159.

ditentukan oleh peneliti melalui purposive sampling. Konten terpilih berisi aktivitas mereka dalam melakukan dakwah virtual menggunakan bantuan *game* Roblox dari periode September - November 2025 melalui tiga tingkatan semiotika milik Roland Barthes (denotatif, konotatif, mitos) yang kemudian dihubungkan dengan teori representasi milik Stuart Hall untuk melihat bagaimana makna Islam moderat *digital native* dikonstruksi dan diproduksi.

3. Sumber Data

a) Data Primer

Data primer diperoleh melalui dokumentasi konten video yang disiarkan oleh akun TikTok @majelisrobloxindonesia selama periode September hingga November 2025. Penentuan periode ditentukan berdasarkan tingginya *engagement* dan banyaknya konten berbentuk video di bulan tersebut. Pemilihan konten video didasarkan pada kriteria ketat untuk memastikan relevansi dan validitas data yang dikumpulkan, meliputi visualisasi konten yang jelas saat menampilkan aktivitas komunitas Majelis Roblox Indonesia dalam *game* Roblox, adanya elemen visual dan praktik yang merepresentasikan 8 nilai Islam moderat seperti penggunaan avatar berjilbab/berkopian, simbol keIslaman, penggunaan warna, setting ruang virtual yang inklusif, dan adanya elemen tekstual seperti *caption*, narasi suara, atau teks dalam konten yang akan dipilih. Dari proses seleksi ketat, terpilih 10 konten video yang mewakili 4 jenis kegiatan dakwah

virtual komunitas MARIO, yaitu Halaqah Akhlak (3 konten), Halaqah Tarikh (2 konten), Kajian Tematik (2 konten), dan NGACAK atau Ngaji di Puncak (2 konten), yang semuanya mengandung tanda visual dan tekstual yang merepresentasikan 8 nilai Islam moderat (Tathawwur Wa Ibtikar, Tasamuh, Tawasuth, Tawazun, Musawah, Syura, Ishlah, Aulawiyah).

b) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui literatur akademis tentang representasi Islam moderat, nilai-nilai Islam moderat, Muslim *digital native*, semiotika Roland Barthes, studi platform *game* Roblox dan studi tentang media sosial TikTok.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai teknik pemilihan sampel data, dan teknik dokumentasi untuk konten video sebagai teknik pengumpulan datanya. *purposive sampling* dilakukan dengan memilih 10 video yang paling representatif dan sesuai dengan kriteria yang telah dibuat oleh peneliti.²⁸ Kriteria yang sudah ditetapkan antara lain, memiliki jumlah lebih dari 1000 *views*, disiarkan dalam rentang waktu bulan September hingga November 2025, menggunakan bantuan *game* Roblox untuk praktik kegiatannya, dan konten harus mengandung nilai-nilai Islam moderat seperti *tawasuth* (moderat), *tasamuh*

²⁸ “What is Purposive Sampling? | Explanation, Uses, Pros & Cons,” ATLAS.ti, diakses 8 Desember 2025, <https://atlasti.com/research-hub/purposive-sampling>.

(toleransi), *tawazun* (seimbang), *musawah* (egaliter), *Syura* (musyawarah), *ishlah* (reformatif), *aulawiyah* (prioritas), dan yang terakhir *tathawwur wa ibtikar* (dinamis dan inovatif).

Konten video dipilih dari berbagai jenis kegiatan dakwah yang ada pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO). Untuk menjaga integritas data, setiap video terpilih diunduh menggunakan aplikasi perekam layar atau aplikasi pengunduh video TikTok dalam kualitas tinggi untuk mempertahankan detail visual yang ada. Kemudian melakukan *freeze frame*, *pause* pada momen-momen penting dalam video yang memuat tanda-tanda visual yang menunjukkan nilai-nilai Islam moderat, kemudian di *screenshot* sebagai arsip hasil dokumentasi. Selain mengumpulkan video dan *screenshot*, peneliti juga mendokumentasikan seluruh elemen tekstual yang ada dalam konten video seperti *caption*, *hashtag*, musik atau audio yang digunakan, serta transkripsi narasi suara atau ceramah yang akan disertakan pada bagian lampiran.

Dalam proses penyusunan penelitian, peneliti juga memanfaatkan bantuan beberapa jenis *AI* (*Artificial Intelligence*) sebagai alat pendukung. Tentunya, *AI* digunakan secara terbatas, diantaranya untuk membantu peneliti dalam memberikan pemahaman awal sekaligus merangkum mengenai konsep yang relevan dengan penelitian, khususnya pendekatan dalam teori representasi Stuart Hall, untuk membantu menelusuri referensi jurnal ilmiah yang sesuai dengan kebutuhan, dan juga mentranskrip materi dakwah dalam konten terpilih. Adapun jenis-jenis *AI* yang dimanfaatkan peneliti antara lain, *Scite AI*, *Claude*, dan

Turboscribe.

5. Teknik Validasi Data

Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *audit trail*. Audit trail dilakukan dengan mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara sistematis dan dapat ditelusuri, mencakup pengumpulan data, identifikasi tanda, kategorisasi makna denotatif-konotatif-mitos, hingga interpretasi akhir.²⁹ Dokumentasi meliputi arsip 10 video dan *screenshot* momen penting dari setiap konten dalam format digital berkualitas tinggi, pemetaan semiotika per konten yang menunjukkan perpindahan makna dari tingkat denotatif ke konotatif ke mitos, serta transkripsi narasi suara ceramah, dan elemen tekstual lain seperti *caption*, *hashtag*, dan pilihan *background* yang disertakan pada bagian lampiran.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang dilakukan melalui empat tahap sistematis, diantaranya :

1.) Identifikasi Tanda (*sign identification*)³⁰

Tahap ini dilakukan dengan teknik *close reading* atau pembacaan cermat untuk memastikan tidak ada tanda penting yang terlewatkan dari tanda visual dan

²⁹ Zia Ul Haq Kakar dkk., "Criteria For Assessing and Ensuring The Trustworthiness In Qualitative Research," *International Journal of Business Reflections* 4, no. 2 (2023): 166–67, <https://doi.org/10.56249/ijbr.03.01.44>.

³⁰ Marcel Danesi, *Messages, Signs, and Meaning: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*, 3rd edition, *Studies in Linguistic and Cultural Anthropology*, Volume 1 (Canadian Scholars' Press Inc, 2004).

tanda tekstual yang sudah ditemukan serta didokumentasikan dari 10 konten terpilih. Peneliti mengamati setiap unsur yang muncul dalam konten secara mendetail, seperti elemen keislaman, penggunaan warna, dan lain-lain.

2.) Analisis Makna (Denotatif, Konotatif, Mitos)³¹

Setiap tanda yang telah diidentifikasi, peneliti kemudian mendeskripsikan makna denotatif, konotatif, dan mitos pada setiap konten yang telah dipilih untuk dijadikan sumber penelitian.

3.) Identifikasi Pola Representasi

Setelah seluruh konten dianalisis, peneliti mengidentifikasi pola-pola umum representasi Islam moderat *digital native* yang bekerja secara konsisten dan saling memperkuat dalam sistem representasi @majelisrobloxindonesi.

4.) Penafsiran dalam Kerangka Stuart Hall

Temuan analisis semiotika kemudian dibaca dalam kerangka yang lebih luas menggunakan teori representasi milik Stuart Hall melalui tiga pendekatan yakni reflektif, intensional, konstruksional untuk memahami bagaimana Islam moderat *digital native* direpresentasikan secara menyeluruh di platform TikTok, termasuk menelusuri relasi kuasa antar aktor yang terlibat dalam proses produksi makna.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan susunan keseluruhan dari penelitian

³¹ Danesi, *Messages, Signs, and Meaning* (Canadian Scholars' Press Inc, 2004).

agar pembahasan tersusun secara runtut dan mudah dipahami. Penelitian ini terdiri dari empat bab, yaitu:

Bab pertama, berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah tentang fenomena Muslim *digital native* dengan fokus pada nilai-nilai Islam moderat pada akun komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) di TikTok. Dilanjut dengan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan. Berfungsi sebagai peta jalan penelitian yang memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang akan diteliti, mengapa penting, dan bagaimana cara meneliti.

Bab kedua, berisi gambaran umum dari objek penelitian, yakni akun TikTok @majelisrobloxindonesia, yang dikelola oleh komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO). Gambaran umum dimulai dari deskripsi akun, latar terbentuknya komunitas dakwah virtual berbasis *game* Roblox pada aplikasi TikTok, serta berbagai macam kegiatan keagamaan MARIO yang dilakukan melalui platform TikTok, serta penjelasan mengenai 4 jenis kegiatan dari total 7 jenis kegiatan MARIO yang dipilih sebagai objek penelitian. Selain itu, bab ini juga menyajikan tabel berisi deskripsi singkat mengenai 10 konten yang dipilih sebagai bahan analisis utama, meliputi jenis kegiatan, tanggal unggahan, jumlah penonton, serta sinopsis singkat pada tiap kontennya.

Bab ketiga, merupakan inti dari penelitian ini yang berisi analisis dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua bagian utama. Bagian pertama, menyajikan temuan dengan mengidentifikasi tanda visual dan tekstual yang terdapat pada

masing-masing konten TikTok @majelisrobloxindonesia yang telah terpilih, dilanjut dengan menganalisis menggunakan analisis semiotik milik Roland Barthes, melalui 3 tingkatan (denotatif, konotatif, mitos) yang disusun berdasarkan delapan nilai Islam moderat, yaitu *tawasuth*, *tasamuh*, *tawazun*, *musawah*, *syura*, *ishlah*, *aulawiyah*, *tathawwur wa ibtikar*. Setiap analisis dilengkapi screenshot, tabel pemetaan semiotika, dan penafsiran secara mendalam. Bagian kedua mengaitkan temuan dengan teori representasi milik Stuart Hall untuk mengidentifikasi pola-pola umum representasi Islam moderat *digital native* yang secara konsisten hadir di seluruh konten, serta mengungkap relasi kuasa antar aktor yang terlibat dalam proses produksi makna.

Bab penutup, berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan temuan utama mengenai representasi Islam moderat *digital native* pada akun TikTok @majelisrobloxindonesia, serta memberi saran dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Bab ini menutup keseluruhan penelitian dengan merangkum keterkaitan antar bab secara sistematis dan reflektif.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes terhadap 10 konten video pada akun TikTok @majelisrobloxindonesia periode September–November 2025, ditemukan bahwa Islam moderat *digital native* direpresentasikan melalui sistem tanda visual dan tekstual yang secara konsisten membangun delapan nilai Islam moderat, yakni *tawasuth, tasamuh, tawazun, musawah, syura, ishlah, aulawiyah,* dan *tathawwur wa ibtikar*. Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian, yakni bagaimana Islam moderat *digital native* direpresentasikan dalam konten TikTok @majelisrobloxindonesia menggunakan perspektif Stuart Hall.

Pada tingkat denotasi, konten-konten akun @majelisrobloxindonesia menampilkan berbagai kegiatan dakwah virtual berbasis *game* Roblox Secara visual, konten menunjukkan tempat-tempat kegiatan dalam format virtual, avatar berpakaian muslim (berjilbab, berkopiah, berpakaian sopan), interaksi jama'ah melalui fitur *chat* dan *mic*, serta elemen-elemen tekstual seperti *caption, hashtag,* dan musik religi sebagai *background*.

Pada tingkat konotasi, elemen denotatif yang telah ditemukan mengandung lapisan makna yang lebih dalam dan menunjukkan adanya kedelapan nilai Islam moderat secara bersamaan pada tiap kontennya. Tampilan avatar yang beragam tanpa standar yang ketat merepresentasikan nilai *tasamuh* (toleransi). Keseimbangan antara aktivitas bermain *game* Roblox dan mengaji

merepresentasikan nilai *tawazun* (seimbang). Materi yang diprioritaskan mencerminkan nilai *aulawiyah* (prioritas). Sesi tanya jawab aktif melalui *chat*, mic, dan papan kayu merepresentasikan nilai *syura* (musyawarah). Pengaitan isi kajian dengan isu-isu kontemporer seperti solidaritas Palestina merepresentasikan nilai *ishlah* (reformatif).

Gaya bahasa ustadz yang santai namun tidak menanggalkan otoritas keagamaannya merepresentasikan nilai *tawasuth* (moderat) dan juga *musawah* (egaliter). Sementara itu, inovasi format dakwah virtual dan penggunaan istilah sebagai nama kegiatan seperti NGACAK (Ngaji di Puncak) dan TOMAT (Tobat Maksiat) yang dilakukan secara konsisten merepresentasikan nilai *tathawwur wa ibtikar* (dinamis dan inovatif). Nilai yang paling konsisten muncul di seluruh konten adalah *tathawwur wa ibtikar* dan *tasamuh*. Konsistensi ini tidak muncul kebetulan, melainkan berkaitan erat dengan karakter ruang *digital native* yang menuntut keterbukaan sekaligus inovasi dalam membangun interaksi komunitas.

Pada tingkat mitos, tanda-tanda yang dihadirkan secara berulang menaturalisasi sejumlah pemahaman bahwa ruang virtual adalah ruang ibadah yang sah, bahwa identitas Muslim bersifat *hybrid* dan terus dinegosiasikan, serta batas antara bermain dan beribadah dapat kabur secara positif dalam kehidupan Muslim *digital native*. Kemudian dalam kerangka teori representasi Stuart Hall, apa yang dibangun komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dalam kontennya merupakan hasil dari tiga pendekatan representasi yang bekerja secara berlapis, namun yang paling dominan adalah pendekatan konstruksional. Dalam pendekatan konstruksional, makna Islam moderat *digital native* tidak ditemukan begitu saja,

melainkan diproduksi dan direproduksi secara aktif melalui sistem tanda visual *game* Roblox dan sistem tanda tekstual *platform* TikTok yang saling menopang. Dengan demikian, akun @majelisrobloxindonesia berhasil menghadirkan model representasi Islam moderat *digital native* yang inovatif, inklusif, dan tetap berakar pada nilai-nilai wasathiyah dalam setiap konten yang diproduksi.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, penelitian ini mengajukan beberapa saran yang merupakan turunan langsung dari hasil analisis, ditujukan kepada beberapa pihak yang relevan.

1. Bagi Komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO)

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas MARIO telah berhasil membangun sistem representasi Islam moderat yang konsisten dan bermakna melalui konten-konten yang mereka produksi. Untuk mempertahankan sekaligus memperkuat representasi tersebut, komunitas MARIO sebaiknya terus mendokumentasikan dan mengarsipkan konten secara sistematis, mengingat bahwa konsistensi sistem tanda, baik visual maupun tekstual, merupakan salah satu kekuatan utama dalam proses naturalisasi makna yang telah teridentifikasi dalam penelitian ini.

2. Bagi Kreator Konten Dakwah Digital

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *game* online sebagai media visualisasi dakwah bukan sekadar tren sementara, melainkan pendekatan yang

memiliki kapasitas representasional yang mendalam. Bagi para kreator konten dakwah digital, temuan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi bahwa inovasi format dakwah tidak harus mengorbankan kedalaman makna keagamaan. Seperti yang diperlihatkan oleh komunitas MARIO, nilai-nilai Islam moderat dapat direpresentasikan lebih efektif ketika dikemas dalam format yang relevan dengan keseharian generasi Muslim *digital native*. Penggunaan sistem tanda tekstual yang konsisten, seperti *hashtag* yang terpola, sapaan yang egaliter, dan kalimat *caption* yang berulang, juga terbukti menjadi alat konstruksi makna yang tidak kalah penting dari sekedar elemen visual.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memfokuskan analisis pada sepuluh konten dalam akun TikTok @majelisrobloxindonesia dari periode September hingga November 2025, dengan menggunakan perspektif representasi Stuart Hall dan semiotika Roland Barthes. Mengingat bahwa komunitas MARIO terus berkembang dan berinovasi dalam format-format konten barunya, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan analisis ke periode yang lebih panjang maupun ke platform lain yang digunakan oleh komunitas serupa. Selain itu, mengingat bahwa penelitian ini hanya berfokus pada sisi produksi representasi, untuk penelitian selanjutnya yang mengeksplorasi dari sisi penerimaan (*reception*) dari para jama'ah atau penonton konten MARIO akan sangat relevan untuk melengkapi pemahaman yang lebih utuh mengenai bagaimana representasi Islam moderat *digital native* sesungguhnya bekerja dalam proses komunikasi digital yang menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Happy. "Digitalization and Social Da'wah: Innovative Models of Islamic Community Development in the Era of Digital Transformation." 3, no. 2 (2025).
- Amrizal, Amrizal, Prayugo Prayugo, dan Ramos Sari. "Pendekatan Dakwah Komunitas Majelis Zikir Al-Hidayah Bengkalis dalam Penguatan Spiritualitas dan Solidaritas Sosial Masyarakat Melayu." *Jurnal Manajemen Dakwah* 4, no. 1 (2026): 32–48. <https://doi.org/10.22515/jmd.v4i1.14345>.
- ATLAS.ti. "What is Purposive Sampling? | Explanation, Uses, Pros & Cons." Diakses 8 Desember 2025. <https://atlasti.com/research-hub/purposive-sampling>.
- Aufa Salma, Nia Kurniati, dan N. Sausan M. Sholeh. "Pengaruh Konten Animasi Dakwah TikTok @Bagussuhar Terhadap Tingkat Pengetahuan Agama Followers." *Bandung Conference Series: Islamic Broadcast Communication* 5, no. 1 (2025): 157–62. <https://doi.org/10.29313/bcsibc.v5i1.17849>.
- Bunt, Gary R. *Hashtag Islam: How Cyber-Islamic Environments Are Transforming Religious Authority*. The University of North Carolina Press, 2018.
- Danesi, Marcel. *Messages, Signs, and Meaning: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. 3rd ed. Canadian Scholars' Press Inc, 2004.
- Fahri, Mohamad, dan Ahmad Zainuri. *Moderasi Beragama di Indonesia* (2019).
- Fajrie, Mahfudlah, Khoirul Muslimin, dan Dwi Agung Nugroho Arianto. "Digital Religion Practices in The Generation Native and Immigrant." 6, no. 2 (2024).
- González-Anta, Baltasar, Virginia Orengo, Ana Zornoza, Vicente Peñarroja, dan Vicente Martínez-Tur. "Understanding the Sense of Community and Continuance Intention in Virtual Communities." *Social Science Computer Review* 39, no. 3 (2021): 335–52. <https://doi.org/10.1177/0894439319859590>.
- Hall, Stuart, dan The Open University, ed. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE, 2012.

- Han, Jining, Geping Liu, dan Yuxin Gao. "Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning." *Education Sciences* 13, no. 3 (2023): 296. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>.
- Hidayati, Ratna, dan Nanang Abdillah. "Pembelajaran Akhlak Melalui Pendekatan Kontekstual dalam Membentuk Karakter Religius." *Faidatuna* 6, no. 1 (2025): 10–26. <https://doi.org/10.53958/ft.v6i1.713>.
- Hilmi, Mustofa. "Humor dalam Pesan Dakwah." *Jurnal Ilmu Dakwah* 38, no. 1 (2019): 87. <https://doi.org/10.21580/jid.v38.1.3972>.
- Ibad, M. Nashoihul. "Strategi Literasi Dakwah Digital di Era Media Sosial TikTok: Tantangan dan Peluang." *Pelita* 2, no. 2 (2025): 145–56. <https://doi.org/10.38073/pelita.v2i2.2189>.
- Institute of Islamic Understanding Malaysia (IKIM), Malaysia, dan Md. Asham Ahmad. "Moderation in Islam: A Conceptual Analysis of Wasatiyyah." *TAFHIM* 4, no. 1 (2015): 29–46. <https://doi.org/10.56389/tafhim.vol4no1.2>.
- Institute, Sanglah. Sekilas "Representasi" menurut Stuart Hall. Diakses 4 Januari 2026. <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html>.
- Jufriyanto, "Dakwah Virtual Islam Moderat di Media Sosial Akun TikTok Muhammad Al-Faiz Sa'di". Tesis. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, (2025).
- Kakar, Zia Ul Haq, Rizwana Rasheed, Aamir Rashid, dan Salma Akhter. "Criteria for Assessing and Ensuring the Trustworthiness in Qualitative Research." *International Journal of Business Reflections* 4, no. 2 (2023): 150–73. <https://doi.org/10.56249/ijbr.03.01.44>.
- Karimullah, Suud Sarim. "The Use of Music in Islamic Da'wah and Its Impact on Audience Emotional Response." *Jurnal Ilmu Dakwah* 44, no. 2 (2024): 217–36. <https://doi.org/10.21580/jid.v44.2.20293>.
- Keutamaan Menggunakan Pakaian Putih. Diakses 18 Januari 2026. <https://cmspkh.com/40hadis-amalanyangmudah-dilakukan/keutamaan-menggunakan-pakaian-putih/>.
- Ludia Amanda Pratiwi, Ayu Dara Kinanti, dan Adhi Kusuma. "Analisis Representasi Islam Moderat dalam Konten Dakwah Digital." *Jurnal Ilmiah*

- Teknik Informatika dan Komunikasi 5, no. 1 (2025): 186–93.
<https://doi.org/10.55606/juitik.v5i1.1210>.
- Madianou, Mirca, dan Daniel Miller. “Polymedia: Towards a New Theory of Digital Media in Interpersonal Communication.” *International Journal of Cultural Studies* 16, no. 2 (2013): 169–87.
<https://doi.org/10.1177/1367877912452486>.
- Mcclure, Paul K. “Hashtag Islam: How Cyber-Islamic Environments Are Transforming Religious Authority, by Gary R. Bunt.” *Sociology of Religion* 80, no. 4 (2019): 542–43. <https://doi.org/10.1093/socrel/srz028>.
- Mujib, Ahmad, dan Madian. “Moderasi Pendidikan Islam di Indonesia.” *Journal of Islamic Education Studies* 1, no. 1 (2022): 24–32.
<https://doi.org/10.58569/jies.v1i1.430>.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, (2015).
- Parhan, Muhamad. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Dakwah di Kalangan Mahasiswa Muslim UPI.” *Hikmah* 16, no. 1 (2022): 113–30.
<https://doi.org/10.24952/hik.v16i1.4537>.
- Peschel, Anne O., Lina F. Jacobsen, Ekaterina Salnikova, Marjia Banovic, dan Klaus G. Grunert. “The Power of Diversity in Online Communities.” *Marketing Letters* 36, no. 4 (2025): 949–62. <https://doi.org/10.1007/s11002-025-09792-4>.
- Quran.com. “Surah Al-Hujurat - 13.” Diakses 2 Juni 2026.
<https://quran.com/id/kamar-kamar/13>.
- Sabrina, Nanda Badzlina Nur, dan Fahrur Razi. “Dari Mimbar ke Layar: Dakwah Interaktif dan Pembentukan Engagement Audiens pada TikTok Ustadz Hanan Attaki.” 3, no. 2 (2025).
- Sadin Subekti. “Peran Strategis Komunikasi Dakwah dalam Pemberdayaan Jama’ah Masjid.” *Al-Maquro’* 5, no. 2 (2024): 130–55.
<https://doi.org/10.47759/ntx6jb44>.
- Saidah, Musfiah. “Media Affordance in Digital Dakwah.” *Ultimacomm* 16, no. 1 (2024): 66–82. <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v16i1.3696>.
- Setyawan, Setyawan. “Epistemologi Waktu Pagi dalam Al-Qur’an.” *Kordinat* 22,

no. 1 (2023): 112–23. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v22i1.33494>.

Siebers, Teun, Ine Beyens, J. Loes Pouwels, dan Patti M. Valkenburg. “Explaining Variation in Adolescents’ Social Media-Related Distraction.” *Current Psychology* 42, no. 34 (2023): 29955–68. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03844-y>.

Sopiandi, Ii, dan Deffy Susanti. “Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar.” *Jurnal PETISI* 3, no. 1 (2022): 1–4. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>.

Tasamuh: Prinsip Toleransi dalam Islam dan Landasan Qur’ani dalam Konteks Multikulturalisme Indonesia. Diakses 4 Mei 2026. <https://unikma.ac.id/2025/12/26/tasamuh-prinsip-toleransi-dalam-islam-dan-landasan-qurani-dalam-konteks-multikulturalisme-indonesia/>.

TikTok. “Majelis Roblox Indonesia (@majelisrobloxindonesia).” Diakses 3 Juni 2026. <https://www.tiktok.com/@majelisrobloxindonesia>.

