



This is an open access article under the CCBYSA

Naskah masuk	Direvisi	Diterima	Diterbitkan
05-Februari-2026	03-Maret-2026	01-April-2026	30-Juni-2026
DOI : https://doi.org/10.58518/alamtara.v10i1.4651			

Konten Dakwah Virtual Pesmadai di Roblox: Analisis Ruang Publik Digital dalam Praktik Dakwah

Jerina Fujiantie

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: jerinafujiantie@uin-palangkaraya.ac.id

Lulu Al Annafis

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: lulu.annafis20@gmail.com

ABSTRAK: Perkembangan ruang virtual telah menciptakan bentuk interaksi baru bagi kegiatan dakwah. Penelitian ini mengkaji bagaimana konten dakwah yang dikelola oleh Pesmadai di platform Roblox membentuk ruang publik digital bagi praktik dakwah kontemporer. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana konten dakwah oleh Pesmadai pada platform Roblox dapat berfungsi sebagai ruang publik digital, menganalisis bentuk partisipasi dan komunikasi dakwah di dalamnya, serta mengidentifikasi representasi nilai-nilai Islam dalam aktivitas virtual tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data primer dihimpun melalui observasi aktivitas dakwah virtual di Roblox dan wawancara dari Pesmadai yang menjadi objek penelitian. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang diinterpretasikan menggunakan pisau analisis Teori Ruang Publik Jurgen Habermas dan Teori *Uses and Gratifications*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pesmadai berhasil mentransformasikan platform permainan sekuler menjadi ruang publik digital yang aman, non-intimidatif, dan fleksibel bagi Generasi Z dan Alpha dalam menerima dakwah. Karakteristik partisipasi peserta yang berjumlah 80–200 peserta per sesi didorong oleh motif pemenuhan kebutuhan kognitif, integrasi sosial, dan hiburan secara personal. Lebih lanjut, nilai-nilai Islam direpresentasikan secara multimodal ke dalam pendalaman ritual (ibadah, Tahsin dan tahfidz), pembelajaran kajian tematik Islami, dan pendalaman akhlak serta identitas muslim. Temuan ini

berimplikasi pada pengembangan strategi dakwah yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakter generasi digital.

Kata Kunci: Dakwah digital, Dakwah virtual, Roblox, Ruang Publik Digital, Uses and Gratifications

ABSTRACT: *The development of virtual spaces has created new paradigms of interaction for dawah activities. This study examines how dawah content managed by Pesmadai on the Roblox platform establishes a digital public sphere for contemporary religious practices. Specifically, it aims to describe how Pesmadai's dawah content on Roblox functions as a digital public sphere, analyze the patterns of participation and communication that emerge within it, and identify the representation of Islamic values in these virtual activities. A descriptive qualitative approach was employed, with primary data gathered through observations of virtual dawah activities on Roblox and interviews with purposively selected informants from Pesmadai. Data analysis involved data reduction, data display, and conclusion drawing, interpreted through the analytical lenses of Jürgen Habermas's Public Sphere Theory and the Uses and Gratifications Theory. The findings demonstrate that Pesmadai successfully transforms a secular gaming platform into a safe, non-intimidating, and flexible digital public sphere for Generation Z and Alpha. The participatory characteristics of the audience – ranging from 80 to 200 participants per session – are driven by individual motivations to fulfill cognitive, social integrative, and entertainment needs. Furthermore, Islamic values are represented multimodally through ritual immersion (worship, tahsin, and tahfidz), thematic Islamic studies instruction, and the cultivation of morality (akhlak) alongside Muslim identity. These findings imply the necessity of developing dawah strategies that are more contextualized and aligned with the distinct characteristics of the digital generation.*

Keywords: Digital Da'wah, Virtual Da'wah, Roblox, Digital Public Space, Uses and Gratifications

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Dalam konteks keagamaan, perubahan ini juga berdampak pada cara penyampaian pesan dakwah. Perkembangan dakwah di era digital telah memperlihatkan bahwa aktivitas ini tidak lagi dilaksanakan melalui satu arah dari dari da'i kepada mad'u. dakwah di era digital berkembang bentuk dua arah bahkan banyak arah. (Iswadi, 2024).

Ruang publik adalah sebuah tempat bagi warga masyarakat dapat menyalurkan pendapat ataupun aspirasi secara bebas tanpa tekanan dan paksaan apapun (Setiawan, 2023). Istilah Ruang Publik dikenalkan oleh Habermas yang merupakan salah satu tokoh Ilmu Komunikasi dan Sosiologi. Habermas juga mengingatkan bahwa yang dimaksud dengan ruang publik tidak terbatas pada tempat yang bersifat fisik atau lokasi tertentu, melainkan kondisi yang memungkinkan

masyarakat untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi (Setiawan, 2023). Pada konteks dakwah, ruang publik semulanya identik dengan forum-forum seperti masjid, majelis taklim, ataupun mushola. Perwujudan ruang publik digital bagi aktifitas dakwah dapat dilihat melalui transformasi platform dakwah yang tersebar melalui Youtube, Tik-tok, Instagram, dan Twitter (Murniati, 2025).

Ruang publik digital tidak hanya tercermin dari adanya media sosial. Ruang publik digital juga dapat diakses melalui situs game online. Salah satu fenomena game online yang menarik adalah munculnya Roblox. Nilai utamanya bukan hanya bermain game, tetapi juga memberi kesempatan kepada pengguna untuk menjadi kreator, membangun komunitas, bahkan memperoleh pendapatan dari karya digital mereka (Corporation, n.d.). Pemain game Roblox dapat membuat skenario mereka sendiri dengan menggunakan semua elemen yang disediakan oleh pembuat game, dan skenario tersebut terbuka bagi pemain lain untuk dimainkan (Alhasan et al., 2023). Kebebasan Roblox dalam membuat kreasi permainannya menjadikan Roblox masuk pada kategori permainan berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pengguna menciptakan dan memainkan dunia virtual mereka sendiri.

Permainan yang berbasis *user-generated content* selaras dengan teori *Uses and Gratifications* dikemukakan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. Teori ini berangkat dari asumsi bahwa audiens bukan pihak yang pasif dalam menerima pesan media, melainkan individu yang secara aktif memilih media sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya (Karunia et al., 2021). Teori *Uses and Gratification* menunjukkan bahwa dalam mengakses informasi terutama melalui media digital, masyarakat memiliki peran aktif (Salsabila & Tohari, 2025). Dalam konteks ini, Roblox merupakan permainan yang melibatkan peran aktif dari pengguna dalam menentukan, menciptakan, dan bergabung dalam permainan yang tersedia.

Roblox memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai platform pembelajaran digital dalam ruang virtual (*metaverse*) (Alhasan et al., 2023). Penelitian terdahulu mengenai digitalisasi agama telah memotret bagaimana ruang *metaverse* dimanfaatkan sebagai media edukasi dan simulasi ibadah yang interaktif (Fernando et al., 2025). Namun demikian, sebagian besar literatur tersebut masih berfokus pada analisis teks media sosial atau simulasi ibadah makro seperti manasik haji (Jubba et al., 2024). Belum ada kajian yang secara spesifik meneliti bagaimana game online seperti Roblox secara aktif memproduksi konten dakwah mandiri sebagai bentuk pemanfaatan ruang publik digital.

Padahal, Penggunaan Roblox sebagai platform pembelajaran imersif telah diterapkan secara aktual oleh salah satu komunitas dakwah akademis di Indonesia, yaitu Pesantren Mahasiswa Dai (PESMADAI). Pesmadai merupakan lembaga

swadaya untuk pengembangan dakwah dan pendidikan mahasiswa di bawah naungan Yayasan Dai Muda Indonesia (*Tentang Pesmadai*, 2023). Dalam lanskap digital, Pesmadai tidak memosisikan diri sebagai pengembang game komersial, melainkan sebagai kreator ruang siber berbasis *user generated content* pada Roblox. Mereka mengalihfungsikan ekosistem Roblox menjadi medium dakwah virtual imersif untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara interaktif kepada generasi muda. Melalui dunia virtual seperti simulasi kompleks masjid digital, ruang kajian interaktif, hingga lingkungan alam virtual. Fenomena dakwah virtual melalui Roblox ini adalah respon spontan dari Pesmadai dalam membaca kondisi masyarakat khususnya generasi muda di era digital. Dakwah melalui ruang publik virtual merupakan respon terhadap masyarakat yang lebih menyukai medium digital (Mujiburrahman, 2025).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menganalisis secara lebih komprehensif bagaimana konten game di dalam Roblox memiliki potensi sebagai ruang publik digital bagi kegiatan dakwah virtual. Secara korporasi, Roblox Corporation mendesain platform ini murni sebagai ekosistem permainan imersif dan interaktif tanpa adanya unsur doktrin, aktivitas ibadah, maupun tujuan spiritual dalam visi misi resminya. Namun, sifat platform yang terbuka berbasis *user generated content* memungkinkan penggunaanya memproduksi konten dengan tema yang sangat variatif, termasuk konten keagamaan. Dalam konteks ini, konten game bernuansa Islami yang diproduksi oleh Pesmadai menjadi objek yang krusial untuk dikaji.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan bagaimana konten game oleh Pesmadai pada Roblox dapat berfungsi menjadi ruang publik digital, (2) menganalisis bentuk partisipasi dan komunikasi dakwah yang muncul di dalamnya, dan (3) mengidentifikasi nilai-nilai Islam yang direpresentasikan dalam aktivitas digital tersebut. Penelitian ini penting bagi kalangan pelaku dakwah dan generasi muda dalam menghadapi tantangan dakwah di era digital. Kebaruan riset ini berangkat dari pertanyaan bagaimana konten game pada platform Roblox yang diinisiasi oleh Pesmadai dapat berfungsi sebagai ruang publik digital yang mendukung aktivitas dakwah virtual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif adalah sebuah strategi mendeskripsikan data secara sistematis, faktual, dan akurat (Kriyantono, 2006). Fokus kajian dalam penelitian ini dibatasi pada aktifitas dakwah virtual yang diproduksi oleh Pesmadai pada Roblox. Dalam konteks ini, Pesmadai diposisikan sebagai kreator konten yang secara aktif mengalihfungsikan ruang imersif pada Roblox menjadi media dakwah.

Pada penelitian ini, Data berasal dari dua sumber utama, yaitu hasil observasi aktifitas dakwah virtual pada Roblox oleh Pesmadai dan hasil wawancara mendalam

dengan 4 (empat) informan kunci. Informan dipilih secara *purposive* dengan memperhatikan peran dan tanggung jawab sebagai pelaku dakwah, baik inisiator maupun ustadz yang mengisi kajian. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi atas buku, jurnal ilmiah, dan literatur relevan yang mendukung penelitian Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang diinterpretasikan menggunakan Teori Ruang Publik Habermas dan teori Uses and Gratifications.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dakwah Digital oleh Pesmadai

Pesantren Mahasiswa Dai (Pesmadai) merupakan lembaga swadaya yang bergerak dalam bidang pengembangan dakwah dan pendidikan khususnya untuk kalangan mahasiswa dibawah Yayasan Dai Muda Indonesia (*Tentang Pesmadai*, 2023). Pesmadai berlokasi di Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Selain itu, Pesmadai juga telah memiliki cabang yang tersebar di Depok, Kendari, dan Makassar. Sebagai institusi pendidikan nonformal di sekitar kawasan pendidikan tinggi, Pesmadai mengintegrasikan kurikulum pesantren tradisional dengan kebutuhan kompetensi modern mahasiswa melalui empat program unggulan mutakhir, meliputi Tahfidzul Qur'an (penghafalan Al-Qur'an), pendalaman kajian Hadis, penguasaan Bahasa Arab, serta pengembangan karakter kewirausahaan (*entrepreneurship*).

Berdasarkan dokumen resmi kelembagaan, orientasi pergerakan Pesmadai dirumuskan secara tegas melalui visi dan misi organisasi (*Tentang Pesmadai*, 2023). Pesmadai memiliki visi utama: "Menjadi lembaga pembinaan pemuda yang melahirkan Kader Dai Intelktual, Ideologis, dan Religius dalam membina ummat menuju Indonesia Bermartabat." Visi besar tersebut diartikulasikan ke dalam tiga pilar Misi strategis, yaitu:

- 1) Kaderisasi Dai: Menghimpun, membina dan menggerakkan potensi mahasiswa bersama Pesantren Mahasiswa Dai guna mempersiapkan dai dari kalangan akademisi yang memiliki kemampuan berdakwah dalam konteks kekinian serta sesuai dengan bahasa kaumnya.
- 2) Kiprah Dai: Lahirnya dai yang berintegritas siap berdakwah, ditugaskan dan ditempatkan bersama Pesantren Mahasiswa Dai ke Berbagai bidang dakwah dan medan dakwah.
- 3) Eksistensi Lembaga: Menjadikan Pesantren Mahasiswa Dai sebagai rumah bersama para dai muda dalam memainkan peran dai dalam membangun Indonesia.

Dalam menjalankan misi dan mewujudkan tujuannya, menerapkan model tata kelola kolaboratif dengan menggandeng berbagai mitra strategis, mulai dari sektor korporasi swasta, instansi pemerintah, lembaga pendidikan tinggi, hingga organisasi nirlaba lainnya yang memiliki visi sejalan dalam pengembangan potensi mahasiswa.

Sebagai bentuk respon adaptif dan konkret terhadap pergeseran medium komunikasi generasi muda, Pesmadai memperluas ruang dakwahnya secara aktif ke wilayah dakwah digital. Berdasarkan data primer yang dihimpun melalui wawancara dengan pihak pengelola, transformasi Pesmadai ini diawali dengan digitalisasi aktivitas internal pesantren menjadi konten visual dan audiovisual kreatif. Aktivitas harian mahasantri seperti kegiatan halaqah tahfidz, kajian malam (*dirosah* malam), pendalaman bahasa asing (*dirosah* bahasa Arab), hingga metode perbaikan bacaan (*dirosah* taksim) secara konsisten diproduksi dan didistribusikan melalui berbagai platform media sosial arus utama seperti Facebook, Instagram, dan TikTok milik akun resmi lembaga

Roblox sebagai Ruang Publik Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox berfungsi sebagai ruang publik digital yang mempertemukan berbagai pengguna untuk berinteraksi secara sosial. Melalui fitur obrolan misalnya, berdasarkan hasil observasi pada dakwah Pesmadai, fitur obrolan suara terbukti sangat krusial karena memungkinkan pendakwah dan audiens berdiskusi secara interaktif layaknya di dunia nyata. Pada Roblox, suara pendakwah akan terdengar mengeras atau mengecil secara otomatis tergantung seberapa dekat posisi avatar audiens dengan podium virtual (Sudirman, 2025).

Roblox memberikan kebebasan pada pengguna dalam pembuatan dunia virtual sebagai proses manipulasi untuk mengonstruksi arsitektur lingkungan tiga dimensi (3D) bautan meliputi lanskap alam, bangunan, tata cahaya, hingga aturan mekanika permainan yang sengaja dirancang demi menstimulus pengalaman imersif tertentu (Alhasan et al., 2023). Pesmadai melalui platform Roblox menciptakan praktik keagamaan digital yang memadukan unsur edukasi, interaksi sosial, dan pengalaman imersif. Berdasarkan hasil observasi dan konfirmasi data lapangan, dunia virtual spesifik yang diciptakan dan digunakan oleh komunitas ini dinamakan "Map Pesantren Virtual Pesmadai" dan "Simulasi Masjid Digital Pesmadai". Karakteristik dari kedua konten game ini didesain menyerupai lanskap fisik pesantren dan tempat ibadah riil, lengkap dengan podium dakwah (mimbar), ruang diskusi terbuka (serambi), serta fasilitas simulasi manasik.

Fitur pada Roblox seperti *chat*, *voice*, dan ruang virtual (map) memungkinkan terciptanya ruang dialog yang selaras dengan konsep *public sphere* Habermas, yaitu ruang di mana warga dapat berinteraksi secara egaliter dan bebas dari dominasi. Aktivitas dakwah di dalam world buatan Pesmadai ini merepresentasikan sebuah pergeseran dari metode dakwah konvensional ke arah digitalisasi yang interaktif. Fenomena pengalihan fungsi Roblox yang semula sebagai ruang gaming menjadi media syiar Islam ini selaras dengan kajian yang menyatakan bahwa metaverse telah bertransformasi menjadi ruang alternatif bagi augmentasi edukasi ibadah dan

penyebaran pengetahuan agama yang efektif bagi generasi muda (Fernando et al., 2025).

Wawancara mendalam dengan empat informan kunci—yang identitasnya disamarkan demi alasan etik keilmuan menggunakan inisial UZ, KH, UK, dan UA—mengungkapkan bahwa pemilihan platform ini pada awalnya dipicu oleh viralitas global permainan tersebut yang ekosistem penggunaannya didominasi oleh generasi muda. Strategi ekspansi dakwah ke ruang virtual ini bukan semata-mata bentuk kepatuhan pasif terhadap tren digital, melainkan respon taktis dan terukur institusi dalam membaca pergeseran perilaku keagamaan serta preferensi konsumsi media generasi muda kontemporer (Sudirman, 2025).

Pesmadai melakukan ekspansi dakwah ke Roblox bukan hanya karena tren, tetapi juga sebagai respons terhadap perubahan perilaku keagamaan generasi muda. Rutinitas kegiatan keagamaan digital yang terfragmentasi ke dalam berbagai konten spesifik guna memastikan nilai-nilai Islam tetap dapat diakses, dipahami, dan dipraktikkan oleh generasi digital tanpa kehilangan substansi nilai teologisnya (Tabaika et al., 2025). Seiring berjalannya waktu, Roblox berkembang menjadi ruang yang mendukung penyelenggaraan kegiatan keagamaan secara rutin. Pertama, kegiatan pembelajaran membaca Al-Qur'an secara tartil difasilitasi melalui map bernama "Ngaji di Roblox" yang berfokus pada program tahsin. Kedua, pembentukan kebiasaan spiritual rutin setiap pekan diwadahi melalui map "Al Kahfi Time Journey" untuk aktivitas tilawah bersama. Ketiga, pengayaan wawasan keislaman yang dipadukan dengan metode interaktif diaplikasikan di dalam map "Islamic Knowledge Challenge" yang berisi kajian tematik serta permainan kuis pengetahuan Islam. seperti tahsin, tilawah Al-Kahfi, kajian tematik, dan sesi tanya jawab. Fenomena ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa game online dapat menjadi *social digital worlds* yang membentuk komunitas (Hasbhy et al., 2024; Arifah et al., 2022).

Pesmadai menggabungkan unsur religius dan gamifikasi dengan menghadirkan kegiatan religius dan permainan interaktif dalam aktifitas dakwah virtual mereka. Berdasarkan hasil observasi pada konten, praktik ini salah satunya diwujudkan melalui aktivitas "*muncak virtual*" di map gunung sebelum kajian. "*muncak virtual*" merupakan sebuah bentuk kegiatan simulasi pendakian buatan yang dimainkan di dalam ekosistem Roblox. Hal ini selaras dengan teori *playful learning* yang menyebutkan bahwa integrasi permainan dapat meningkatkan atensi, retensi, dan engagement peserta (Zosh et al., 2017). Penggabungan elemen bermain ke dalam lingkungan intruksional aktifitas belajar terbukti efektif dalam memitigasi kejenuhan, mengeliminasi jarak sosial, serta mampu mendongkrak atensi dan ketertarikan partisipan secara signifikan (Nørgård et al., 2017). Aktivitas "*muncak virtual*" sebelum kajian sebagaimana dijelaskan narasumber, berfungsi untuk membangun suasana

emosional yang positif agar tercipta rasa nyaman, kegembiraan komunal, dan antusiasme tinggi di kalangan peserta sehingga audiens lebih siap menerima materi.

Melalui perspektif Ruang Publik Habermas, Roblox dapat dipandang sebagai arena komunikasi yang memungkinkan partisipasi setara antar pengguna. Dakwah tidak lagi dimonopoli oleh satu pihak, tetapi menjadi aktivitas bersama di mana setiap pemain dapat berkontribusi menyebarkan nilai-nilai Islam melalui interaksi sosial dan kreativitas digital. Dakwah virtual melalui Game Roblox perlu mengedepankan model dakwah yang reflektif, kontekstual, dan dialogis. Pendakwah sebagai pengelola ruang publik bukan pemilik mutlak. Mereka perlu membangun kesadaran kritis dalam menghasilkan dakwah yang berdampak (Murniati, 2025).

Habermas menekankan tiga ciri ruang publik, yaitu ruang untuk bertukar gagasan, partisipasi warga yang egaliter, dan diskusi bebas tekanan. Roblox memenuhi ketiga aspek tersebut. Peserta kajian berinteraksi tanpa hierarki sosial seperti usia, status ekonomi, atau latar belakang pendidikan. Hal ini juga konsisten dengan literatur tentang kebutuhan akan ruang dakwah yang aman dan inklusif (Nurpalah, 2025). Ruang map, khususnya konten map gunung virtual yang dimanfaatkan oleh Pesmadai di Roblox menjadi arena dialog tempat peserta untuk saling bertanya, berpendapat, berbagi pengalaman spiritual, dan terlibat dalam aktivitas kolektif. Proses ini menciptakan *public sphere* digital yang setara dengan majelis taklim tradisional namun lebih fleksibel sebab terdapat peleburan batas antar pengguna Roblox yang menjadi peserta dakwah (Setiawan, 2023).

Partisipasi dan Motif Pengguna Roblox dalam Mengikuti Dakwah Digital

Motif utama pengguna dalam mengikuti aktivitas dakwah di Roblox adalah untuk memperoleh pengetahuan keagamaan, memperluas jaringan sosial, dan mendapatkan pengalaman spiritual yang menyenangkan. Pengguna merasa bahwa dakwah dalam Roblox bersifat mengajak secara kolaboratif, bukan menggurui.

Berdasarkan teori Uses & Gratifications, pengguna Roblox hadir dalam kajian Pesmadai karena beberapa motif. Pertama, motif informatif. Peserta ingin memperoleh ilmu agama, seperti tahsin, tilawah Al-Kahfi, tajwid, atau ceramah tematik. Manifestasi motif ini didukung penuh oleh pembagian otoritas materi di antara para ustadz pengampu. Informan UA bertindak sebagai penanggung jawab aspek akurasi bacaan Al-Qur'an dan hukum tajwid. Sementara itu, Informan UK mengambil peran yang berbeda dengan berfokus pada kajian tematik. Kedua, motif sosial. Peserta menikmati kebersamaan dan interaksi dengan pengguna lain. Hal ini terlihat pada peran Informan KH yang bertugas mengawal stabilitas rutinitas komunitas. Temuan observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa peserta sering menanyakan jadwal kajian pada UZ yang memiliki peran khusus sebagai pengelola teknis kajian informain lainnya.

Ketiga, motif hiburan. Kegiatan *muncak*, kuis bertajwid, dan map tematik menjadikan dakwah tidak kaku dan menyenangkan. Aspek hiburan ini diperkaya oleh Informan UA lewat evaluasi interaktif pasca-ceramah, di mana UA meluncurkan kuis-kuis kompetitif tebak hukum tajwid agar suasana belajar tetap menyenangkan. Hal ini selaras dengan gagasan bahwa audiens memilih media yang memenuhi kebutuhan hiburan (Kurnia et al., 2024; Mahendra & Dananjaya, 2024). Keempat, motif identitas. Peserta merasa lebih nyaman mengakses dakwah di platform yang sudah mereka kuasai. Roblox menjadi bagian dari gaya hidup digital mereka. Temuan ini menegaskan bahwa audiens aktif memilih media dan memanfaatkan Roblox sebagai ruang dakwah yang memenuhi kebutuhan religius dan psikologis mereka.

Data dari seluruh narasumber menunjukkan bahwa audiens utama kegiatan ini adalah anak-anak, remaja, dan dewasa. Jumlah peserta yang hadir berkisar 80–200 peserta per sesi, menunjukkan adanya ketertarikan signifikan terhadap aktivitas religius di ruang *game*. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan antrian panjang, keaktifan bertanya di sesi diskusi, dan pesan pribadi (DM) lanjutan kepada para ustaz. Dari perspektif Habermas, hal ini menggambarkan ruang diskursif di mana praktik dakwah tidak lagi *top-down*, tetapi dialogis dan kolaboratif.

Integrasi teori Uses and Gratifications dalam analisis memperkuat pemahaman bahwa audiens kajian Roblox adalah pengguna aktif yang secara sadar memilih medium tersebut berdasarkan kebutuhan dan tujuan tertentu. Kebutuhan kognitif (informasi) dan identitas spiritual terpenuhi lewat program tahsin dan kuis tajwid interaktif oleh Ustaz Adam (UA) serta "Kajian Mangu" oleh Ustaz Komar (UK), sedangkan kebutuhan integrasi sosial dijamin oleh konsistensi jadwal tiga kali seminggu yang dikawal Koharudin (KH) bersama fasilitator media. Mereka juga memengaruhi materi yang dibahas (melalui polling dan diskusi). Motivasi audiens bukan lagi sekadar mendengar ceramah, tetapi memadukan kebutuhan informasi, hiburan, identitas diri, dan integrasi sosial. Roblox menyediakan ruang yang mampu memenuhi seluruh kebutuhan tersebut melalui konvergensi riil antara fitur permainan (*cooperative-gameplay* di Map Gunung dan papan skor kuis) yang mencairkan kejenuhan, dengan fitur komunikasi (*proximity voice chat* dan *text chat*) sebagai arena diskusi dua arah yang egaliter (Alhasan et al., 2023; Sudirman, 2025a). Hal ini menjelaskan mengapa kegiatan dakwah Pesmadai mendapatkan tingkat partisipasi tinggi secara jumlah peserta dan respons positif dari peserta.

Melalui perspektif Ruang Publik Habermas, kajian di Roblox menjadi bentuk aktualisasi ruang publik digital. Roblox dapat dipandang sebagai arena komunikasi yang memungkinkan partisipasi setara antar pengguna. Dakwah tidak lagi dimonopoli oleh satu pihak, tetapi menjadi aktivitas bersama di mana setiap pemain dapat berkontribusi menyebarkan nilai-nilai Islam melalui interaksi sosial dan kreativitas digital. Fenomena ini menunjukkan transformasi dakwah dari model ceramah satu arah menjadi dialog interaktif berbasis komunitas.

Tantangan Dakwah Virtual: Hambatan Teknis hingga Digital Etis

Narasumber menjelaskan bahwa metode dakwah yang digunakan meliputi ceramah, tahsin, tanya-jawab, serta permainan interaktif. Ini menunjukkan model dakwah hibrida yang menekankan: 1) Ritualitas, seperti tilawah Al-Kahfi bersama. 2) Edukasi, yaitu tahsin, tajwid, setoran hafalan. 3) Komunitas, interaksi WhatsApp, Discord, dan map Roblox. 4) Rekreasi spiritual, berupa aktivitas muncak sebelum kajian. Peneliti juga menemukan sejumlah tantangan. Tantangan teknis meliputi perangkat yang tidak memadai untuk menjalankan Discord dan Roblox secara bersamaan, koneksi yang tidak stabil, serta risiko server penuh yang menyebabkan gangguan teknis. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa akses teknologi berpengaruh kuat terhadap efektivitas dakwah digital (Suaeb, 2025).

Tantangan pedagogis berupa audiens yang beragam, dari anak-anak sampai dewasa dengan keberagaman pengetahuan agama. Para dai harus merancang materi yang relevan dan dapat diterima kalangan. Tantangan ini sejalan dengan riset pedagogi digital yang menyebutkan bahwa keberagaman latar belakang peserta merupakan faktor penentu desain pembelajaran digital.

Tantangan etika digital terlihat dari munculnya spam, promosi tidak relevan, avatar yang tidak sopan, sampai kasus penipuan terkait top-up Robux di grup WhatsApp. Upaya mengatasi tantangan tersebut yaitu mengunci grup, melakukan verifikasi pengguna, dan memberlakukan aturan avatar syar'i. Langkah ini menunjukkan implementasi etika komunikasi digital (Aliwan & Hakim, 2024; Hamama, 2024). Narasumber juga menekankan kekhawatiran bahwa *game* bersifat musiman dan memicu kejenuhan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam mempertahankan retensi audiens, mengingat karakteristik khalayak muda yang dinamis cenderung mudah mengalami penurunan niat untuk terus berpartisipasi (*continuous intention to use*) ketika suatu platform digital kehilangan unsur kebaruannya (Dhir et al., 2019). Temuan-temuan ini menunjukkan dinamika kompleks dalam pembentukan komunitas dakwah digital di ruang virtual seperti Roblox.

Sebagaimana konsep Habermas, ruang publik selalu menghadapi risiko distorsi komunikasi, misalnya dari perilaku tidak etis atau dominasi tertentu. Meskipun ruang digital membuka partisipasi yang luas, ia juga membawa tantangan serius, salah satunya yaitu bias terhadap kebebasan berpendapat (Fatimah, 2025). Hal ini tercermin dalam tantangan yang dihadapi Pesmadai terkait avatar yang tidak sopan, spam, dan promosi yang tidak relevan. Upaya yang dilakukan Pesmadai misalnya melakukan pembatasan terhadap akses di komunitas (kolom komentar Roblox ataupun Whatsapp) menunjukkan bagaimana komunitas keagamaan beradaptasi untuk menjaga kualitas ruang publik digital. Pada konsep Habermas pun, meski demokrasi adalah hal yang ditekankan pada ruang publik, tetap terdapat pembatasan keterlibatan pengguna terhadap sebuah komunitas (Nasrullah, 2012).

Pesmadai melakukan pembatasan dengan maksud agar suasana dakwah pada Roblox tetap kondusif.

Temuan penelitian juga menegaskan bahwa dakwah digital tidak lagi sekadar memindahkan ceramah ke media baru, tetapi menciptakan ekosistem pembelajaran agama yang multimodal. Roblox memberikan fondasi bagi integrasi ritual, pendidikan, hiburan, dan komunitas dalam satu ruang. Roblox bukan hanya platform permainan, tetapi juga merupakan *ritual space* (tilawah bersama), *learning space* (tahsin, setoran), *social space* (chat, diskusi), *fun space* (pendakian, kuis), dan *identity space* (avatar muslim). Dengan demikian, dakwah digital melalui Roblox dapat dipahami sebagai bentuk evolusi dakwah kontemporer yang menuntut kreativitas, sensitivitas terhadap budaya digital, serta kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sarana komunikasi spiritual (Nurpalah, 2025; Sudirman, 2025b).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan dakwah di dunia virtual seperti Roblox merupakan inovasi model dakwah yang relevan bagi generasi digital. Roblox berfungsi sebagai ruang publik digital yang memungkinkan dakwah berlangsung secara partisipatif, kolaboratif, dan etis sejalan dengan konsep ruang publik Habermas. Konten dakwah virtual yang dikembangkan oleh Pesmadai dalam ekosistem Roblox telah berhasil mentransformasikan platform permainan sekuler menjadi sebuah ruang publik digital yang inklusif dan religius. Melalui kreasi mandiri berupa *user generated content*, Pesmadai juga membangun arsitektur lingkungan virtual yang menyerupai lanskap fisik lembaga keagamaan riil. Keberadaan ruang virtual ini terbukti efektif menjadi wadah alternatif dakwah kontemporer yang aman, non-intimidatif, dan fleksibel bagi generasi Z dan Alpha dalam mereduksi kekakuan diskursus keagamaan tradisional, sekaligus merespon tantangan etika digital serta kejenuhan media secara taktis.

Bentuk partisipasi dan komunikasi dakwah yang muncul di dalam ekosistem Roblox memperlihatkan dinamika khalayak aktif yang bergerak secara dialogis, kolaboratif, dan egaliter. Berdasarkan kerangka *Uses and Gratifications*, para peserta berkisar 80–200 orang per sesi secara sadar berpartisipasi untuk memenuhi kombinasi kebutuhan kognitif, integrasi sosial, dan hiburan mereka. Peserta dakwah virtual Pesmadai juga memiliki kebebasan untuk memilih kajian yang menarik beratkan pada Tahsin, tahfidz, maupun kajian tematik sesuai kebutuhan dan preferensi mereka. Melalui aktivitas interaktif, sesi tanya jawab, dan pengerjaan kuis bersama, struktur dakwah mengalami pergeseran dari yang semula bersifat satu arah menjadi sebuah ruang publik yang setara dengan esensi majelis taklim konvensional.

Aktivitas digital di dalam Roblox ini juga merepresentasikan penguatan nilai-nilai Islam yang diwujudkan secara multimodal ke dalam berbagai tema kajian. Nilai-nilai Islam diaktualisasikan secara konkret ke dalam lima dimensi ekosistem dakwah

oleh Pesmadai. Diantaranya yaitu aktivitas tilawah Al-Kahfi bersama program perbaikan bacaan atau tahsin dan setoran hafalan, kuis pengetahuan Islam, dan pemberlakuan regulasi kostum avatar muslim yang syar'i untuk menjaga akhlak. Secara khusus, mekanika konten dakwah yang berbasis permainan berupa "muncak virtual" sebelum kajian mengandung makna semiotik yang mendalam sebagai representasi simbolis dari konsep rihlah ilmiah dan tazkiyatun nafs (penyucian jiwa).

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi strategis yang diusulkan meliputi penguatan infrastruktur melalui pembaruan perangkat keras serta pelatihan teknis moderasi bagi pengelola. Pada aspek konten dan etika, diperlukan pengembangan materi dakwah berbasis segmentasi audiens (scaffolded learning), pengetatan verifikasi komunitas, dan penegakan regulasi avatar yang santun. Lebih lanjut, Pesmadai disarankan berkolaborasi dengan developer Muslim untuk menciptakan map Islami yang lebih variatif. Terakhir, kesuksesan di platform Roblox ini perlu diekspansi ke ekosistem metaverse lain seperti VRChat atau Fortnite Creative, disertai penyelenggaraan riset lanjutan guna mengukur efektivitas dampak dan retensi audiens secara terukur.

BIBLIOGRAFI

- Alhasan, K., Alhasan, K., & Al Hashimi, S. (2023). Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 18(19), 32–46. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.43133>
- Aliwan, A., & Hakim, A. (2024). Etika Komunikasi Dakwah Virtual di Era Digital. *Janaloka : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 221–231. <https://doi.org/10.26623/janaloka.v2i2.11347>
- Arifah, F. H., Candrasari, Y., & Timur, J. (2022). *POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL)*. (2).
- Corporation, R. (n.d.). *Roblox*. Roblox. Retrieved June 5, 2026, from <https://www.roblox.com/CreateAccount>
- Dhir, A., Kaur, P., Chen, S., & Pallesen, S. (2019). Antecedents and consequences of social media fatigue. *International Journal of Information Management*, 48, 193–202.
- Fatimah, S. (2025). Transformasi Ruang Publik Digital: Tantangan Sosial dan Konstitusional dalam Demokrasi Era Media Baru. *Cakrawala*, 19(1), 67–86. <https://doi.org/10.32781/cakrawala.v19i1.785>
- Fernando, H., Larasati, Y. G., Barkah, Q., Andriyani, & Morin, L. (2025). Religion in the Metaverse Scheme: Practices of Worship in the New Media Age. *ESENSIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 26(1), 12–26. <https://doi.org/10.14421/esensia.v26i1.6445>

- Hamama, S. (2024). Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Tantangan dan Solusinya. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 4(2), 182–197. <https://doi.org/10.33507/selasar.v4i2.2608>
- Hasbhy, A., Solihin, D., & Putra, F. (2024). *Dampak Positif Game Online Dalam Membangun Komunitas Dan Dukungan Sosial*. 8, 18–22.
- Iswadi. (2024). Dakwah di Ruang Virtual: Optimalisasi Media Sosial dalam Penyebaran Pesan Islam. *Ittishal: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 2(2), 176–187.
- Jubba, H., Fernando, H., Larasati, Y. G., & Darus, M. R. (2024). Between reality and virtuality: A study of muslim perceptions of metaverse Hajj as a religious practice. *Khazanah Theologia*, 6(1), 13–26.
- Karunia, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena penggunaan media sosial: Studi pada teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Kencana.
- Kurnia, A., Kharisbrossmerry, P., & Jessica, M. (2024). Optimalisasi Konten Podcast di Aplikasi Noice sebagai Preferensi Gen Z Mendapatkan Informasi dan Hiburan. *ARUNIKA: Bunga Rampai Ilmu Komunikasi*, 34–45. <https://doi.org/10.36782/aronika.v1i01.324>
- Mahendra, A. O., & Dananjaya, I. (2024). Pengaruh Terpaan, Efektivitas dan Kualitas Konten terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Pada Youtube Windah Basudara. *Filosofi : Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 1(4), 96–108. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v1i4.342>
- Mujiburrahman. (2025). Manajemen Dakwah Virtual dalam Meningkatkan Literasi Keagamaan Generasi Milenial. *Ittishal: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 2(2), 95–108.
- Murniati. (2025). Ruang Publik dan Wacana Agama: Dinamika Dakwah di Tengah Polarisasi Sosial. *Khazanah: Journal of Religious and Social Scientific*, 1(1), 26–33.
- Nasrullah, R. (2012). Internet dan ruang publik virtual, sebuah refleksi atas teori ruang publik habermas. *Komunikator*, 4(1). <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/188>
- Nørgård, R. T., Toft-Nielsen, C., & Whitton, N. (2017). Playful learning in higher education: Developing a signature pedagogy. *International Journal of Play*, 6(3), 272–282. <https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1382997>
- Nurpalah, N. (2025). DAKWAH INKLUSIF DALAM DUNIA VIRTUAL: STUDI PERAN METAVERSE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI LINTAS BUDAYA. *Jurnal Tahsinia*, 6(10), 1604–1617. <https://doi.org/10.57171/xwc5gk50>

- Salsabila, E., & Tohari, M. A. (2025). Dampak Pascapenggunaan Game Online Terhadap Kepuasan Hidup: Studi pada Komunitas Esport UMJ. *Sosial Simbiosis: Jurnal Integrasi Ilmu Sosial Dan Politik*, 2(2), 102–110.
- Setiawan, F. R. (2023). Peran Media Sosial Sebagai Ruang Publik: Tinjauan Filosofis Gagasan Ruang Publik Jürgen Habermas. *MELINTAS An International Journal of Philosophy and Religion (MIJPR)*, 39(3), 323–350. <https://doi.org/10.26593/mel.v39i3.7826>
- Suaeb, S. (2025). DAKWAH KONTEMPORER DAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PANDANGAN ISLAM. *HOLD*, 2(01), 48–59.
- Sudirman, N. I. (2025a). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 3(1), 37–44.
- Sudirman, N. I. (2025b). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 3(1), 37–44.
- Tabaika, M. A., Barizi, A., & Arif, Y. M. (2025). DIGITAL DA'WAH AND THE RECONSTRUCTION OF ISLAMIC AUTHORITY. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 371–410.
- Tentang Pesmadai*. (2023, June 9). <https://pesmadai.org/tentang-pesmadai/>
- Zosh, J., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16823.01447>