



**MODEL KOMUNIKASI DALAM
KAJIAN VIRTUAL MELALUI KANAL
ROBLOX (STUDI KASUS PADA
KOMUNITAS ROBLOX MUSLIM
COMMUNITY)**



**DYAH AYU KUSUMASTUTI
NIM. 30422030**

**MODEL KOMUNIKASI DALAM KAJIAN
VIRTUAL MELALUI KANAL ROBLOX
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS ROBLOX
MUSLIM COMMUNITY)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi
Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam (S.Sos.)



Dibuat Oleh:

DYAH AYU KUSUMASTUTI

NIM. 30422030

**PRODI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**MODEL KOMUNIKASI DALAM KAJIAN
VIRTUAL MELALUI KANAL ROBLOX
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS ROBLOX
MUSLIM COMMUNITY)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi

Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam (S.Sos.)



Dibuat Oleh:

DYAH AYU KUSUMASTUTI

NIM. 30422030

**PRODI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dyah Ayu Kusumastuti

NIM : 30422030

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“MODEL KOMUNIKASI DALAM KAJIAN VIRTUAL MELALUI KANAL ROBLOX (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS ROBLOX MUSLIM COMMUNITY)”** adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 22 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Dyah Ayu Kusumastuti

NIM. 30422030

NOTA PEMBIMBING

Dimas Prasetya, M.A.

Desa Wangandowo, Kec. Bojong, Kab. Pekalongan, Jawa Tengah

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdri. Dyah Ayu Kusumastuti

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
c.q Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam
di-

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Dyah Ayu Kusumastuti

NIM : 30422030

Judul : **Model Komunikasi dalam Kajian Virtual melalui Kanal Roblox (Studi Kasus Pada Komunitas Roblox Muslim Community)**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 22 juni 2026

Pembimbing,



Dimas Prasetya, M.A.

NIP. 198911152020121006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: uad.uingusdur.ac.id | Email : uad@ungusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : **DYAH AYU KUSUMASTUTI**
NIM : **30422030**
Judul Skripsi : **MODEL KOMUNIKASI DALAM KAJIAN VIRTUAL
MELALUI KANAL ROBLOX (STUDI KASUS PADA
KOMUNITAS ROBLOX MUSLIM COMMUNITY)**

yang telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 08 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos) dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

Zulaikha Fitri Nur Ngaisah, M.Ag
NIP. 199303292020122026

Penguji II

Luthfi Maulana, M.Ag
NIP. 199407252025211010

Pekalongan, 13 Juli 2026

Disahkan Oleh

Dekan



Drs. Tri Andhika Haryati, S.Ag., M.Ag
NIP. 197411182000032001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan adalah sistem transliterasi arab- latin berdasarkan SKB Menteri Agama dan Menteri P&K RI No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā	B	Be
ت	Tā	T	Te
ث	Śā	S	es (dengan titik di atasnya)
ج	Jīm	J	Je
ح	Hā	H	ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Khā	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Z	zet (dengan titik di atasnya)
ر	Rā	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ش	Syīn	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣād	ṣ	es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dād	D	de (dengan titik di bawahnya)
ط	Ṭā	T	te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Zā	z	zet (dengan titik di bawahnya)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fā	f	Er
ق	Qāf	q	Qi
ك	Kāf	k	Ka
ل	Lām	l	El
م	Mīm	m	Em
ن	Nūn	n	En
و	Wāwu	w	We
ه	Hā	h	Ha
ء	Hamzah	,	apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal
ي	Yā	y	Ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, ditulis rangkap.

Contoh: أحمدية ditulis *Ahmadiyyah*

C. Tā Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis *h*, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia, seperti *salat*, *zakat*, dan sebagainya.

Contoh: جماعة ditulis *jamā'ah*

2. Bila dihidupkan ditulis *t*

Contoh: كرامة الأولياء ditulis *karāmatul-auliā'*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis *a*, kasrah ditulis *i*, dan dammah ditulis *u*

E. Vokal Panjang

A panjang ditulis *ā*, i panjang ditulis *ī*, dan u panjang ditulis *ū*,

masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

F. Vokal Rangkap

Fathah + *yā* tanpa dua titik yang dimatikan ditulis *ai*

Fathah + *wāwu* mati ditulis *au*

G. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (')

Contoh: أنتم ditulis *a'antum*

مؤنث ditulis *mu'annaś*

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis *al-*

Contoh: القرآن ditulis *Al-Qura'ān*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, huruf 1 diganti dengan huruf syamsiyyah yang mengikutinya.

Contoh: الشيعة ditulis *asy-Syī'ah*

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

J. Kata dalam rangkaian frasa atau kalimat

1. Ditulis kata per kata, atau
2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut.

Contoh: شيخ الإسلام ditulis *Syaikh al-Islām* atau *Syakhul-Islām*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, rasa syukur kepada Allah SWT serta shalawat dan salam teruntuk Nabi Muhammad SAW. Pada kesempatan ini, dengan penuh kehormatan dan kasih sayang yang tulus, saya ingin mempersembahkan Skripsi ini kepada:

1. Terima kasih sebesar-besarnya untuk orang tua yang sudah membiayai saya untuk menggapai gelar S1 ini, sudah memberikan doa yang tidak pernah berhenti dan dipinta, selalu memberikan support saat saya sedang minder , serta dorongan motivasi sehingga saya bisa sampai dititik ini.
2. Terima kasih untuk saya sendiri, karena sudah berusaha keras, bertahan, dan selalu untuk bangkit ketika rasa malas menyerang.
3. Terima kasih kepada ketua prodi Bu Mukoyimah, M.Sos. Yang telah membantu semua hal yang berkaitan dengan kelulusan saya.
4. Terima kasih kepada Bapak Dimas Prasetya, M.A. Selaku pembimbing skripsi saya yang telah memberikan waktu, pikiran, dan kesabarannya ketika membimbing dan menjelaskan setiap isi skripsi ini secara detail.
5. Terima kasih kepada Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah serta program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam atas memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta pengalaman yang sangat berharga selama masa perkuliahan berjalan.
6. Terima kasih kepada Ustaz Alfi Maulana dan Akbar Hasan selaku wakil ketua komunitas yang sudah meluangkan waktunya untuk wawancara dan memberikan izin saya observasi di Komunitas Roblox Muslim Community, serta terima kasih kepada Kak Lukil sebagai *contact person* komunitas yang sudah menjawab *chat* pribadi saya dan memberikan pintu masuk untuk wawancara bersama ustaz

dan wakil ketua. Serta terima kasih untuk tiga orang jamaah komunitas yang sudah bersedia diwawancarai penulis untuk memperoleh data-data skripsi ini.

7. Terima kasih untuk teman-teman saya Tiara, Nisa, Dyah, Adetha yang senantiasa membantu penulis ketika kebingungan saat menyusun skripsi dan mendukung ketika saya merasa *down* dan tidak percaya diri.
8. Terima kasih kepada Egha Gallih Pratama, lelaki yang saya banggakan karena sudah selalu menemani penulis, memberikan *support*, serta usaha yang diberikan dengan segala cara untuk penulis.
9. Terima kasih juga kepada Hirotada Radifan atas video teman cerita di YouTube yang sudah menemani kerumitan penulis ketika proses menyusun skripsi ini dan sudah menemani ketika saya sedang makan.

MOTTO

**“Sesulit apapun hidup, waktu tidak pernah berhenti,
lebih baik mencoba dan jalan terus daripada waktu
terbuang sia-sia hanya karena *overthinking*.”**

-DyhAys-



ABSTRAK

Dyah Ayu Kusumastuti. NIM 30422030. Model Komunikasi dalam Kajian Virtual melalui Kanal Roblox (Studi Kasus pada Komunitas Roblox Muslim Community). Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dimas Prasetya, M.A.

Kata Kunci: Model Komunikasi, Kajian Virtual, Roblox Muslim Community, Dakwah Bil Lisan, Dakwah Persuasif.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai inovasi dalam penyelenggaraan dakwah Islam, salah satunya melalui kajian virtual berbasis platform permainan daring. Roblox Muslim Community memanfaatkan aplikasi Roblox sebagai ruang pelaksanaan kajian rutin yang dipadukan dengan Discord dan TikTok sebagai media pendukung komunikasi. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dakwah tidak lagi terbatas pada ruang fisik, tetapi telah berkembang ke ruang virtual yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pemateri dan jamaah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model komunikasi dalam kajian virtual pada Roblox Muslim Community serta menganalisis penerapan dakwah bil lisan dan dakwah persuasif dalam penyampaian pesan dakwah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian etnografi virtual yang berlandaskan paradigma konstruktivisme. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi virtual, wawancara semiterstruktur secara daring melalui aplikasi Discord, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga menghasilkan

pemahaman yang mendalam mengenai proses komunikasi dalam kajian virtual Roblox Muslim Community.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model komunikasi yang diterapkan dalam kajian virtual Roblox Muslim Community sesuai dengan Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm yang ditandai dengan adanya komunikasi dua arah, proses umpan balik (*feedback*), serta kesamaan *field of experience* dan *frame of reference* antara komunikator dan komunikan. Selain itu, penyampaian pesan dakwah dalam kajian virtual dilakukan melalui penerapan dakwah bil lisan yang diwujudkan dalam bentuk penyampaian materi secara lisan, diskusi, dan tanya jawab, serta didukung oleh pendekatan dakwah persuasif melalui penggunaan bahasa yang komunikatif, pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta, dan penyampaian pesan yang mendorong peserta untuk memahami serta mengamalkan ajaran Islam secara sukarela. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Roblox sebagai media dakwah mampu menciptakan komunikasi yang interaktif, partisipatif, dan efektif sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media dakwah yang relevan bagi generasi muda di era digital.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya yang tak ternilai serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Adapun skripsi ini yang berjudul **Model Komunikasi dalam Kajian Virtual melalui Kanal Roblox (Studi Kasus pada Komunitas Roblox Muslim Community)** dengan maksud guna memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Agama Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Atas dukungan dan kontribusi dari beberapa pihak, baik moril maupun materil. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Ibu Dr. Tri Astutik Haryati, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Bu Mukoyimah, M.Sos. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dimas Prasetya, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang sudah memberikan tenaga, pikiran, ilmu, serta waktunya untuk mengarahkan penulis guna mencapai hasil yang maksimal dalam pembuatan skripsi ini.
5. Dosen-dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan khususnya yang telah mengajar dan

memberikan ilmunya selama kuliah, serta seluruh staff Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah.

6. Seluruh pihak yang terlibat dan telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini yang mohon maaf tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, hanya Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dorongan do'anya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi para pembaca pada umumnya, terlebih bagi program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Aamiin, Allahuma Sholi'ala Sayyidina Muhammad.

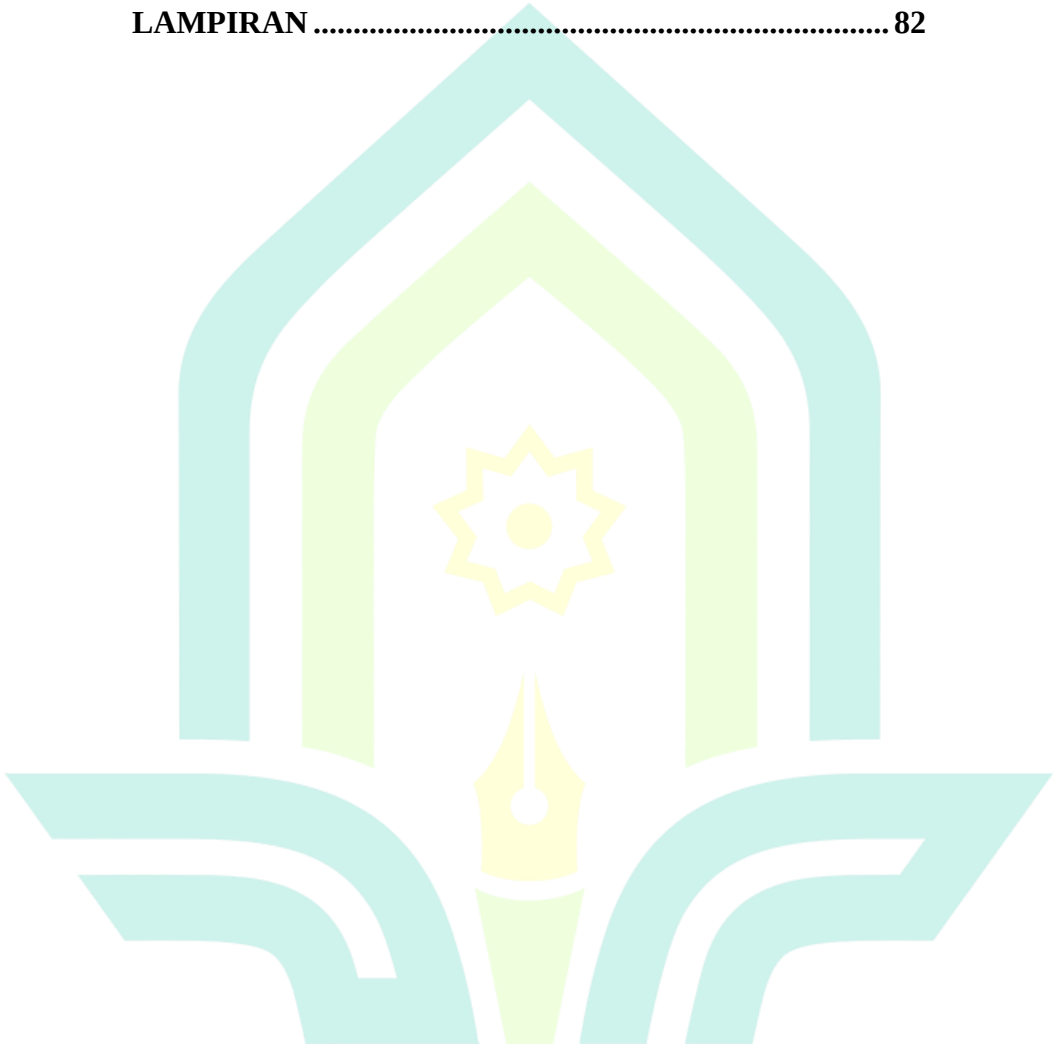


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO.....	xi
ABSTRAK.....	xii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Landasan Teori Penelitian	7
F. Kerangka Berpikir	15
G. Penelitian yang Relevan	16

H. Metodologi Penelitian.....	21
I. Sistematika Pembahasan.....	27
BAB II LANDASAN TEORI.....	30
A. Model Komunikasi Interaksional	30
B. Dakwah Bil Lisan	35
C. Dakwah Persuasif	37
D. Kajian Virtual	39
E. Komunitas Virtual	41
BAB III GAMBARAN UMUM ROBLOX MUSLIM COMMUNITY.....	47
A. Profil Roblox Muslim Community	47
B. Pelaksanaan Kajian Virtual Roblox Muslim Community	51
C. Temuan Penelitian tentang Model Komunikasi Kajian Virtual pada Roblox Muslim Community.....	55
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN.....	62
A. Analisis Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm.....	62
B. Analisis Dakwah Bil Lisan	67
C. Analisis Dakwah Persuasif	69
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73

B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
RIWAYAT HIDUP PENULIS	81
LAMPIRAN	82



DAFTAR TABEL

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir 1	15
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Dokumentasi Roblox Muslim Community	46
Gambar 3.2 Struktur Kepengurusan Roblox Muslim Community	49
Gambar 3.3 Suasana Kajian Rutin di Masjid Al-Blok pada Platform Roblox	51
Gambar 3.4 Penggunaan Fitur Voice Discord sebagai Media Komunikasi.....	52
Gambar 3.5 Penggunaan Fitur Komentar Discord sebagai Media Komunikasi	52
Gambar 3.6 Akun Instagram Roblox Muslim Community.	53
Gambar 3.7 Akun TikTok Roblox Muslim Community	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 2: Format Wawancara dengan ustaz, wakil ketua, dan anggota Komunitas Roblox Muslim Community.....	85
Lampiran 3: Dokumentasi Wawancara dan Hasil Penelitian	128



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kajian dakwah Islam. Jika sebelumnya dakwah lebih banyak dilakukan secara tatap muka, kini praktik tersebut mulai bergeser ke ranah digital dengan memanfaatkan berbagai platform media. Hal ini membuka peluang penyebaran pesan keislaman yang lebih luas, cepat, dan tanpa batas ruang serta waktu.¹ Menurut Denis McQuail, media baru memiliki karakteristik berupa konektivitas dan partisipasi pengguna dalam proses komunikasi. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial antara komunikator dan komunikan.²

Pemanfaatan media digital dalam dakwah dapat dilihat dengan hadirnya kajian Islam yang disiarkan melalui fitur *live streaming* di berbagai platform media sosial seperti Youtube, TikTok, Instagram, dan Facebook. Melalui fitur tersebut, para dai, ustaz, maupun lembaga dakwah dapat menyampaikan ceramah, kajian kitab, maupun diskusi keagamaan secara daring kepada masyarakat. Audiens tidak hanya berperan sebagai

¹ Lutfiani Astutik, M Yunus, dan Abu Bakar, “Kontruksi Teoritis Internalisasi Islam Dalam Ekologi Media Digital,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 2548–6950.

² Denis McQuail and Putri Iva Izzati, *Teori Komunikasi Massa*, vol. 12, (*Northern Lights*, 2011), hlm. 90-91.

pendengar pasif, tetapi juga dapat memberikan tanggapan melalui kolom komentar, pertanyaan, maupun reaksi secara langsung selama proses kajian berlangsung.³

Seiring berkembangnya teknologi digital, platform permainan daring (*online game*) juga mulai dimanfaatkan sebagai ruang interaksi sosial. Salah satu platform yang populer di kalangan generasi muda adalah Roblox.⁴ Di samping popularitasnya, Roblox juga beberapa kali menjadi sorotan publik karena berbagai isu terkait konten dan representasi avatar yang dinilai bertentangan dengan nilai budaya maupun agama. Kondisi tersebut menyebabkan Roblox sering dipersepsikan hanya sebagai platform permainan yang membawa dampak negatif. Namun demikian, di balik berbagai pemberitaan tersebut, Roblox juga menunjukkan potensi sebagai ruang yang dapat dimanfaatkan untuk aktivitas positif, salah satunya sebagai media penyelenggaraan kajian Islam melalui komunitas Roblox Muslim Community.⁵

Roblox Muslim Community merupakan komunitas yang memanfaatkan platform Roblox sebagai media penyelenggaraan kajian rutin Islam dengan

³ Asmaunizar, "Ittishal Jurnal Komunikasi Dan Media Implementasi Etika Komunikasi Islam Dalam," *Jurnal Komunikasi Dan Media* 2, no. 2 (2025): hlm. 69.

⁴ Marfine dan Riana Sahrani, "ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 321–39.

⁵ Lutri Bunga Lestari, Arini Okta Ramadanti, dan Ike Desi Florina, "Analisis Dinamika Komunikasi Virtual Pada Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox: Pendekatan Sosial Penetration Theory," *Journal of Social Humanities and Education* 1, no. 2 (2025): 275–82, <https://doi.org/10.65310/tcwfax13>.

dukungan Discord sebagai media komunikasi dan TikTok sebagai media penyiaran. Melalui kegiatan tersebut, anggota komunitas tidak hanya mendengarkan materi keagamaan, tetapi juga berinteraksi secara langsung melalui fitur voice chat, kolom percakapan, serta representasi avatar yang berada dalam ruang virtual yang sama. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa proses komunikasi dalam kajian virtual memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan kajian konvensional yang berlangsung secara tatap muka.⁶

Keberadaan kajian virtual melalui Roblox tidak hanya menunjukkan adanya inovasi dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana dakwah, tetapi juga memperlihatkan perubahan dalam proses komunikasi yang terjadi antara pemateri dan peserta kajian. Interaksi yang berlangsung melalui ruang virtual menghadirkan dinamika komunikasi yang berbeda dengan kajian tatap muka, baik dari segi penyampaian pesan, proses umpan balik, maupun hubungan antaranggota komunitas.⁷ Perubahan tersebut menjadi menarik untuk dikaji karena belum banyak penelitian yang menjelaskan bagaimana model komunikasi berlangsung dalam pelaksanaan kajian virtual di komunitas Roblox Muslim Community, serta bagaimana penyampaian pesan dakwah dilakukan melalui dakwah bil lisan dengan pendekatan dakwah persuasif.

⁶ M Iqbal et al., “Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui Platform Roblox Di Era Digital,” *AN-NASHIHA Journal* ... 05 (2025): 112–20, <http://ejournal.unsuda.ac.id/index.php/an-nashiha/article/view/2408>.

⁷ Al Kahfi et al., “An Exploratory Study of Roblox Games as a Medium for Da’wah and Dissemination Strategies through Social Media,” *Syar: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 5, no. 2 (2025): 291–306, <https://doi.org/10.54150/syar.v5i2.794>.

Sejumlah penelitian terdahulu lebih banyak membahas Roblox sebagai media dakwah, transformasi praktik keagamaan, maupun efektivitas pembelajaran Al-Qur'an melalui platform tersebut. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji model komunikasi dalam pelaksanaan kajian virtual pada komunitas Roblox Muslim Community, terutama melalui analisis model komunikasi interaksional serta penerapan dakwah bil lisan dan dakwah persuasif, masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penelitian mengenai proses komunikasi yang berlangsung dalam kajian virtual untuk memahami bagaimana pesan dakwah disampaikan, dimaknai, dan memperoleh umpan balik di ruang virtual.⁸

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting dilakukan karena tidak hanya menunjukkan bahwa Roblox dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah digital yang positif di tengah berbagai persepsi negatif terhadap platform tersebut, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya mengenai model komunikasi interaksional dalam kajian virtual, serta bagaimana penyampaian pesan dakwah melalui dakwah bil lisan dan dakwah persuasif diterapkan dalam ruang virtual. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul Model Komunikasi dalam Kajian Virtual melalui Kanal Roblox (Studi Kasus pada Komunitas Roblox Muslim Community).

⁸ Ananda Putri et al., "Avatar sebagai Aktor dalam Dramaturgi Identitas Gender di Dunia Game Roblox" 32 (2026): 224–33, <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2856>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan diatas, beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana model komunikasi kajian virtual pada komunitas Roblox Muslim Community?
2. Bagaimana pola komunikasi antaranggota dalam komunitas Roblox Muslim Community?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini disusun guna mengkaji serta mengetahui hal-hal berikut :

1. Untuk mendeskripsikan model komunikasi kajian virtual pada komunitas Roblox Muslim Community.
2. Untuk menganalisis pola komunikasi antaranggota dalam komunitas Roblox Muslim Community.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi dan dakwah digital. Manfaat tersebut meliputi beberapa hal sebagai berikut :

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian dakwah digital yang terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Melalui penelitian ini, konsep-konsep komunikasi yang selama ini banyak dikaji dalam konteks konvensional dapat diperluas ke dalam ruang virtual, terutama dalam melihat bagaimana proses penyampaian pesan keagamaan

berlangsung di platform digital seperti Roblox.

- b. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Komunikasi Penyiaran Islam, khususnya dalam konteks penggunaan media digital sebagai sarana dakwah. Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang membahas fenomena serupa, terutama yang berhubungan dengan komunitas virtual serta interaksi keagamaan di ruang digital.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh berbagai pihak dalam kehidupan nyata. Adapun kegunaan praktis penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, khususnya bagi praktisi dakwah dalam memperoleh wawasan mengenai strategi penyampaian pesan keagamaan yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik audiens di ruang virtual. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam mengelola konten dakwah secara *online* agar lebih terarah dan komunikatif. Bagi pengelola komunitas, penelitian ini memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kajian virtual dalam membangun interaksi antaranggota, serta membantu meningkatkan kualitas penyampaian kajian agar lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif dalam komunitas.

- b. Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis bagi masyarakat dan peneliti. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat mempermudah dalam memahami dakwah Islam melalui media digital, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang positif dan bernilai keagamaan. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan dalam bidang komunikasi dakwah digital, sekaligus menjadi referensi awal dalam mengembangkan penelitian selanjutnya yang relevan dengan fenomena dakwah di era digital.

E. Landasan Teori Penelitian

1. Model Komunikasi Interaksional

Model komunikasi interaksional menjelaskan bahwa proses komunikasi tidak berjalan satu arah, melainkan melibatkan pertukaran pesan antara komunikator dan komunikan secara timbal balik.⁹ Model ini menekankan bahwa dalam komunikasi terjadi pertukaran pesan secara bergantian, sehingga individu yang terlibat dalam komunikasi dapat berperan sebagai pengirim pesan sekaligus penerima pesan. Pada model ini, komunikasi tidak hanya diartikan sebagai proses penyampaian informasi, tetapi juga sebagai interaksi yang bertujuan menciptakan pemahaman bersama.¹⁰

⁹ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 195.

¹⁰ Elvinaro Ardianto, Lukiat Komala, and Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, ed. Rema Karyanti (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007), hlm. 78.

Model interaksional merupakan model yang diciptakan oleh Wilbur Schramm dengan menambahkan unsur umpan balik (*feedback*) dalam proses komunikasi. Umpan balik ini menunjukkan bahwa setelah pesan diterima, penerima akan memberikan respons sehingga komunikasi berlangsung secara berkelanjutan.¹¹ Selain itu, Schramm juga menjelaskan adanya unsur-unsur yang memengaruhi pemahaman pesan, yakni :

- a. *Field of Experience* (Bidang Pengalaman), yaitu latar belakang pengalaman, pengetahuan, budaya, dan lingkungan seseorang yang dapat mempengaruhi bagaimana pesan dipahami. *Field of experience* mencakup keseluruhan pengalaman hidup individu yang membentuk cara seseorang dalam menafsirkan pesan, sehingga perbedaan pengalaman dapat menyebabkan perbedaan pemahaman terhadap pesan yang sama.¹²
- b. *Frame of Reference* (Kerangka Acuan), yaitu cara pandang, nilai, sikap, dan kepercayaan yang dimiliki individu dalam memaknai pesan. *Frame of reference* berperan dalam menentukan bagaimana seseorang memberikan arti terhadap pesan yang diterima, sehingga meskipun memiliki pengalaman yang serupa, perbedaan kerangka acuan dapat mempengaruhi hasil pemaknaan pesan.¹³

¹¹ Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, (2015), hlm. 196.

¹² Mulyana, “Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar,” (2017), hlm. 197.

¹³ Ruliana Poppy Dr, “TEORI KOMUNIKASI,” *Book* (RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 13.

Model komunikasi interaksional relevan dengan penelitian kajian rutin melalui Roblox Muslim Community karena proses komunikasi yang terjadi tidak bersifat satu arah. Selain itu, komunikasi tidak hanya terjadi antara pemateri dan anggota, tetapi juga terjadi antaranggota komunitas yang saling berinteraksi, berdiskusi, dan membangun suasana kajian bersama di ruang virtual. Model ini membantu menjelaskan bagaimana komunikasi berlangsung secara interaktif dalam ruang virtual, yang selanjutnya dianalisis melalui penerapan dakwah bil lisan sebagai bentuk penyampaian pesan dan dakwah persuasif sebagai pendekatan untuk membangun pemahaman serta penerimaan pesan dakwah.¹⁴

2. Dakwah Bil Lisan

Dakwah bil lisan merupakan salah satu metode dakwah yang dilakukan melalui penyampaian pesan secara lisan kepada mad'u. Penyampaian dakwah dilakukan dengan menggunakan ucapan atau tutur kata, baik dalam bentuk ceramah, khutbah, nasihat, diskusi, maupun tanya jawab yang bertujuan mengajak masyarakat kepada ajaran Islam. Melalui dakwah bil lisan, seorang da'i tidak hanya menyampaikan informasi keagamaan, tetapi juga memberikan pemahaman, motivasi, serta bimbingan agar pesan dakwah dapat dipahami dan diamalkan oleh mad'u.¹⁵

¹⁴ Z Maulida, E Pujihastuti, dan M Riyanton, "Analisis Bahasa dalam Interaksi Virtual pada Platform Game Roblox: Kajian Sosioliungistik," *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (2025): 541–55, <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i02.7213>.

¹⁵ Mohammad E Ayub, *MANAJEMEN MASJID* (Depok: GEMA INSANI, 2007), hlm. 9.

Dakwah bil lisan memiliki peran penting dalam proses komunikasi karena memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara da'i dan mad'u. Dalam pelaksanaannya dakwah bil lisan tidak selalu berlangsung dalam bentuk ceramah satu arah, tetapi juga dapat dilakukan melalui diskusi, penyampaian pendapat, maupun sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada mad'u untuk memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, proses dakwah tidak hanya berfokus pada penyampaian pesan, tetapi juga membangun komunikasi yang aktif dan partisipatif.¹⁶

Pemanfaatan platform digital membuka peluang bagi pelaksanaan dakwah bil lisan dalam ruang virtual. Melalui berbagai media komunikasi, seperti Discord, media sosial, maupun platform digital lainnya, penyampaian pesan dakwah tetap dapat dilakukan secara lisan meskipun komunikator dan komunikan berada di lokasi yang berbeda. Kondisi tersebut memungkinkan terjadinya komunikasi yang interaktif melalui berbagai fitur yang tersedia.

Dalam penelitian ini, dakwah bil lisan relevan karena penyampaian materi kajian pada komunitas Roblox Muslim Community dilakukan secara lisan melalui fitur *voice chat* Discord yang terhubung dengan kegiatan kajian di Roblox. Selain penyampaian materi keagamaan, proses dakwah juga diwujudkan melalui pemberian nasihat, penyampaian dalil, serta sesi diskusi dan tanya jawab antara pemateri dengan

¹⁶ Ahmad Zuhdi, Aan Firtanosa, dan Alwis, *Sejarah dan Pemikiran Dakwah Bil Hal Syekh K.H Abdul Somad Akhir Abad 19*, 1 ed. (Pekalongan, 2021), hlm.75.

peserta kajian. Oleh karena itu, konsep dakwah bil lisan digunakan untuk menganalisis bagaimana penyampaian pesan dakwah berlangsung dalam kajian virtual pada komunitas Roblox Muslim Community.

3. Dakwah Persuasif

Dakwah persuasif merupakan proses penyampaian pesan dakwah yang bertujuan memengaruhi cara berpikir, sikap, maupun perilaku mad'u melalui pendekatan yang bersifat mengajak, membimbing, dan meyakinkan tanpa adanya unsur paksaan. Dalam pelaksanaannya, dakwah persuasif menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang santun, penyampaian materi yang sesuai dengan kondisi audiens, serta penyampaian pesan yang mampu membangun kesadaran sehingga mad'u terdorong untuk menerima dan mengamalkan ajaran Islam secara sukarela.¹⁷

Keberhasilan dakwah persuasif dipengaruhi oleh kemampuan da'i dalam memahami karakteristik audiens. Oleh karena itu, penyampaian pesan perlu disesuaikan dengan latar belakang, pengalaman, kebutuhan, maupun cara pandang mad'u agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima. Penyesuaian tersebut bertujuan menciptakan komunikasi yang efektif sehingga proses dakwah tidak hanya menyampaikan informasi keagamaan, tetapi juga membangun pemahaman dan kedekatan antara

¹⁷ Lina Masruroh, *KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM DAKWAH KONTEKS INDONESIA* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), hlm. 11.

komunikator dengan komunikan.¹⁸

Dalam penelitian ini, dakwah persuasif digunakan untuk menganalisis bagaimana pemateri menyampaikan pesan dakwah kepada peserta kajian virtual di Komunitas Roblox Muslim Community. Penyampaian materi dilakukan dengan menyesuaikan bahasa, contoh, serta pembahasan yang dekat dengan kehidupan peserta yang didominasi oleh generasi muda. Penyesuaian tersebut sejalan dengan konsep *field of experience* dan *frame of reference* dalam Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm, yang menjelaskan bahwa keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh kesesuaian pengalaman dan kerangka acuan antara komunikator dan komunikan. Dengan demikian, dakwah persuasif membantu menjelaskan bagaimana pesan dakwah dapat diterima dan dipahami secara lebih efektif dalam kajian virtual.

4. Kajian Virtual

Kajian virtual menjelaskan bagaimana aktivitas keagamaan, seperti kajian Islam, mengalami pergeseran dari ruang fisik ke ruang digital seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Kajian yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di masjid, majelis taklim, atau forum keagamaan lainnya, kini dapat dilakukan secara *online* melalui berbagai

¹⁸ Imang Maulana, M Supriadi, dan Agama Islam Al-zaytun Indonesia, "PERUBAHAN SIKAP MAHASISWA KPI IAI AL AZIS" 5, no. 1 (2026): 14–25.

platform digital seperti *live streaming*, media sosial, hingga dunia virtual.¹⁹

Perubahan ini menunjukkan bahwa proses penyampaian pesan dakwah tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Dalam konteks penelitian ini, kantin (kajian rutin) yang dilakukan melalui platform *game* seperti Roblox menunjukkan bahwa ruang virtual dapat berfungsi sebagai media komunikasi dakwah dan pembelajaran agama. Meskipun tidak berada dalam suatu tempat secara fisik, para peserta kajian tetap dapat berinteraksi, berkomunikasi, mendengarkan materi bersama melalui fitur komunikasi yang tersedia di dalam platform tersebut. Interaksi dalam kajian virtual biasanya dilakukan melalui *chat*, *voice*, avatar, serta fitur digital lainnya.²⁰

5. Komunitas Virtual

Konsep komunitas virtual pertama kali dikemukakan oleh Howard Rheingold melalui karyanya *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Menurutnya, komunitas virtual adalah kelompok orang yang berinteraksi secara daring dalam jangka waktu tertentu hingga terbentuk relasi sosial antaranggota dan pertukaran informasi di dalam ruang virtual. Komunitas virtual tidak terbentuk hanya karena adanya kumpulan orang dalam satu platform digital, tetapi karena adanya interaksi yang terus menerus, komunikasi yang intens, serta kesamaan

¹⁹ Agus Arda dan Setiawan Telaumbanua, “Dekonstruksi Ekklesiologi terhadap Fenomena Roblox Church: Sebuah Tantangan Spiritualitas Digital Generasi Z,” 2025, 209–30.

²⁰ Achmad Muhibin Zuhri, *Beragama Di Ruang Digital; Konfigurasi Ideologi Dan Ekspresi Keberagaman Masyarakat Virtual*. (Nawa Litera Publishing, 2021), hal. 5.

minat dan tujuan di antara para anggotanya.²¹

Komunitas virtual dapat dikatakan sebagai komunitas sosial yang terbentuk di dunia maya melalui proses komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan. Konsep komunitas virtual ini relevan dengan penelitian tentang kajian virtual melalui platform Roblox, karena komunitas Roblox Muslim Community dapat dikategorikan sebagai komunitas virtual yang terbentuk melalui media digital. Para anggota komunitas tersebut tidak bertemu secara langsung di dunia nyata, tetapi berinteraksi melalui dunia virtual Roblox dengan menggunakan avatar, fitur *chat*, dan *voice communication*.²²

Interaksi yang dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan kajian dan diskusi keagamaan menunjukkan bahwa komunitas virtual yang memiliki tujuan bersama, yaitu belajar ilmu agama Islam di ruang virtual. Oleh karena itu, teori komunitas virtual dari Rheingold dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana komunitas kajian dalam Roblox terbentuk melalui komunikasi virtual dan interaksi sosial di dunia maya.²³

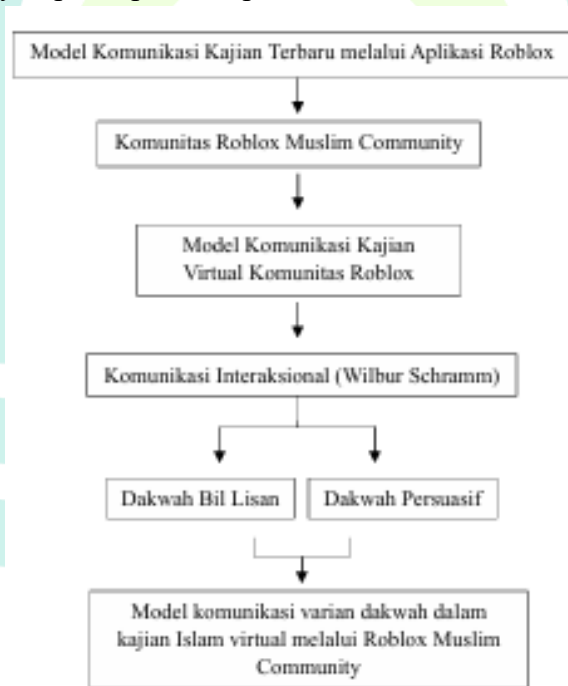
²¹ Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1993).

²² Nurul Ilmi Sudirman, “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, no. 1 (2025): 37–44.

²³ Nadia Darmayunita, Farida, dan M Reza Ishadi Fadillah, “Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds Communication experiences between

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada fenomena kajian virtual yang memanfaatkan platform digital sebagai media komunikasi dakwah. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan model komunikasi interaksional Wilbur Schramm sebagai landasan utama untuk menganalisis proses komunikasi yang berlangsung dalam kajian virtual pada komunitas Roblox Muslim Community. Analisis kemudian diperkuat melalui konsep dakwah bil lisan untuk menjelaskan bentuk penyampaian pesan serta dakwah persuasif untuk memahami efektivitas penyampaian pesan kepada audiens.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir 1

Kerangka ini membantu peneliti dalam menjawab fokus penelitian mengenai bagaimana model komunikasi interaksional diterapkan dalam kajian virtual pada komunitas Roblox Muslim Community, serta menganalisis penyampaian pesan dakwah melalui dakwah bil lisan dan dakwah persuasif.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama, artikel yang ditulis oleh Arditya Prayogi pada tahun 2021 dengan judul “Analisa Penggunaan Video *Game* sebagai Media Dakwah” bertujuan untuk mengkaji secara konseptual dan praktis terkait pemanfaatan *game* sebagai media dakwah yang berpotensi menyebarluaskan pesan-pesan Islam secara luas dan signifikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis literatur yang bersumber dari buku, jurnal, dan referensi lain yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gim sebagai media dakwah dapat dipahami melalui tiga perspektif, yaitu sebagai media dalam mengubah perilaku melalui proses pembelajaran, sebagai simulasi yang menghadirkan pengalaman bermakna, serta sebagai lingkungan interaktif yang mendukung aktivitas pembelajaran yang bernilai. Secara praktis, pemanfaatan video *game* dalam dakwah dapat dilakukan dengan membangun platform *game* berbasis nilai-nilai Islam, menyisipkan unsur-unsur keislaman dalam permainan, serta mengintegrasikannya dengan platform lain di luar sistem *game*.²⁴ Adapun perbedaan dengan penelitian yang

²⁴ Arditya Prayogi, “ANALISA PENGGUNAAN VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA DAKWAH,” *HIKMAH* 15 No. 2 (2021),

dilakukan penulis terletak pada fokus kajian, di mana penelitian ini lebih menekankan pada analisis konseptual penggunaan video *game* sebagai media dakwah secara umum, sedangkan penelitian penulis berfokus pada model komunikasi dalam kajian virtual melalui platform Roblox, khususnya pada Roblox Muslim Community, sehingga lebih berfokus pada pola interaksi komunikasi yang terjadi di dalamnya.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Muhamad Iqbal, Dzulfikar Adirais, Ahmad Sarbini, dan Asep Iwan Setiawan pada tahun 2025 dengan judul “Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkakia melalui Platform Roblox di Era Digital” penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis arsitektur strategi dakwah yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia di platform Roblox dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus instrumental, serta memanfaatkan metode etnografi virtual dan analisis dokumen digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi dakwah yang digunakan didominasi oleh pendekatan *Al-Manhaj Al-Hissi* (indrawi), yang mengubah ceramah verbal menjadi pengalaman interaktif melalui simulasi ritual dan majelis komunal virtual. Selain itu pendekatan *Al-Manhaj Al-Athifi* (sentimentil) berperan dalam membangun ikatan emosional antaranggota komunitas, sedangkan *Al-Manhaj Al-Aqli* (rasional) mengalami penyederhanaan menjadi konten ringan agar sesuai dengan karakteristik “ekonomi atensi” di platform digital, yang berpotensi mengurangi

kedalaman pemahaman keagamaan.²⁵ Adapun perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian, di mana penelitian ini menekankan pada strategi dakwah yang digunakan oleh seorang dai dalam platform Roblox, sedangkan penelitian penulis lebih berfokus pada model komunikasi yang terbentuk dalam kajian virtual pada Roblox Muslim Community, sehingga lebih mengarah pada pola interaksi dan proses komunikasi antarpartisipan dalam kegiatan tersebut.

Ketiga, artikel ilmiah yang ditulis oleh Isna Salsabila Muthoharoh pada tahun 2025 yang berjudul “Dari Gameplay menjadi Kajian Keagamaan: Transformasi Praktik Keagamaan sebagai Ekspresi Kesalehan Generasi Muda di Roblox” tulisan ini bertujuan untuk menganalisis transformasi praktik keagamaan di platform Roblox sebagai bentuk kesalehan kontemporer generasi muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi pada komunitas Majelis Roblox Indonesia (MARIO) dan Roblox Muslim Community (RMC), serta menggunakan kerangka *Digital Religion* dari Heidi A. Campbell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox telah mengalami transformasi dari sekadar media hiburan menjadi ruang ekspresi religius yang efektif melalui strategi multi-platform. Praktik keagamaan virtual tersebut mencerminkan karakteristik agama digital kontemporer, di mana budaya digital tidak hanya membentuk praktik keagamaan baru, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan ke dalam ruang digital sebagai bagian dari

²⁵ Iqbal et al., “Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkaria Melalui Platform Roblox Di Era Digital.”

identitas generasi muda.²⁶ Adapun perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian, di mana penelitian ini lebih menekankan pada transformasi praktik keagamaan dan ekspresi kesalehan di ruang digital, sedangkan penelitian penulis berfokus pada model komunikasi dalam kajian virtual di platform Roblox, khususnya pada Roblox Muslim Community, sehingga lebih mengarah pada karakteristik interaksi yang terbentuk dalam komunitas tersebut.

Keempat, artikel ilmiah yang berjudul "*An Exploratory Study of Roblox Games as a Medium for Da'wah and Dissemination Strategies through Social Media*" yang ditulis oleh Al Kahfi, Muhammad Yudha Ardiansyah, M Gustar Umam, Canra Krisna Jaya, Fajriani Arnol di tahun 2025. Artikel tersebut bertujuan untuk memahami praktik dakwah Islam di platform Roblox serta bagaimana generasi muda menerima dan menyebarkan pesan-pesan keagamaan tersebut. Pendekatan yang digunakan oleh penulis ialah kualitatif dengan metode studi kasus, melalui observasi digital, dokumentasi konten, serta analisis interaksi antar avatar di dalam platform Roblox. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai aktivitas dakwah yang dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti kajian virtual, simulasi ibadah, dan komunitas bertema Islam yang kemudian disebarkan melalui media sosial seperti TikTok, sehingga mampu menjangkau audiens secara luas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi antara Roblox dan media sosial dapat menjadi model dakwah yang efektif dan

²⁶ Muda D I Roblox, "PRAKTIK KEAGAMAAN SEBAGAI EKSPRESI KESALEHAN GENERASI," 2021.

sesuai dengan budaya digital generasi muda.²⁷ Adapun perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian, di mana penelitian ini menekankan pada praktik dan penyebaran dakwah, sedangkan penelitian penulis berfokus pada dinamika interaksi komunikasi dalam Roblox Muslim Community.

Kelima, artikel yang ditulis oleh Naesya Fazriah, Suci Purnama Sari, dan Ade Fakih Kurniawan dengan judul “Efektivitas Muraja’ah Al-Qur’an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta” penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana serta tingkat efektivitas muraja’ah Al-Qur’an yang berlangsung secara daring melalui Roblox. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan dukungan data angka yang diperoleh dari 33 responden. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa Roblox dapat dimanfaatkan sebagai media muraja’ah yang interaktif, fleksibel, dan mampu meningkatkan ketertarikan pengguna lebih dari 70% responden yang menilai positif kegiatan ini dalam meningkatkan hafalan, motivasi, dan kenyamanan belajar. Namun, pelaksanaannya tetap memerlukan pendampingan dan pengawasan agar hasilnya optimal.²⁸ Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian, di mana penelitian ini lebih mengarah pada efektivitas pemanfaatan aplikasi Roblox dalam kegiatan muraja’ah

²⁷ Kahfi et al., “An Exploratory Study of Roblox Games as a Medium for Da’wah and Dissemination Strategies through Social Media.”

²⁸ Naesyah Fazriah, Suci Purnama Sari, dan Ade Fakih Kurniawan, “Efektivitas Muraja’ah Al - Qur’an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta” 04, no. 01 (2026): 1–18.

dan menghafal ayat suci Al-Qur'an, sedangkan penulis mengarah pada mekanisme komunikasi antaranggota dalam kegiatan kajian virtual pada Roblox Muslim Community.

H. Metodologi Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Penelitian ini berlandaskan paradigma konstruktivisme, yaitu sudut pandang yang memahami realitas sosial sebagai hasil pembentukan makna melalui interaksi antarindividu. Paradigma ini menekankan bahwa makna tidak bersifat tetap atau tunggal, melainkan terbentuk dari pengalaman, proses komunikasi, serta penafsiran individu dalam konteks sosial tertentu.²⁹ Dalam penelitian ini, paradigma konstruktivisme digunakan untuk memahami bagaimana proses komunikasi dan interaksi keagamaan dibangun dalam ruang virtual berbasis *game*. Model komunikasi kajian Roblox Muslim Community yang berlangsung di platform digital dipahami sebagai hasil konstruksi sosial antara pengelola kajian, pemateri, dan anggota komunitas. Oleh karena itu, paradigma ini relevan untuk menelaah makna, proses, dan komunikasi dakwah Islam yang terbentuk dalam kajian virtual.³⁰

2. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian etnografi virtual. Pendekatan tersebut dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena komunikasi, khususnya

²⁹ Muhammad Chairul Basrun Umanailo, "Paradigma Konstruktivis," *Metodologi Penelitian*, no. October (2019): 1–5.

³⁰ Zikri Fachrul Nurhadi, *Teori-Teori Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 6-7.

terkait proses penyampaian pesan keagamaan, interaksi antaranggota komunitas, serta model komunikasi yang digunakan dalam kajian Islam virtual.³¹ Etnografi virtual merupakan salah satu pendekatan penelitian yang tergolong baru dalam mengkaji budaya dan artefak budaya di dunia digital.³²

Metode ini tidak hanya berfungsi sebagai teknik penelitian, tetapi juga dapat digunakan sebagai kerangka untuk memahami berbagai lapisan realitas yang terbentuk di ruang virtual. Melalui etnografi virtual, peneliti dapat menelaah proses terbentuknya budaya siber, konstruksi makna, serta dinamika relasi dan pola interaksi yang berlangsung dalam ruang internet. Dalam hal ini, realitas budaya digital dapat dianalisis melalui beberapa aspek seperti perangkat dan konten yang digunakan, bentuk media (*form*), ruang interaksi (*site*), serta tampilan pesan yang terlihat dipermukaan (*surface*).³³

Penelitian ini menggunakan sifat deskriptif untuk menggambarkan secara sistematis dan rinci bagaimana kajian dari Roblox Muslim Community dilaksanakan melalui platform *game*, serta bagaimana peran komunikator, media, pesan, dan komunikasi saling berinteraksi dalam membentuk proses komunikasi

³¹ Rulli Nasrullah, *ETNOGRAFI VIRTUAL: Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), hlm. 11-12.

³² Mita Rosaliza, Hesti Asriwandari, dan Indrawati, “15887-Article Text-60138-2-10-20230829,” *Jurnal Ilmu Budaya* 20, no. 1 (2023): 74–103.

³³ Fikrisya Ariyani Iskandar dan Indira Irawati, “Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis,” *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 7, no. 4 (2023): 679–96, <https://doi.org/10.14710/anuva.7.4.679-696>.

dakwah. Studi ini berfokus pada pemaparan realitas komunikasi di ruang virtual berdasarkan data lapangan, sekaligus memahami bagaimana makna pesan keagamaan dikonstruksi dan dimaknai oleh para pengguna dalam konteks kehidupan digital yang juga terhubung dengan realitas sehari-hari.³⁴

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dipilih pada ruang virtual Roblox Muslim Community karena seluruh aktivitas kajian, interaksi antaranggota, serta proses komunikasi keagamaan berlangsung melalui platform digital Roblox dan media pendukung seperti Discord. Pemilihan ruang virtual sebagai lokasi penelitian relevan dengan pendekatan etnografi virtual yang berfokus pada pengamatan interaksi dan komunikasi dalam lingkungan digital.

Waktu penelitian dilakukan secara fleksibel mengikuti jadwal kegiatan komunitas karena aktivitas kajian dilaksanakan secara daring dan menyesuaikan agenda yang ditetapkan pengelola komunitas. Penyesuaian waktu ini bertujuan agar peneliti dapat mengamati proses komunikasi yang berlangsung secara alami serta memperoleh data yang mendalam dan sesuai dengan fokus penelitian.

4. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini memiliki dua jenis, yakni data primer dan data sekunder. Keduanya diperlukan guna peneliti mendapatkan pengetahuan yang menyeluruh dengan fenomena yang diteliti, baik dari hasil observasi langsung maupun dari sumber-sumber pendukung yang

³⁴ Nasrullah, *ETNOGRAFI VIRTUAL: Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Hlm. 43.

relevan. Adapun jenis sumber dalam penelitian ini meliputi :

- a) Data Primer merupakan data utama yang dikumpulkan secara langsung dari informan melalui observasi dan wawancara mendalam. Informan dalam penelitian ini mencakup pengelola komunitas, pemateri kajian, moderator, serta anggota yang aktif mengikuti kegiatan kajian rutin melalui platform Roblox.
- b) Data sekunder merupakan data pendukung yang bersumber dari berbagai dokumen dan literatur yang relevan dengan penelitian. Data ini mencakup arsip kegiatan komunitas, dokumentasi terkait pelaksanaan kajian, serta berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan komunitas virtual dan dakwah digital.³⁵

5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Ketiga teknik tersebut dipadukan untuk menghasilkan data yang rinci dan mendalam terkait proses komunikasi dalam kegiatan kajian virtual. Adapun uraian masing-masing teknik adalah sebagai berikut :

a) Observasi Virtual :

Observasi virtual dilakukan dengan cara peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan kajian rutin yang berlangsung di ruang komunitas virtual. Peneliti mengikuti jalannya kegiatan secara partisipatif untuk

³⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 157-160.

mengamati secara sistematis interaksi antaranggota, pola komunikasi yang terbentuk, serta bagaimana pesan keagamaan disampaikan dan diterima oleh peserta. Melalui observasi ini, peneliti dapat memahami dinamika komunikasi yang terjadi secara alami, termasuk peran pengelola, pemateri, moderator, serta tingkat partisipasi anggota selama kegiatan berlangsung.

b) Wawancara :

Peneliti akan melakukan wawancara secara daring dengan narasumber terpilih dan menggunakan metode wawancara semiterstruktur melalui aplikasi Discord. Informan dalam penelitian ini meliputi ustaz, pengelola maupun panita komunitas, serta beberapa anggota aktif Roblox Muslim Community yang mengikuti kegiatan kajian virtual secara rutin. Pemilihan informan tersebut dilakukan karena mereka terlibat langsung dalam proses pelaksanaan kajian dan interaksi komunikasi di ruang virtual.

Metode wawancara semi-terstruktur memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk mengembangkan pertanyaan sesuai di lapangan sehingga data yang diperoleh lebih mendalam dan kontekstual. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai pengalaman, pandangan, serta peran informan dalam proses komunikasi kajian virtual, termasuk persepsi mereka terhadap efektivitas penyampaian pesan keagamaan di ruang digital.

c) Dokumentasi :

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bukti berupa dokumen

atau arsip.³⁶ Data dokumentasi dalam penelitian ini akan mengumpulkan berupa tangkapan layar (*screenshot*) saat kegiatan kajian berlangsung, catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti, serta dokumen lain yang selaras dengan penelitian. Teknik ini bertujuan untuk memperkuat keabsahan data serta memberikan bukti konkret terkait aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data dengan model interaktif yang berlangsung secara berkelanjutan sejak tahap pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan. Tahapan ini bertujuan guna mengolah data secara sistematis sehingga dapat menghasilkan temuan yang valid dan mendalam terkait proses komunikasi dalam kajian virtual. Adapun langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi :

a) Reduksi Data :

Reduksi data adalah proses pemilahan, rangkuman, serta pemfokusan data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti menyeleksi data yang sesuai dengan fokus penelitian, khususnya yang berkaitan dengan model komunikasi dan pola interaksi dalam kajian virtual. Data yang tidak relevan akan disisihkan, sehingga proses analisis menjadi lebih terarah dan mendalam.³⁷

³⁶ M.Pd Prof. Dr. A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian-Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian, Educacao e Sociedade*, vol. 1, (2014), hlm. 391.

³⁷ Sudaryono, *Metodologi Penelitian, (PT. Raja Grafindo Persada*, vol. 11, (2018), hlm. 347-348.

b) Penyajian Data :

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis. Penyajian ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengidentifikasi pola komunikasi, bentuk interaksi, serta dinamika yang berlangsung dalam komunitas kajian virtual.

c) Penarikan Kesimpulan :

Kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data berdasarkan teori yang digunakan, yaitu model komunikasi interaksional, pola komunikasi sirkular, kajian virtual, dan komunitas virtual. Pada tahap ini, peneliti merumuskan temuan mengenai proses komunikasi timbal balik dalam kajian, pelaksanaan kajian di ruang virtual, serta interaksi antaranggota dalam komunitas. Kesimpulan yang diperoleh akan diperkuat melalui proses verifikasi terhadap data penelitian.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan pembahasan dalam skripsi ini disusun dengan sistematika yang umumnya digunakan dalam karya ilmiah sejenis:

Bab I : Pendahuluan, berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berpikir, penelitian relevan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Berisi landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam menganalisis fenomena penelitian. Pada bab ini membahas model

komunikasi interaksional dari Wilbur Schramm sebagai teori utama untuk memahami proses komunikasi dalam kajian virtual, dakwah bil lisan sebagai metode dakwah yang digunakan dalam penyampaian materi, dakwah persuasif sebagai pendekatan dalam untuk membangun pemahaman dan penerimaan audiens, serta konsep kajian virtual dan komunitas virtual sebagai landasan dalam memahami pelaksanaan kajian Islam di ruang digital pada komunitas Roblox Muslim Community.

Bab III : Bab ini berisi gambaran umum mengenai objek penelitian, yaitu komunitas Roblox Muslim Community. Uraian dalam bab ini meliputi profil komunitas, sejarah terbentuknya komunitas, struktur pengelola, serta aktivitas kajian yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga menyajikan data hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait proses komunikasi dalam kajian virtual.

Bab IV : Analisis Hasil Penelitian, bab ini menyajikan data hasil penelitian yang telah diperoleh di lapangan. Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada analisis model komunikasi dalam kajian virtual di komunitas Roblox Muslim Community menggunakan model komunikasi interaksional Wilbur Schramm.

Selanjutnya, analisis dilakukan terhadap penerapan dakwah bil lisan sebagai bentuk penyampaian ilmu agama serta dakwah persuasif sebagai pendekatan dalam membangun pemahaman dan penerimaan pesan dakwah.

Bab V : Penutup, bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang diberikan berdasarkan temuan penelitian. Kesimpulan disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, serta saran ditujukan bagi pihak terkait maupun peneliti selanjutnya agar dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan penelitian di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Komunikasi Interaksional

Model komunikasi interaksional merupakan model komunikasi yang dikembangkan oleh Wilbur Schramm yang menjelaskan bahwa proses komunikasi berlangsung secara dua arah melalui pertukaran pesan dan umpan balik antara komunikator dan komunikan. Model komunikasi interaksional sebagian besar digunakan untuk media baru seperti internet.³⁸

Menurut Schramm (1997) model komunikasi interaksional menggambarkan komunikasi sebagai sebuah proses di mana partisipan komunikasi saling bertukar posisi sebagai pengirim pesan dan penerima pesan serta membentuk makna bersama dengan cara mengirim dan menerima umpan balik dalam konteks fisik dan psikologis. Tidak seperti model komunikasi linear, dalam model komunikasi interaksional terdapat umpan balik yang membuat proses komunikasi menjadi lebih interaktif karena berlangsung secara dua arah.³⁹

Model komunikasi interaksional menekankan bahwa keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam memahami dan menafsirkan pesan yang diterima. Oleh karena itu, komunikasi tidak hanya bergantung pada penyampaian

³⁸ Dyah Gandasari et al., *Pengantar Komunikasi Antar Manusia, Yayasan Kita Menulis*, 1 ed. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022). Hlm. 29.

³⁹ Gandasari et al. Hlm. 30.

pesan, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman, latar belakang, pengetahuan, dan cara pandang masing-masing individu. Dalam komunikasi interaksional, proses komunikasi berlangsung secara lebih aktif karena adanya pertukaran pesan dan respon yang terus menerus. Komunikasi tidak lagi dipahami sekadar penyampaian informasi, tetapi sebagai proses membangun makna bersama melalui interaksi sosial.⁴⁰

Dalam model komunikasi interaksional ini relevan digunakan untuk penelitian ini karena proses komunikasi dalam kajian virtual Roblox Muslim Community berlangsung secara dua arah. Pemateri, moderator, dan anggota komunitas saling bertukar pesan melalui *voice chat*, kolom *chat*, serta diskusi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian teori ini membantu peneliti untuk menjawab rumusan masalah pertama mengenai bagaimana model komunikasi kajian virtual diterapkan dalam komunitas tersebut.

1. Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik (*feedback*) merupakan tanggapan yang diberikan oleh komunikan setelah menerima pesan dari komunikator. Dalam model komunikasi interaksional Wilbur Schramm, *feedback* menjadi unsur penting yang membedakan komunikasi interaksional dengan komunikasi linear karena menunjukkan bahwa proses komunikasi berlangsung secara dua arah. Melalui umpan balik, komunikator dapat mengetahui apakah pesan yang disampaikan telah dipahami, diterima, atau bahkan memerlukan penjelasan lebih lanjut. Bentuk umpan balik dapat

⁴⁰ Gandasari et al. Hlm. 31.

berupa tanggapan lisan, komentar, pertanyaan, saran, maupun respons nonverbal yang muncul selama proses komunikasi berlangsung.⁴¹

Keberadaan *feedback* memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara komunikator dan komunikan. Dengan adanya respons dari komunikan, proses komunikasi tidak hanya berhenti pada penyampaian pesan, tetapi berkembang menjadi proses pertukaran makna yang berlangsung secara berkesinambungan. Oleh karena itu, *feedback* berperan penting dalam menciptakan komunikasi yang efektif karena memberikan kesempatan kepada komunikator untuk mengevaluasi serta menyesuaikan penyampaian pesan sesuai dengan respons yang diberikan oleh komunikan.⁴²

Dalam penelitian ini, fenomena *feedback* terlihat pada pelaksanaan kajian virtual di Komunitas Roblox Muslim Community. Umpan balik diberikan oleh peserta melalui fitur *voice chat* di Discord, kolom percakapan (*chat*), penyampaian pertanyaan, pemberian tanggapan terhadap materi kajian, serta keterlibatan dalam sesi diskusi bersama pemateri. Berbagai bentuk respons tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam kajian virtual tidak berlangsung secara satu arah, melainkan terjadi interaksi timbal balik antara pemateri dan peserta selama kegiatan berlangsung.

⁴¹ Gandasari et al. Hlm. 19-20.

⁴² Yudi Abdullah, *KOMUNIKASI SEBUAH INTRODUKSI* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019), hlm. 23-24.

2. *Field of Experience*

Field of Experience (bidang pengalaman) merujuk pada latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh seseorang yang memengaruhi caranya dalam menginterpretasikan serta memahami sebuah pesan komunikasi. Pengalaman tersebut mencakup aspek pendidikan, budaya, lingkungan sosial, kebiasaan, pengetahuan, hingga pengalaman hidup lainnya. Dalam model komunikasi interaksional Wilbur Schramm, *field of experience* menjadi bagian penting karena komunikasi akan lebih mudah dipahami apabila komunikator dan komunikan memiliki pengalaman yang saling berkaitan. Sebaliknya, perbedaan pengalaman dapat menyebabkan terjadinya kesalahpahaman dalam proses komunikasi.⁴³

Field of Experience menunjukkan bahwa setiap individu memiliki pengalaman hidup yang berbeda sehingga cara memahami pesan juga dapat berbeda. Semakin besar kesamaan pengalaman antara komunikator dan komunikan, maka semakin mudah proses komunikasi berlangsung secara efektif. Dalam konteks komunikasi virtual, *field of experience* tidak hanya berkaitan dengan pengalaman sosial dan budaya, tetapi juga pengalaman digital individu dalam menggunakan media virtual. Pengalaman menggunakan Roblox, Discord, maupun komunitas online memengaruhi bagaimana anggota komunitas memahami interaksi dan pesan yang berlangsung dalam ruang virtual.⁴⁴

⁴³ Mulyana, "Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar," (2017), hlm. 177.

⁴⁴ Mulyana. Hlm. 177.

Pada penelitian ini, anggota Roblox Muslim Community memiliki latar belakang pengalaman yang berbeda, baik dalam pemahaman agama maupun pengalaman menggunakan media digital. Perbedaan tersebut memengaruhi cara anggota memahami materi kajian, berinteraksi dengan anggota lain, serta memaknai komunikasi yang berlangsung selama kajian virtual.

3. *Frame of Reference*

Frame of Reference merupakan kerangka berpikir atau sudut pandang individu dalam memahami dan menafsirkan pesan komunikasi. Kerangka acuan tersebut terbentuk dari pola pikir, sudut pandang, nilai-nilai, keyakinan, asumsi, serta ekspektasi tertentu yang dimiliki seseorang ketika dihadapkan pada suatu pesan yang dimiliki seseorang. Setiap individu memiliki *frame of reference* yang berbeda sehingga pesan yang sama dapat menghasilkan pemahaman yang berbeda pula. Dalam komunikasi, *frame of reference* memengaruhi bagaimana seseorang menilai, menafsirkan, dan memberikan respon terhadap pesan yang diterima.⁴⁵

Perbedaan *frame of reference* sering menjadi penyebab munculnya perbedaan pemahaman dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, komunikator perlu memahami kondisi dan latar belakang komunikan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam ruang komunikasi virtual, *frame of reference* juga dipengaruhi oleh pengalaman individu dalam dunia digital. Cara seseorang memahami komunitas virtual

⁴⁵ Ruliana Poppy Dra Dr, "TEORI KOMUNIKASI." Hlm.

dapat memengaruhi proses komunikasi yang terjadi.⁴⁶

Berdasarkan uraian tersebut, Model komunikasi Interaksional Wilbur Schramm digunakan sebagai teori utama dalam penelitian ini untuk menganalisis proses komunikasi yang terjadi dalam kajian virtual Roblox Muslim Community. Teori ini digunakan untuk melihat bagaimana proses pertukaran pesan, umpan balik (*feedback*), *field of experience*, dan *frame of reference* berlangsung antara pemateri, moderator, serta anggota komunitas selama kegiatan kajian. Melalui teori ini, peneliti dapat memahami bagaimana pesan keagamaan disampaikan, diterima, dan dimaknai oleh peserta kajian dalam ruang virtual.

B. Dakwah Bil Lisan

Secara etimologis, dakwah berasal dari bahasa Arab, yaitu *da'a-yad'u-da'watan*, yang berarti mengajak, menyeru, memanggil, atau menyampaikan seruan. Dalam konteks Islam, dakwah dipahami sebagai upaya mengajak manusia menuju jalan Allah dengan membawa perubahan pada cara berpikir, sikap, maupun perilaku sesuai dengan ajaran Islam. Menurut Moh. Ali Aziz, dakwah bil lisan merupakan salah satu metode dakwah yang dilakukan melalui penyampaian pesan secara lisan kepada mad'u. Metode ini diwujudkan dalam bentuk ceramah, diskusi, nasihat, maupun tanya jawab yang bertujuan mengajak masyarakat kepada ajaran Islam. Oleh karena itu, keberhasilan dakwah tidak hanya ditentukan oleh isi pesan yang disampaikan, tetapi juga oleh ketepatan

⁴⁶ Ruliana Poppy Dra Dr. Hlm. 13.

metode yang digunakan agar pesan dapat diterima dan dipahami oleh mad'u.⁴⁷

Salah satu metode dakwah yang paling banyak digunakan adalah dakwah *bil lisan*, yaitu penyampaian pesan dakwah melalui komunikasi verbal. Dakwah ini dilakukan dengan menggunakan bahasa atau ucapan dalam bentuk ceramah, diskusi, tanya jawab, maupun bentuk komunikasi lisan lainnya. Seiring berkembangnya teknologi informasi, pelaksanaan dakwah *bil lisan* tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan melalui media digital dan platform virtual yang memungkinkan interaksi antara da'i dan mad'u tanpa dibatasi ruang dan waktu.⁴⁸

Dalam penelitian ini, dakwah *bil lisan* diwujudkan melalui kegiatan kajian virtual yang diselenggarakan oleh Roblox Muslim Community. Meskipun berlangsung di lingkungan virtual menggunakan platform Roblox yang didukung oleh Discord sebagai media komunikasi suara, proses penyampaian materi tetap mengandalkan komunikasi lisan antara pemateri dan peserta kajian. Selain penyampaian materi, peserta juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan secara langsung sehingga proses dakwah berlangsung secara interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan media digital tidak mengubah hakikat dakwah *bil lisan*,

⁴⁷ Moh. Ali Aziz, *ILMU DAKWAH*, Cetakan ke (Jakarta: KENCANA, 2024), hlm. 307.

⁴⁸ Aziz. Hlm. 323.

melainkan memperluas ruang pelaksanaannya melalui pemanfaatan teknologi komunikasi.

Pelaksanaan dakwah *bil lisan* juga perlu memperhatikan etika komunikasi sebagaimana diajarkan dalam Al-Qur'an. Prinsip *qaulan baligha* menekankan penggunaan bahasa yang jelas, efektif, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik mad'u. Prinsip *qaulan layyina* mengajarkan penyampaian pesan dengan tutur kata yang lembut dan santun, sedangkan *qaulan ma'rufa* menekankan penggunaan perkataan yang baik, bermanfaat, dan tidak menyakiti perasaan orang lain. Selain itu, prinsip *qaulan maysura* mengarahkan da'i untuk menggunakan bahasa yang sederhana sehingga pesan dakwah mudah dipahami oleh audiens.⁴⁹

Keempat prinsip tersebut menjadi landasan penting dalam komunikasi dakwah, termasuk dalam kajian virtual Roblox Muslim Community yang mayoritas pesertanya berasal dari kalangan Generasi Z dan Generasi Alpha. Oleh karena itu, penyampaian materi menggunakan bahasa yang ringan, komunikatif, dan interaktif menjadi salah satu faktor yang mendukung efektivitas penyampaian pesan dakwah di ruang virtual.

C. Dakwah Persuasif

Dakwah persuasif merupakan pendekatan dakwah yang dilakukan dengan cara mengajak, meyakinkan, dan membimbing mad'u agar menerima serta mengamalkan ajaran Islam tanpa adanya unsur

⁴⁹ Abdullah, *KOMUNIKASI ISLAM DAN DAKWAH*, Cetakan ke (Medan: Merdeka Kreasi, 2024), hlm. 157.

paksaan. Melalui pendekatan ini, seorang da'i berupaya memengaruhi cara berpikir, sikap, dan perilaku mad'u dengan mempertimbangkan kondisi psikologis, karakteristik, serta kebutuhan mereka. Dengan demikian, perubahan yang terjadi pada diri mad'u lahir atas kesadaran dan kemauan sendiri, bukan karena tekanan atau paksaan dari pihak lain.⁵⁰

Dalam pelaksanaannya, dakwah persuasif tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi keagamaan, tetapi juga menekankan pentingnya membangun hubungan yang baik antara da'i dan mad'u. Penyampaian pesan dilakukan dengan bahasa yang santun, mudah dipahami, serta disesuaikan dengan latar belakang audiens agar pesan dakwah dapat diterima secara efektif. Selain itu, dakwah persuasif juga menempatkan keteladanan, akhlak mulia, dan sikap bijaksana sebagai bagian penting dalam proses penyampaian dakwah sehingga mad'u terdorong untuk memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara sukarela.⁵¹

Efektivitas dakwah persuasif dipengaruhi oleh kondisi psikologis setiap mad'u yang berbeda-beda. Perbedaan usia, pengalaman, pengetahuan, lingkungan sosial, maupun cara pandang menyebabkan setiap individu memiliki respons yang berbeda terhadap pesan dakwah. Oleh karena itu, seorang da'i perlu memahami karakteristik audiens serta menyesuaikan cara penyampaian pesan agar komunikasi yang terjalin

⁵⁰ Achmad Mubarak, *Psikologi Dakwah Membangun Cara Berfikir dan Merasa*, (Katalog Dalam Terbitan, 2014), hlm. 161.

⁵¹ Mubarak. Hlm. 161.

lebih efektif dan mampu membangun kesadaran dalam diri mad'u.⁵²

Dalam penelitian ini, konsep dakwah persuasif digunakan untuk menganalisis bagaimana pemateri menyampaikan materi kajian kepada peserta di Komunitas Roblox Muslim Community. Penyampaian pesan dilakukan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan generasi muda, serta membuka ruang diskusi dan tanya jawab sehingga peserta dapat memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep *field of experience* dan *frame of reference* dalam Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm, yang menjelaskan bahwa keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh kesesuaian pengalaman dan kerangka acuan antara komunikator dan komunikan. Dengan demikian, dakwah persuasif membantu menjelaskan bagaimana pesan dakwah dapat diterima, dipahami, dan memperoleh respons positif dalam pelaksanaan kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community.

D. Kajian Virtual

Kajian virtual merupakan kegiatan pembelajaran atau penyampaian materi keagamaan yang dilakukan melalui media digital berbasis internet. Kajian virtual berkembang seiring meningkatnya penggunaan teknologi komunikasi dalam kehidupan masyarakat, terutama setelah munculnya berbagai platform digital yang memungkinkan interaksi dilakukan secara daring. Kajian virtual menjadi bentuk perkembangan

⁵² Mubarak. Hlm. 161.

komunikasi keagamaan dalam era digital karena proses pembelajaran agama tidak lagi terbatas pada ruang fisik seperti masjid, pesantren, atau majelis taklim. Melalui media digital, kegiatan kajian dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa harus mempertemukan seluruh peserta secara langsung.⁵³

Dalam kajian virtual, proses komunikasi berlangsung melalui media seperti *video conference*, *live streaming*, *voice room*, forum diskusi, maupun platform komunitas digital. Komunikasi dalam kajian virtual tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah melalui fitur komentar, diskusi, *chat*, maupun interaksi suara secara langsung. Kajian virtual memiliki beberapa karakteristik, seperti berbasis internet, menggunakan media digital, bersifat fleksibel, serta memungkinkan interaksi antaranggota komunitas secara virtual. Selain itu, kajian virtual juga menciptakan ruang komunikasi baru yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial dan komunitas keagamaan di dunia digital.⁵⁴

Perkembangan kajian virtual menunjukkan bahwa media digital tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan atau komunikasi sosial, tetapi juga dimanfaatkan sebagai ruang pembelajaran dan penyebaran nilai-nilai keagamaan. Kajian virtual menjadi salah satu bentuk adaptasi dakwah Islam terhadap perkembangan teknologi komunikasi

⁵³ Arda dan Telaumbanua, “Dekonstruksi Ekklesiologi terhadap Fenomena Roblox Church : Sebuah Tantangan Spiritualitas Digital Generasi Z.”

⁵⁴ Arda dan Telaumbanua.

modern.⁵⁵

E. Komunitas Virtual

1. Pengertian Komunitas Virtual

Komunitas virtual merupakan kelompok sosial yang terbentuk melalui interaksi antarindividu di ruang digital dengan memanfaatkan media internet sebagai sarana komunikasi. Komunitas virtual hadir karena perkembangan teknologi komunikasi yang memungkinkan individu membangun hubungan sosial tanpa harus bertemu secara langsung dalam satu lokasi fisik. Howard Rheingold menjelaskan bahwa komunitas virtual terbentuk karena adanya hubungan sosial yang berlangsung secara terus-menerus di internet sehingga menciptakan interaksi, kedekatan, serta rasa kebersamaan antaranggota komunitas.⁵⁶

Komunitas virtual tidak hanya berfungsi sebagai tempat bertukar informasi, tetapi juga menjadi ruang terbentuknya identitas sosial, budaya komunikasi, dan hubungan antaranggota. Walaupun interaksi dilakukan secara daring, anggota komunitas tetap dapat membangun hubungan sosial yang aktif melalui komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan. Perkembangan media digital menyebabkan komunitas virtual semakin berkembang dalam berbagai bidang, seperti hiburan, bisnis, hingga keagamaan. Kehadiran internet membuat individu lebih mudah menemukan kelompok yang memiliki minat, tujuan, dan kebutuhan

⁵⁵ Zuhri, *Beragama di ruang digital; Konfigurasi ideologi dan ekspresi keberagaman masyarakat virtual*. (2021), hlm. 6.

⁵⁶ Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*.

yang sama tanpa terbatas wilayah geografis.⁵⁷

Dalam komunitas virtual, komunikasi menjadi unsur utama yang menjaga keberlangsungan hubungan antaranggota. Intensitas komunikasi tersebut membentuk rasa keterikatan sosial meskipun anggota komunitas tidak bertemu secara langsung. Selain itu, komunitas virtual juga menciptakan bentuk interaksi sosial baru dalam masyarakat digital. Anggota komunitas tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif membangun percakapan, berbagi pengalaman, serta menciptakan budaya komunikasi dalam lingkup virtual.⁵⁸

2. Karakteristik Komunitas Virtual

Komunitas virtual memiliki karakteristik yang membedakannya dari komunitas konvensional. Perbedaan tersebut terlihat dari cara anggota komunitas berinteraksi, membangun hubungan sosial, serta menggunakan media digital dalam aktivitas komunikasi sehari-hari.

a) Berbasis Internet dan Media Digital

Komunitas virtual terbentuk dan berkembang melalui internet sebagai media utama komunikasi. Seluruh aktivitas komunikasi dilakukan menggunakan platform digital seperti media sosial, forum online, aplikasi komunikasi, maupun game online. Kehadiran internet memungkinkan anggota komunitas tetap terhubung walaupun berada di lokasi yang berbeda.

b) Memiliki Tujuan dan Ketertarikan yang Sama

Komunitas virtual terbentuk karena adanya

⁵⁷ Rheingold.

⁵⁸ Rheingold.

kesamaan minat, tujuan, atau kebutuhan antaranggota komunitas. Kesamaan tersebut menjadi faktor yang mendorong individu bergabung dan berinteraksi secara aktif dalam komunitas. Pada Roblox Muslim Community, anggota komunitas memiliki tujuan yang sama dalam mengikuti kajian Islam, membangun interaksi keagamaan, serta memanfaatkan media virtual sebagai ruang belajar agama.

c) Interaksi Dilakukan Secara Virtual

Interaksi dalam komunitas virtual dilakukan melalui media digital tanpa bertemu secara langsung. Anggota komunitas dapat berkomunikasi melalui fitur pesan, *voice room*, *video call*, maupun forum diskusi digital. Walaupun tidak berlangsung secara fisik, interaksi virtual tetap mampu menciptakan hubungan sosial antaranggota komunitas. Komunikasi yang berlangsung secara rutin menyebabkan anggota komunitas merasa saling mengenal dan memiliki keterikatan sosial.

Dalam penelitian ini, interaksi virtual terlihat melalui kegiatan kajian, diskusi, *voice room*, dan komunikasi antaranggota komunitas selama menggunakan Roblox dan Discord.

d) Menggunakan Identitas Virtual

Komunitas virtual memungkinkan individu menggunakan identitas digital dalam proses interaksi. Identitas tersebut dapat berupa *username*, foto profil, akun digital, maupun avatar virtual yang digunakan dalam platform online. Penggunaan identitas virtual menjadi bagian penting dalam komunikasi digital karena membantu anggota komunitas menampilkan

karakter, identitas, maupun representasi diri di ruang virtual.

e) Tidak Terbatas Wilayah Geografis

Komunitas virtual tidak dibatasi oleh lokasi geografis sehingga anggota komunitas dapat berasal dari daerah, kota, bahkan negara yang berbeda. Internet memungkinkan komunikasi berlangsung secara cepat tanpa dipengaruhi jarak fisik. Karakteristik ini menyebabkan komunitas virtual memiliki jangkauan yang lebih luas dibanding komunitas konvensional. Anggota komunitas dapat berpartisipasi dalam aktivitas komunitas kapan saja selama memiliki akses internet dan media komunikasi digital.

Para anggota Roblox Muslim Community dapat mengikuti kegiatan kajian virtual dari lokasi yang berbeda tanpa harus hadir secara langsung dalam satu tempat fisik.

3. Komunitas Virtual dalam Roblox Muslim Community

Roblox Muslim Community merupakan komunitas virtual yang memanfaatkan platform digital sebagai ruang komunikasi dan interaksi keagamaan. Komunitas ini menggunakan Roblox sebagai media utama pelaksanaan kajian virtual, sedangkan Discord digunakan sebagai media pendukung komunikasi antaranggota komunitas. Para anggota komunitas tidak hanya mengikuti kajian sebagai penerima informasi saja, tetapi juga terlibat dalam interaksi sosial dan komunikasi kelompok secara aktif.

Pemanfaatan Roblox sebagai ruang kajian virtual menjadi fenomena yang menarik karena platform tersebut pada dasarnya dirancang sebagai game

berbasis simulasi dan interaksi avatar. Namun dalam perkembangannya, Roblox digunakan komunitas ini untuk menciptakan ruang virtual bernuansa Islami yang digunakan sebagai tempat pelaksanaan kajian, diskusi agama, hingga aktivitas sosial komunitas. Penggunaan avatar menghasilkan komunikasi yang berbeda dibanding kajian pada umumnya karena anggota komunitas dapat berinteraksi dalam lingkungan virtual yang menyerupai ruang sosial tatap muka.

Selain Roblox, komunitas juga memanfaatkan Discord sebagai media pendukung komunikasi berlangsung. Discord digunakan untuk penyampaian informasi kegiatan, diskusi antaranggota, koordinasi komunitas, serta pelaksanaan *voice discussion* selama kajian berjalan. Penggunaan dua platform digital secara bersamaan menunjukkan adanya integrasi media dalam aktivitas komunikasi komunitas virtual.

Keberadaan Roblox Muslim Community memperlihatkan bagaimana budaya digital memengaruhi perkembangan dakwah Islam di kalangan generasi muda. Media game online yang identik dengan hiburan mengalami pergeseran fungsi menjadi ruang pembelajaran agama dan interaksi sosial berbasis keislaman. Hal tersebut menunjukkan bahwa dakwah digital mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta budaya komunikasi masyarakat modern. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa komunitas virtual tidak hanya menjadi ruang komunikasi digital, tetapi juga menjadi tempat terbentuknya budaya, identitas, dan aktivitas sosial keagamaan dalam masyarakat digital.



BAB III

GAMBARAN UMUM ROBLOX MUSLIM COMMUNITY

A. Profil Roblox Muslim Community

1. Sejarah Berdirinya Roblox Muslim Community



Gambar 3.1 Dokumentasi Roblox Muslim Community 1

Sumber: Dokumentasi Roblox Muslim Community melalui Discord

Roblox Muslim Community merupakan komunitas kajian Islam virtual yang memanfaatkan platform Roblox sebagai media utama dalam pelaksanaan kegiatan dakwah dan pembelajaran keislaman. Berdasarkan hasil wawancara dengan Akbar Hasan selaku Wakil Ketua komunitas, lahirnya Roblox Muslim Community berawal dari fenomena kajian Islam di Roblox yang sempat ramai diperbincangkan ketika seorang influencer bernama Kadam Sidik melakukan siaran langsung sambil mengikuti kegiatan kajian di dalam permainan Roblox.

Kegiatan kajian Islam di aplikasi Roblox mendapatkan respons yang cukup besar dari pengguna Roblox untuk mengikuti kegiatan keagamaan di ruang virtual. Namun, kegiatan tersebut tidak berlangsung dalam waktu yang lama sehingga muncul kekhawatiran bahwa ruang dakwah Islam di Roblox akan kembali sepi dan tidak memiliki wadah yang berkelanjutan. Dengan adanya kondisi tersebut, Akbar Hasan mulai aktif mengikuti berbagai komunitas kajian Islam yang ada di Roblox sebagai jamaah.

Pada saat yang sama, terdapat komunitas bernama Roblox Qur'an dan Muroja'ah yang dipimpin oleh Ustaz Adam Al-Hafiz. Akan tetapi, komunitas tersebut sempat mengalami masa vakum dan direncanakan untuk dihentikan. Melihat kondisi tersebut, Akbar Hasan berinisiatif menghubungi pengurus yang masih aktif untuk menghidupkan kembali kegiatan komunitas. Upaya tersebut mendapat respon positif sehingga sebagian pengurus lama tetap melanjutkan keterlibatan mereka dalam komunitas.

Seiring berjalannya waktu, Akbar Hasan dipercaya untuk mengemban amanah sebagai Wakil Ketua dan melakukan pembaruan terhadap identitas komunitas dengan mengganti nama Roblox Qur'an dan Muroja'ah menjadi Roblox Muslim Community. Pergantian nama tersebut menjadi awal dari pengembangan komunitas yang lebih terstruktur dan memiliki cakupan kegiatan yang lebih luas dibandingkan sebelumnya.⁵⁹

⁵⁹ Akbar Hasan (Wakil Ketua Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

2. Tujuan Berdirinya Roblox Muslim Community

Roblox Muslim Community dibentuk dengan tujuan untuk menjaga keberlangsungan dakwah Islam di ruang virtual sekaligus menyediakan wadah pembelajaran agama yang dekat dengan kehidupan generasi sekarang. Berdasarkan hasil wawancara, Akbar Hasan menjelaskan bahwa komunitas ini berusaha menghadirkan suasana belajar agama yang santai tapi tetap fokus, pemateri dan pengurus yang ramah, dan tidak terkesan lebih menggurui agar para jamaah merasa nyaman, sehingga dapat diterima oleh audiens yang sebagian besar berasal dari kalangan Generasi Z dan Generasi Alpha. Oleh karena itu, materi yang disampaikan dalam kajian tidak difokuskan pada pembahasan yang terlalu berat, melainkan lebih menyesuaikan kebutuhan dan permasalahan yang sering dihadapi anak muda dalam kehidupan sehari-hari.

Selain menjadi sarana belajar agama, komunitas ini juga bertujuan membangun lingkungan pertemanan yang positif bagi para anggotanya. Pengurus berusaha menciptakan hubungan yang tidak kaku antara pengurus, pemateri, dan jamaah sehingga anggot merasa lebih nyaman untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun menyampaikan berbagai pertanyaan mengenai keislaman. Melalui pendekatan tersebut, Roblox Muslim Community tidak hanya berfungsi sebagai tempat mengikuti kajian, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mempertemukan individu-individu dengan minat yang sama dalam mempelajari agama Islam di

lingkungan digital.⁶⁰

3. Struktur Kepengurusan Roblox Muslim Community



Gambar 3.2 Struktur Kepengurusan Roblox Muslim Community 1

Roblox Muslim Community memiliki struktur organisasi yang cukup teratur dan sistematis guna mendukung pelaksanaan berbagai program kegiatannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Ketua komunitas, struktur organisasi terdiri atas dewan pembimbing, dewan penasehat, serta beberapa divisi yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Divisi- divisi tersebut meliputi Divisi Sekretariat Dakwah, Divisi keamanan, Divisi Media, serta Divisi Moderator dan Service Discord. Setiap divisi dipimpin oleh seorang ketua yang bertugas mengoordinasikan anggota dalam melaksanakan program kerja yang telah direncanakan.

Keberadaan struktur organisasi tersebut menunjukkan bahwa Roblox Muslim Community

⁶⁰ Akbar Hasan (Wakil Ketua Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

tidak dikelola secara sederhana meskipun berbasis komunitas virtual. Pengurus berusaha menjalankan setiap program secara terencana melalui pembagian tugas yang jelas dan koordinasi yang berkelanjutan. Menurut Akbar Hasan, seluruh kegiatan komunitas selalu dipersiapkan secara maksimal agar dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi anggota. Hal ini menunjukkan adanya keseriusan pengurus dalam mengembangkan komunitas serta menjaga keberlangsungan kegiatan dakwah yang dilakukan melalui platform digital.⁶¹

B. Pelaksanaan Kajian Virtual Roblox Muslim Community

1. Media yang Digunakan dalam Kajian Virtual

Pelaksanaan kajian virtual di Roblox Muslim Community memanfaatkan beberapa media digital yang saling terintegrasi untuk mendukung jalannya kegiatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustaz Alfi Maulana, penyampaian materi dilakukan melalui fitur audio pada aplikasi Discord, sedangkan platform Roblox digunakan sebagai ruang virtual tempat berkumpulnya peserta kajian.⁶² Dengan demikian, peserta dapat mendengarkan materi yang disampaikan oleh pemateri melalui Discord sambil mengikuti aktivitas yang berlangsung di dunia virtual Roblox menggunakan avatar masing-masing.

⁶¹ Akbar Hasan (Wakil Ketua Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

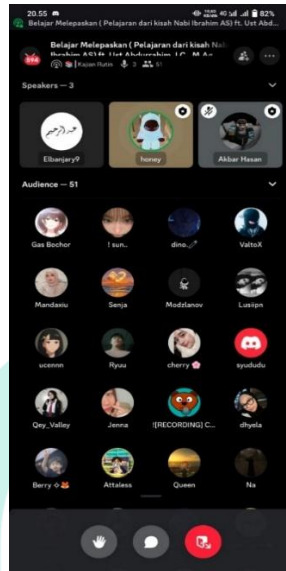
⁶² Alfi Maulana (Salah Satu Ustaz Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.



Gambar 3.3 Suasana Kajian Rutin di Masjid Al-Blok pada Platform Roblox 1

Sumber: Arsip Dokumentasi Roblox Muslim Community pada Forum Discord

Penggunaan dua platform tersebut dipilih karena dianggap mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berbeda dibandingkan kajian virtual umumnya yang menggunakan Google Meet ataupun Zoom. Aplikasi Roblox berfungsi sebagai media visual di map yang telah disediakan komunitas dengan nama Masjid Al-Blok yang menghadirkan suasana interaktif dan baru, sedangkan Discord menjadi sarana utama komunikasi selama kegiatan berlangsung untuk mendengarkan Ustaz menerangkan materi kajian yang telah ditentukan melalui fitur audio dan jika ada jamaah yang ingin bertanya, mereka bisa menggunakan fitur komen di ruang virtual kajian tersebut.



Gambar 3.4 Penggunaan
Fitur Voice Discord
sebagai Media
Komunikasi 1



Gambar 3.5 Penggunaan
Fitur Komentar Discord
sebagai Media Komunikasi
2

Selain aplikasi Roblox dan Discord, komunitas juga memanfaatkan media sosial seperti TikTok dan Instagram sebagai sarana publikasi kegiatan serta penyebaran informasi mengenai jadwal kajian kepada masyarakat lebih luas. Melalui kombinasi berbagai media tersebut, komunitas mampu menjangkau peserta dari berbagai daerah dan latar belakang secara lebih efektif.⁶³

⁶³ Alfi Maulana (Salah Satu Ustaz Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.



Gambar 3.6 Akun
Instagram Roblox Muslim
Community 1



Gambar 3.7 Akun TikTok
Roblox Muslim
Community 2

2. Proses Pelaksanaan Kajian Virtual

Kajian virtual yang dilaksanakan oleh Roblox Muslim Community diawali dengan proses perencanaan yang dilakukan jauh hari sebelum kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Akbar Hasan, penyusunan jadwal dilakukan oleh ketua, wakil ketua, dan Divisi Sekretariat Dakwah dengan menghubungi para pemateri untuk memastikan ketersediaan waktu mereka. Setelah jadwal disepakati, informasi tersebut diserahkan kepada Divisi Media untuk dibuatkan desain publikasi yang kemudian disebarluaskan melalui media sosial dan server Discord komunitas. Dengan adanya perencanaan tersebut,

kegiatan kajian dapat berjalan secara lebih teratur dan terkoordinasi.

Pada saat pelaksanaan, peserta terlebih dahulu berkumpul di server Roblox yang telah disediakan oleh komunitas. Sebelum kajian dimulai, moderator biasanya membuka sesi interaksi ringan dengan peserta sambil menunggu kehadiran pemateri. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan mengurangi kejenuhan peserta selama menunggu kajian dimulai. Setelah pemateri hadir, materi disampaikan selama kurang lebih tiga puluh menit hingga satu jam sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan, pendapat, maupun pengalaman yang berkaitan dengan topik kajian.⁶⁴

C. Temuan Penelitian tentang Model Komunikasi Kajian Virtual pada Roblox Muslim Community

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan lima narasumber, diperoleh gambaran mengenai pelaksanaan kajian virtual pada Roblox Muslim Community. Narasumber terdiri atas Wakil Ketua komunitas, satu orang ustaz sebagai pemateri, serta tiga orang jamaah aktif yang mewakili Generasi Z. Data hasil wawancara tersebut kemudian disajikan untuk menggambarkan model komunikasi dalam

⁶⁴ Akbar Hasan (Wakil Ketua Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

kajian virtual, serta dianalisis melalui konsep dakwah bil lisan dan dakwah persuasif.

1. Model Komunikasi Kajian Virtual pada Roblox Muslim Community

Pelaksanaan kajian virtual pada Roblox Muslim Community memanfaatkan beberapa platform digital yang saling terintegrasi untuk mendukung berlangsungnya proses komunikasi. Berdasarkan hasil wawancara, Discord digunakan sebagai media utama dalam penyampaian materi melalui fitur *voice chat*, sedangkan Roblox dimanfaatkan sebagai ruang virtual tempat peserta mengikuti kajian menggunakan avatar masing-masing. Penggunaan kedua platform tersebut memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan kajian virtual pada umumnya karena peserta tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga dapat merasakan suasana berkumpul dalam ruang virtual. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ustaz Alfi Maulana selaku pemateri:

”Penyampaian materi kepada audiens melalui audio di Discord kemudian visualnya menggunakan Roblox. Cuman materi intinya atau penyampaiannya memakai audio.”⁶⁵

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat diketahui bahwa penyampaian materi kajian dilakukan melalui pemanfaatan Discord sebagai media komunikasi utama yang didukung oleh Roblox sebagai media visual. Penggunaan kedua platform tersebut menjadi bagian dari pelaksanaan kajian virtual yang dikembangkan

⁶⁵ Alfi Maulana (Salah Satu Ustaz Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

oleh Roblox Muslim Community.

Terkait proses perencanaan kegiatan kajian, Akbar Hasan selaku Wakil Ketua Roblox Muslim Community menjelaskan bahwa seluruh rangkaian kegiatan telah dipersiapkan sebelum pelaksanaan kajian berlangsung. Hal tersebut disampaikan sebagai berikut:

“Sebulan sebelumnya kita sudah proses membuat jadwalnya, jadi sudah terencana. Jika dari sekretariat sudah fix, para ustaz atau ustazah sudah bisa dan jadwalnya sudah dibikin, setelah itu diserahkan ke Divisi Media untuk dibuatkan desain jadwalnya. Baru kemudian dipublikasikan melalui media sosial dan Discord agar jamaah mengetahui jadwal kajian yang akan dilaksanakan.”⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan kajian virtual di Roblox Muslim Community diawali dengan proses perencanaan yang dilakukan secara terstruktur. Pengurus menyusun jadwal kegiatan bersama pemateri, kemudian hasil penyusunan tersebut diteruskan kepada Divisi Media untuk dibuatkan materi publikasi dan disebarluaskan melalui media sosial serta server Discord. Proses tersebut menunjukkan bahwa setiap kegiatan kajian dipersiapkan terlebih dahulu agar pelaksanaannya dapat berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

⁶⁶ Akbar Hasan (Wakil Ketua Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

2. Pelaksanaan Dakwah Bil Lisan dalam Kajian Virtual pada Roblox Muslim Community

Pelaksanaan dakwah bil lisan pada Roblox Muslim Community dilakukan melalui penyampaian materi keagamaan secara lisan oleh pemateri kepada peserta kajian. Materi disampaikan menggunakan fitur *voice chat* pada Discord sebagai media komunikasi utama, sedangkan Roblox dimanfaatkan sebagai ruang virtual tempat peserta mengikuti jalannya kajian menggunakan avatar masing-masing. Melalui kegiatan tersebut, peserta tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan pemateri melalui sesi diskusi dan tanya jawab. Mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut, Ustaz Alfi Maulana menjelaskan sebagai berikut:

"Kalau selama kajian, kita pemaparan materi dulu selama 30 menit, nah setelahnya baru sesi tanya jawab. Jika ada yang bertanya mengenai seputar materi yang sudah ditentukan akan dipandu oleh moderatornya. Dan khusus di beberapa materi yang istilahnya cukup ahli, itu saya membebaskan para jamaah untuk bertanya apa pun"⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penyampaian materi dalam kajian virtual dilakukan melalui ceramah yang dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Selama proses tersebut, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan, pendapat, maupun pengalaman yang

⁶⁷ Alfi Maulana (Salah Satu Ustaz Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

berkaitan dengan materi kajian sehingga komunikasi tidak hanya berlangsung dari pemateri kepada peserta, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dari jamaah.

Selain melalui penyampaian materi, pelaksanaan dakwah bil lisan juga didukung oleh pemilihan materi kajian yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, materi yang dibahas tidak hanya berkaitan dengan ibadah, tetapi juga persoalan kehidupan sehari-hari yang sering dihadapi oleh generasi muda.

Hasil wawancara dengan para jamaah juga menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan oleh pemateri bersifat komunikatif, sederhana, dan tidak terlalu formal. Selain itu, pemateri memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami. Pelaksanaan dakwah bil lisan dalam kajian virtual juga didukung oleh peran moderator yang membantu mengatur jalannya sesi diskusi. Moderator memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan secara bergantian serta memastikan proses komunikasi berlangsung dengan tertib.

Komunikasi antara pemateri dan peserta pada komunitas Roblox Muslim Community bisa tetap berlangsung walaupun kajian selesai. Berdasarkan wawancara, peserta masih dapat melanjutkan diskusi, mengutarakan pertanyaan yang masih terjebak di pikiran, maupun berbagi pengalaman dengan pengurus dan anggota lainnya melalui server Discord setelah kajian berakhir.

3. Penerapan Dakwah Persuasif dalam Kajian Virtual pada Roblox Muslim Community

Penerapan dakwah persuasif pada Roblox Muslim Community dilakukan melalui penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta kajian. Berdasarkan hasil wawancara, materi yang disampaikan tidak hanya membahas ibadah, tetapi juga mengangkat berbagai persoalan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, khususnya yang dialami oleh generasi muda. Selain itu, pemateri menggunakan bahasa yang sederhana serta memberikan contoh-contoh yang relevan sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Annas menyampaikan bahwa materi kajian yang diberikan memberikan pengaruh terhadap kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut diungkapkan sebagai berikut:

"Yang paling saya ingat itu ustaz selalu mengingatkan sebelum melakukan aktivitas apa pun untuk mengawali dengan basmalah dan berdoa. Sekarang saya jadi lebih terbiasa melakukan itu sebelum bepergian atau melakukan aktivitas lainnya."⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, materi yang disampaikan dalam kajian virtual tidak hanya diterima sebagai pengetahuan, tetapi juga diterapkan oleh peserta dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, Azka juga menyampaikan bahwa materi kajian mendorong dirinya untuk lebih memperhatikan

⁶⁸ Annas (Salah satu peserta Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui chat pribadi di Discord, 12 Juni 2026.

pelaksanaan ibadah. Pernyataan tersebut disampaikan sebagai berikut:

"Dulu saya sering menunda salat, tapi setelah mengikuti kajian saya jadi lebih berusaha menjaga salat tepat waktu."⁶⁹

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa materi kajian memberikan pengaruh terhadap cara peserta memandang berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Penyampaian materi yang dikaitkan dengan pengalaman peserta membuat isi kajian terasa lebih dekat dan mudah dipahami sehingga peserta dapat menghubungkannya dengan kondisi yang mereka alami.

Selain penyampaian materi selama kajian berlangsung, pendekatan yang dilakukan oleh pemateri juga didukung oleh komunikasi yang terjalin antara pengurus dan peserta melalui server Discord. Berdasarkan hasil wawancara, peserta masih dapat berdiskusi, menyampaikan pertanyaan, maupun berbagi pengalaman setelah kegiatan kajian selesai. Interaksi tersebut menjadi bagian dari komunikasi yang tetap berlangsung di lingkungan komunitas.

⁶⁹ Azka (Salah satu peserta Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui chat pribadi di Discord, 12 Juni 2026.

BAB IV

ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm

Berdasarkan temuan penelitian mengenai karakteristik komunikasi dalam kajian virtual, proses komunikasi dalam Kajian Rutin memiliki kesesuaian dengan model komunikasi interaksional Wilbur Schramm. Temuan tersebut terlihat dari adanya pertukaran pesan secara timbal balik antara pemateri dan peserta selama kajian berjalan. menggunakan model komunikasi interaksional Wilbur Schramm. Analisis ini dilakukan untuk melihat bagaimana proses pertukaran pesan terjadi selama kajian berlangsung. Selain itu, kesamaan pengalaman dalam menggunakan media digital (*field of experience*) serta kesamaan tujuan dalam mengikuti kajian (*frame of reference*) turut mendukung terciptanya komunikasi yang efektif selama kegiatan berlangsung.⁷⁰

1. *Feedback* (Umpan Balik)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penelitian ini menunjukkan bahwa *feedback* menjadi salah satu unsur yang paling dominan dalam pelaksanaan kajian virtual di Roblox Muslim Community. Umpan balik terlihat sejak proses penyampaian materi berlangsung hingga sesi diskusi

⁷⁰ Syayidatul Zuhrah Al-Munawarah, Salam, dan Usman, “Penerapan Model Komunikasi Schramm Pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII di SMP Islam Bungoro,” *TITIK DUA Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 4 (2024): 148.

setelah kajian selesai. Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh pemateri, tetapi juga aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, maupun menyampaikan pengalaman yang berkaitan dengan materi kajian. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi tidak berhenti pada penyampaian pesan, melainkan berkembang menjadi proses pertukaran informasi yang melibatkan seluruh peserta.

Ustaz Alfi Maulana, selaku pemateri Roblox Muslim Community, menjelaskan bahwa kajian virtual memang dirancang agar peserta tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berdiskusi secara langsung. Setelah penyampaian materi selesai, pemateri memberikan ruang kepada peserta untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga komunikasi berlangsung lebih hidup. Menurut Ustaz Alfi Maulana, adanya sesi diskusi tersebut bertujuan agar peserta dapat memahami materi secara lebih mendalam sekaligus menciptakan interaksi yang lebih dekat antara pemateri dan anggota komunitas.⁷¹

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa anggota komunitas. Annas menyampaikan bahwa kesempatan untuk bertanya secara langsung membuatnya lebih mudah memahami materi yang disampaikan.⁷² Sementara itu,

⁷¹ Alfi Maulana (Salah Satu Ustaz Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

⁷² Annas (Salah satu peserta Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui chat pribadi di Discord, 12 Juni 2026.

Azka mengungkapkan bahwa suasana diskusi yang terbuka membuat peserta merasa lebih nyaman untuk menyampaikan pendapat maupun pengalaman pribadi yang berkaitan dengan materi kajian.⁷³ Rangga juga menjelaskan bahwa komunikasi tidak hanya berlangsung antara dirinya dengan pemateri, tetapi juga dengan anggota lain yang turut memberikan tanggapan selama diskusi berlangsung.⁷⁴ Beragam pengalaman tersebut menunjukkan bahwa umpan balik tidak hanya terjadi antara komunikator dan komunikan, tetapi juga berkembang menjadi interaksi antarsesama anggota komunitas.

Melalui proses tersebut, *feedback* dalam kajian virtual Roblox Muslim Community tidak hanya berfungsi sebagai respons terhadap pesan yang disampaikan pemateri, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun diskusi yang lebih aktif dan memperdalam pemahaman peserta terhadap materi kajian. Umpan balik yang berlangsung secara berkelanjutan menjadikan komunikasi tidak bersifat satu arah, melainkan berkembang menjadi proses komunikasi yang melibatkan berbagai pihak secara aktif.

Karakteristik komunikasi tersebut memiliki kesesuaian dengan unsur *feedback* dalam model komunikasi interaksional Wilbur Schramm yang menekankan adanya pertukaran pesan secara timbal balik antara komunikator dan komunikan. Dalam

⁷³ Azka (Salah satu peserta Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui chat pribadi di Discord, 12 Juni 2026.

⁷⁴ Maulana Rangga Arrosyid (Salah satu peserta Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui chat pribadi di Discord, 12 Juni 2026.

kajian virtual Roblox Muslim Community, umpan balik tidak hanya muncul sebagai respons terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga berkembang melalui diskusi dan interaksi antarpeserta sehingga proses komunikasi berlangsung secara dinamis.

2. *Field of Experience*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses komunikasi dalam kajian virtual Roblox Muslim Community didukung oleh adanya kesamaan pengalaman antara pemateri dan peserta dalam memanfaatkan media digital. Sebagian besar peserta merupakan generasi muda yang telah terbiasa menggunakan platform seperti Roblox, Discord, TikTok, maupun media sosial lainnya sebagai sarana berkomunikasi. Kesamaan pengalaman tersebut memudahkan peserta dalam mengikuti mekanisme kajian virtual tanpa mengalami kendala yang berarti.

Temuan tersebut sesuai dengan konsep *field of experience* dalam Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm yang menjelaskan bahwa kesamaan pengalaman antara komunikator dan komunikan dapat mempermudah proses penyampaian dan pemahaman pesan. Dalam penelitian ini, pengalaman bersama dalam menggunakan media digital menjadi salah satu faktor yang mendukung berlangsungnya komunikasi secara interaktif selama kajian virtual.

Kesamaan pengalaman tersebut juga terlihat dari kemampuan peserta dalam memanfaatkan berbagai fitur komunikasi yang tersedia selama kajian berlangsung. Peserta telah terbiasa menggunakan *voice channel*, *chat*, maupun platform Roblox sebagai ruang interaksi sehingga proses komunikasi dapat berlangsung tanpa mengalami hambatan yang berarti.

Kondisi tersebut memperkuat bahwa kesamaan pengalaman menjadi salah satu faktor yang mendukung efektivitas penyampaian pesan.

3. *Frame of Reference*

Berdasarkan hasil penelitian, pemateri dan peserta memiliki kesamaan cara pandang terhadap pemanfaatan Roblox dan Discord sebagai media dakwah. Kesamaan tersebut terlihat dari penerimaan peserta terhadap kajian virtual sebagai media pembelajaran agama yang sesuai dengan karakteristik generasi muda.

Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *frame of reference* dalam Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm yang menjelaskan bahwa kesamaan kerangka acuan antara komunikator dan komunikan mempermudah proses penafsiran pesan. Dalam penelitian ini, kesamaan cara pandang tersebut mendukung terciptanya komunikasi yang efektif selama pelaksanaan kajian virtual.

Kesetaraan cara pandang tersebut tidak hanya dimiliki oleh pemateri, tetapi juga oleh peserta kajian yang memandang Roblox sebagai media yang dapat dimanfaatkan untuk belajar agama. Perubahan cara pandang tersebut menunjukkan bahwa media permainan daring tidak hanya dipersepsikan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk memperoleh pengetahuan keislaman.

4. Model Komunikasi yang Terbentuk

Berdasarkan hasil analisis terhadap unsur *feedback*, *field of experience*, dan *frame of reference*, penelitian ini menunjukkan bahwa model komunikasi dalam kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community sesuai dengan Model Komunikasi

Interaksional Wilbur Schramm. Proses komunikasi berlangsung secara dua arah melalui pertukaran pesan antara pemateri dan peserta kajian yang disertai dengan adanya umpan balik selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, kesamaan pengalaman dalam memanfaatkan media digital serta kesamaan cara pandang terhadap pelaksanaan kajian virtual turut mendukung terciptanya komunikasi yang efektif. Hal tersebut memungkinkan peserta tidak hanya menerima materi yang disampaikan oleh pemateri, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui sesi diskusi, tanya jawab, serta interaksi yang berlangsung selama kegiatan kajian.

Dengan demikian, model komunikasi yang terbentuk dalam kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community merupakan model komunikasi interaksional yang ditandai dengan adanya komunikasi dua arah, pertukaran pesan secara timbal balik, serta partisipasi aktif antara komunikator dan komunikan dalam proses penyampaian pesan dakwah.

B. Analisis Dakwah Bil Lisan

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community menunjukkan bahwa penyampaian pesan dakwah dilakukan melalui metode dakwah bil lisan. Penyampaian materi keagamaan dilakukan secara lisan oleh pemateri melalui fitur *voice chat* pada Discord, kemudian diikuti dengan sesi diskusi dan tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berinteraksi secara langsung. Bentuk komunikasi tersebut menunjukkan bahwa dakwah tidak hanya dilakukan melalui penyampaian ceramah, tetapi juga melalui dialog yang melibatkan partisipasi aktif peserta selama kegiatan kajian berlangsung.

Menurut Moh. Ali Aziz, dakwah bil lisan merupakan metode dakwah yang dilakukan melalui penyampaian pesan secara lisan dalam bentuk ceramah, nasihat, diskusi, maupun tanya jawab kepada mad'u.⁷⁵ Berdasarkan teori tersebut, pelaksanaan kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community telah mencerminkan penerapan dakwah bil lisan karena materi disampaikan secara lisan oleh pemateri dan dilanjutkan dengan sesi diskusi sebagai ruang interaksi antara pemateri dan peserta.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ustaz Alfi Maulana yang menjelaskan bahwa kegiatan kajian diawali dengan penyampaian materi selama kurang lebih 30 menit, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan maupun pendapat terkait materi yang telah disampaikan.⁷⁶ Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi tidak hanya berlangsung melalui ceramah, tetapi juga melalui proses dialog yang memungkinkan peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kajian.

Selain itu, hasil wawancara dengan para jamaah menunjukkan bahwa materi disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Pemateri juga menyesuaikan penyampaian materi dengan persoalan yang sering dihadapi oleh generasi muda sehingga peserta lebih mudah mengikuti pembahasan selama kajian berlangsung. Penggunaan bahasa yang komunikatif tersebut menjadi salah satu bentuk penerapan dakwah bil lisan karena pesan keagamaan disampaikan dengan cara yang dapat dipahami oleh mad'u sesuai dengan karakteristik peserta kajian.

⁷⁵ Aziz, *ILMU DAKWAH*. Hlm 307.

⁷⁶ Alfi Maulana (Salah Satu Ustaz Roblox Muslim Community), wawancara pribadi melalui Google Meet, 4 Juni 2026.

Pelaksanaan dakwah bil lisan dalam penelitian ini juga terlihat dari adanya komunikasi yang tetap berlangsung setelah kegiatan kajian selesai. Melalui server Discord, peserta masih dapat berdiskusi, menyampaikan pertanyaan, maupun berbagi pengalaman dengan pengurus dan anggota komunitas lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyampaian dakwah tidak berhenti ketika materi selesai disampaikan, tetapi berlanjut melalui komunikasi yang terus terjalin di lingkungan komunitas virtual.

Hasil analisis tersebut, dapat dipahami bahwa pelaksanaan kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community telah menerapkan metode dakwah bil lisan melalui penyampaian materi secara lisan, diskusi, dan tanya jawab yang berlangsung secara interaktif. Pemanfaatan Discord sebagai media komunikasi tidak menghilangkan esensi dakwah bil lisan, melainkan menjadi sarana yang mendukung penyampaian pesan dakwah kepada peserta dalam ruang virtual.

C. Analisis Dakwah Persuasif

Berdasarkan hasil penelitian, penyampaian dakwah pada Komunitas Roblox Muslim Community tidak hanya dilakukan melalui ceramah dan diskusi, tetapi juga menggunakan pendekatan yang bersifat persuasif. Pendekatan tersebut terlihat dari cara pemateri menyampaikan materi dengan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta yang didominasi oleh generasi muda. Selain itu, materi yang disampaikan tidak hanya membahas ibadah, tetapi juga mengangkat persoalan kehidupan sehari-hari sehingga peserta lebih mudah memahami serta menghubungkan materi kajian dengan pengalaman yang mereka miliki.

Menurut teori dakwah persuasif, penyampaian pesan dilakukan dengan cara mengajak, membimbing, dan meyakinkan mad'u tanpa adanya unsur paksaan. Tujuannya bukan sekadar menyampaikan informasi keagamaan, tetapi mendorong mad'u agar memahami, menerima, dan mengamalkan ajaran Islam atas kesadaran sendiri.⁷⁷ Berdasarkan hasil penelitian, pendekatan tersebut terlihat dalam pelaksanaan kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community, di mana pemateri menyampaikan materi secara komunikatif, membuka ruang diskusi, serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan maupun pengalaman yang berkaitan dengan materi kajian.

Penerapan dakwah persuasif juga terlihat dari perubahan yang dirasakan oleh beberapa peserta setelah mengikuti kajian virtual. Berdasarkan hasil wawancara, peserta mengaku mulai membiasakan diri untuk berdoa sebelum melakukan aktivitas, lebih memperhatikan pelaksanaan salat tepat waktu, serta menerapkan berbagai nasihat yang diperoleh selama mengikuti kajian. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pesan dakwah yang disampaikan tidak hanya dipahami sebagai tambahan pengetahuan, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atas kesadaran peserta sendiri.

Selain itu, pendekatan persuasif yang dilakukan pemateri juga dapat dipahami melalui konsep *field of experience* dalam Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm. Berdasarkan hasil penelitian,

⁷⁷ Mubarak, *Psikologi Dakwah Membangun Cara Berfikir dan Merasa*. Hlm. 162.

pemateri memahami bahwa mayoritas peserta merupakan generasi muda yang telah terbiasa menggunakan media digital, seperti Roblox, Discord, maupun media sosial lainnya. Kesamaan pengalaman tersebut memudahkan pemateri dalam menyesuaikan cara penyampaian materi sehingga peserta lebih mudah memahami pesan dakwah yang disampaikan. Dengan demikian, kesamaan *field of experience* menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pendekatan persuasif dalam kajian virtual.

Pendekatan persuasif juga didukung oleh adanya kesesuaian frame of reference antara pemateri dan peserta. Hal tersebut terlihat dari pemilihan materi yang disesuaikan dengan persoalan yang sering dihadapi oleh generasi muda, seperti pergaulan, ibadah, maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan bahasa yang ringan, komunikatif, dan mudah dipahami menunjukkan bahwa pemateri mempertimbangkan cara pandang serta karakteristik peserta dalam menyampaikan materi. Penyesuaian tersebut membuat pesan dakwah lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta sehingga tujuan komunikasi dapat tercapai secara lebih efektif.

Temuan hasil analisis ini, dapat dipahami bahwa dakwah persuasif dalam kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community dilakukan melalui penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta pemilihan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan tersebut mendorong peserta untuk memahami dan mengamalkan pesan dakwah secara sukarela sehingga tujuan dakwah tidak

hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga membangun perubahan sikap dan perilaku peserta.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai model komunikasi dalam kajian virtual melalui kanal Roblox pada Komunitas Roblox Muslim Community, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model komunikasi yang diterapkan dalam kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community sesuai dengan Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm. Proses komunikasi berlangsung secara dua arah melalui pertukaran pesan antara pemateri dan peserta kajian yang didukung oleh adanya *feedback* berupa pertanyaan, tanggapan, serta diskusi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kesamaan *field of experience* antara komunikator dan komunikan sebagai generasi muda yang telah terbiasa memanfaatkan media digital mempermudah proses penyampaian dan penerimaan pesan. Adapun *frame of reference* terlihat dari kesamaan cara pandang pemateri dan peserta terhadap pemanfaatan Roblox dan Discord sebagai media dakwah yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Keseluruhan unsur tersebut membentuk proses komunikasi yang interaktif, partisipatif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh anggota komunitas dalam kegiatan kajian virtual.
2. Penyampaian pesan dakwah dalam kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community dilakukan melalui penerapan dakwah bil lisan dan dakwah

persuasif. Dakwah bil lisan diwujudkan melalui penyampaian materi secara lisan, diskusi, serta sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berinteraksi secara langsung dengan pemateri. Sementara itu, dakwah persuasif terlihat dari penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta, serta pemilihan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga mendorong peserta memahami, menerima, dan menerapkan pesan-pesan dakwah dalam kehidupan sehari-hari atas kesadaran sendiri.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai model komunikasi dalam kajian virtual pada Roblox Muslim Community, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak terkait maupun referensi bagi penelitian selanjutnya.

1. Saran Praktis

Bagi pendakwah dan pengelola Roblox Muslim Community, kegiatan kajian virtual yang telah berjalan dengan baik perlu terus dikembangkan melalui pemanfaatan fitur komunikasi yang lebih interaktif. Pendakwah dapat memberikan ruang diskusi yang lebih luas kepada peserta sehingga komunikasi tidak hanya berlangsung dalam bentuk penyampaian materi, tetapi juga melalui tanya jawab dan pertukaran pendapat. Selain itu, pengelola komunitas diharapkan dapat menjaga konsistensi jadwal kajian serta mengoptimalkan penggunaan media pendukung seperti Discord, TikTok, dan Instagram agar informasi kegiatan dapat menjangkau lebih banyak peserta.

2. Saran Akademis

Penelitian ini masih terbatas pada analisis model komunikasi dalam kajian virtual pada Komunitas Roblox Muslim Community dengan menggunakan Model Komunikasi Interaksional Wilbur Schramm serta didukung oleh konsep dakwah bil lisan dan dakwah persuasif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji aspek lain yang belum dibahas secara mendalam, seperti efektivitas dakwah melalui platform Roblox terhadap peningkatan pemahaman keagamaan peserta, tingkat partisipasi anggota dalam kajian virtual, maupun pengaruh komunikasi dakwah terhadap perubahan perilaku religius generasi muda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan teori lain, seperti Digital Religion, Computer Mediated Communication (CMC), atau Uses and Gratifications untuk memperoleh perspektif yang lebih luas mengenai praktik dakwah di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. *KOMUNIKASI ISLAM DAN DAKWAH*. Cetakan ke. Medan: Merdeka Kreasi, 2024.
- Abdullah, Yudi. *KOMUNIKASI SEBUAH INTRODUKSI*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019.
- Al-Munawarah, Syayidatul Zuhrah, Salam, dan Usman. “Penerapan Model Komunikasi Schramm Pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII di SMP Islam Bungoro.” *TITIK DUA Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 4 (2024): 148.
- Arda, Agus, dan Setiawan Telaumbanua. “Dekonstruksi Ekklesiologi terhadap Fenomena Roblox Church : Sebuah Tantangan Spiritualitas Digital Generasi Z,” 2025, 209–30.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah. *Komunikasi Massa*. Diedit oleh Rema Karyanti. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007.
- Asmaunizar. “Ittishal Jurnal Komunikasi Dan Media Implementasi Etika Komunikasi Islam Dalam.” *Jurnal Komunikasi dan Media* 2, no. 2 (2025): 69.
- Astutik, Lutfiani, M Yunus, dan Abu Bakar. “Kontruksi Teoritis Internalisasi Islam Dalam Ekologi Media Digital.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 2548–6950.
- Ayub, Mohammad E. *MANAJEMEN MASJID*. Depok: GEMA INSANI, 2007.
- Aziz, Moh. Ali. *ILMU DAKWAH*. Cetakan ke. Jakarta: KENCANA, 2024.
- Darmayunita, Nadia, Farida, dan M Reza Ishadi Fadillah. “Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds

- Communication experiences between children and adults.” *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik* 5, no. 2 (2025): 143–56. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>.
- Fazriah, Naesyah, Suci Purnama Sari, dan Ade Fakhri Kurniawan. “Efektivitas Muraja’ah Al - Qur’ an Secara Daring Melalui Platform Game Roblox Bagi Penguatan Hafalan Peserta” 04, no. 01 (2026): 1–18.
- Gandasari, Dyah, Tikka Muslimah, Firdanianty Pramono, Natalina Nilamsari, Abdul Malik Iskandar, Eni Kardi Wiyati, Ratih Siti Aminah, Lodewyk Nahuway, dan Eko Sudarmanto. *Pengantar Komunikasi Antar Manusia. Yayasan Kita Menulis*. 1 ed. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Iqbal, M, D Adirais, A Sarbini, dan ... “Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkakia Melalui Platform Roblox Di Era Digital.” *AN-NASHIHA Journal* ... 05 (2025): 112–20. <http://ejournal.unsuda.ac.id/index.php/an-nashiha/article/view/2408>.
- Iskandar, Fikrisya Ariyani, dan Indira Irawati. “Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis.” *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 7, no. 4 (2023): 679–96. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.4.679-696>.
- Kahfi, Al, Muhammad Yudha Ardiansyah, M Gustar Umam, Canra Krisna Jaya, dan Fajriani Arnol. “An Exploratory Study of Roblox Games as a Medium for Da’wah and Dissemination Strategies through Social Media.” *Syiar: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 5, no. 2 (2025): 291–306. <https://doi.org/10.54150/syiar.v5i2.794>.
- Lutri Bunga Lestari, Arini Okta Ramadanti, dan Ike Desi Florina. “Analisis Dinamika Komunikasi Virtual Pada

- Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblok: Pendekatan Sosial Penetration Theory.” *Journal of Social Humanities and Education* 1, no. 2 (2025): 275–82. <https://doi.org/10.65310/tcwfax13>.
- Marfine, dan Riana Sahrani. “ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 321–39.
- Masruuroh, Lina. *KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM DAKWAH KONTEKS INDONESIA*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Maulana, Imang, M Supriadi, dan Agama Islam Al-zaytun Indonesia. “PERUBAHAN SIKAP MAHASISWA KPI IAI AL AZIS” 5, no. 1 (2026): 14–25.
- Maulida, Z, E Pujiastuti, dan M Riyanton. “Analisis Bahasa Slang dalam Interaksi Virtual pada Platform Game Roblox: Kajian Sosioliungistik.” *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (2025): 541–55. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i02.7213>.
- McQuail, Denis, dan Putri Iva Izzati. *Teori komunikasi massa. Northern Lights*. Vol. 12, 2011.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mubarak, Achmad. *Psikologi Dakwah Membangun Cara Berfikir dan Merasa. Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 2014.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- . “Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.” *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, no. 090815007 (2017).
- Nasrullah, Rulli. *ETNOGRAFI VIRTUAL: Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018.

- Nurhadi, Zikri Fachrul. *Teori-Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- Prayogi, Arditya. "ANALISA PENGGUNAAN VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA DAKWAH." *HIKMAH* 15 No. 2 (2021).
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:OH3Tp2OhUIEJ:scholar.google.com/+ANALISA+PENGGUNAAN+VIDEO+GAME+SEBAGAI+MEDIA+DAKWAH&hl=id&as_sdt=0,5.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. *Metode Penelitian-Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian. Educacao e Sociedade*. Vol. 1, 2014.
- Putri, Ananda, Fitriyani Husain, Nana Sutikna, dan Edi Santoso. "Avatar sebagai Aktor dalam Dramaturgi Identitas Gender di Dunia Game Roblox" 32 (2026): 224–33. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2856>.
- Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.
- Roblox, Muda D I. "PRAKTIK KEAGAMAAN SEBAGAI EKSPRESI KESALEHAN GENERASI," 2021.
- Rosaliza, Mita, Hesti Asriwandari, dan Indrawati. "15887-Article Text-60138-2-10-20230829." *Jurnal Ilmu Budaya* 20, no. 1 (2023): 74–103.
- Ruliana Poppy Dra Dr. "TEORI KOMUNIKASI." *Book*. RajaGrafindo Persada, 2019.
- Sudaryono. *metodologi penelitian*. PT. Raja Grafindo Persada. Vol. 11, 2018.
- Sudirman, Nurul Ilmi. "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, no. 1 (2025): 37–44.
- Umanailo, Muhammad Chairul Basrun. "Paradigma

Konstruktivis.” *Metodologi Penelitian*, no. October (2019): 1–5.

Zuhdi, Ahmad, Aan Firtanosa, dan Alwis. *Sejarah dan Pemikiran Dakwah Bil Hal Syekh K.H Abdul Somad Akhir Abad 19*. 1 ed. Pekalongan, 2021.

Zuhri, Achmad Muhibin. *Beragama di ruang digital; Konfigurasi ideologi dan ekspresi keberagaman masyarakat virtual*. Lamongan, Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2021.

