

STRATEGI DAKWAH USTADZ ABI AZKAKIA MELALUI PLATFORM ROBLOX DI ERA DIGITAL

Muhamad Iqbal¹, Dzulfikar Adirais², Ahmad Sarbini³, Asep Iwan Setiawan⁴

^{1),2),3),4)} UIN Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

e-mail correspondent: Miqbl97@gmail.com Fikar.adirais@gmail.com, ahmad.sarbini@uinsgd.ac.id
iwanfidkom@uinsgd.ac.id

Received: 10-10-2025

Revised: 18-10-2025

Accepted: 22-10-2025

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Da'wah Strategy,
Gamification, Roblox, Al-
Bayanuni, Metaverse.

Kata kunci:

Strategi Dakwah,
Gamifikasi, Roblox, Al-
Bayanuni, Metaverse.

This research examines the paradigm shift of da'wah (Islamic propagation) into immersive cultural platforms like Roblox, the digital habitat for Generations Z and Alpha. This phenomenon is termed da'wah gamification, requiring strategic adaptation to disseminate religious messages effectively. The main objective is to analyze the architecture of Ustadz Abi Azkaki's da'wah strategy on the Roblox metaverse platform, utilizing the framework of Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni's Da'wah Strategy Theory. The study employs a qualitative approach with an instrumental case study design, leveraging virtual ethnography and digital document analysis. The findings indicate that the da'wah strategy is fundamentally dominated by the Al-Manhaj Al-Hissi (Sensory Approach), transforming the verbal sermon into an active, lived experience for the audience (ritual simulations/ virtual communal assemblies). The Al-Manhaj Al-Athifi (Sentimental Approach) serves to build communal affection. However, the Al-Manhaj Al-Aqli (Rational Approach) is significantly reduced and reconfigured into quick, lightweight content to suit the platform's "attention economy," risking a mechanistic understanding. The conclusion is that while this innovation successfully achieves massive audience reach, its success is achieved by subordinating the sacred and pedagogical logic to the platform's profane and commercial logic, thereby compromising intellectual depth.

Abstrak.

Penelitian ini mengkaji pergeseran paradigma dakwah ke platform kultural imersif seperti Roblox, yang merupakan habitat digital Generasi Z dan Alfa. Fenomena ini disebut gamifikasi dakwah, yang menuntut adaptasi strategi untuk menyebarkan pesan keagamaan. Tujuan utamanya adalah menganalisis arsitektur strategi dakwah Ustadz Abi Azkaki di *metaverse* Roblox menggunakan kerangka Teori Strategi Dakwah Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus instrumental, memanfaatkan etnografi virtual dan analisis dokumen digital. Temuan menunjukkan strategi dakwah didominasi oleh pendekatan Al-Manhaj Al-Hissi (Indrawi), yang mengubah ceramah verbal menjadi pengalaman aktif yang dijalani audiens (simulasi ritual/majelis komunal virtual). Al-Manhaj Al-Athifi (Sentimental) berfungsi membangun afeksi komunal. Namun, Al-Manhaj Al-Aqli (Rasional) mengalami reduksi signifikan menjadi konten ringan (*snackable content*) agar sesuai dengan "ekonomi atensi" platform, berisiko menciptakan pemahaman mekanistik. Kesimpulan menunjukkan bahwa inovasi ini berhasil menjangkau audiens secara masif, tetapi keberhasilannya dicapai melalui penundukan (*subjugation*) logika ruang sakral di bawah hegemoni logika platform yang profan dan komersial, mempertaruhkan kedalaman ilmu.

PENDAHULUAN

Era digital telah secara revolusioner mendefinisikan ulang lanskap penyebaran ajaran Islam (*dakwah*), yang tidak lagi terbatas pada mimbar masjid, melainkan telah merambah ke ruang-ruang kultural yang sebelumnya tak terbayangkan. Pergeseran ini merupakan perwujudan dari prinsip *hikmah* dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 125, yang menuntut adanya sebuah rencana cermat (strategi) dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan audiensnya. Prinsip adaptasi inilah yang mendorong para pendakwah modern untuk hadir di platform media sosial, seperti Instagram, YouTube, dan TikTok, di mana strategi yang digunakan seringkali bertumpu pada al-manhaj al-athifi (strategi sentimental) untuk menggerakkan batin audiens milenial. Namun, tantangan dakwah di ruang digital telah meningkat seiring dengan munculnya media yang lebih imersif. Platform *gaming* telah menjadi target penting karena ruang yang sering dianggap sekadar hiburan ini mulai dilirik sebagai *wasilah* dakwah yang potensial. Di tengah tren ini, platform Roblox mencuri perhatian karena popularitasnya yang luar biasa, menjadikannya habitat digital utama bagi Generasi Z dan Alfa. Data menunjukkan bahwa Roblox merupakan salah satu *game* dengan jumlah pemain terbanyak di Indonesia, yang mengindikasikan jangkauan audiens yang masif dan krusial (Kompas, 2025). Urgensi penelitian ini terletak pada sosok Ustadz Abi Azkacia, yang diyakini sebagai da'i pertama yang secara serius mengimplementasikan *da'wah* melalui platform Roblox, menjadikannya studi kasus yang relevan. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang membedah secara sistematis strategi *dakwah* di platform *metaverse* Roblox, terutama mengenai ketegangan antara pendekatan klasik Teori Strategi Dakwah Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni dengan tuntutan platform digital.

Kini, evolusi dakwah memasuki babak yang lebih radikal dan imersif: yakni melalui dunia *game online*. Ruang yang sering dianggap sekadar hiburan ini mulai dilirik sebagai *wasilah* dakwah yang potensial. Inovasi seperti dakwah di dalam *game* Mobile Legend menjadi bukti nyata upaya menjangkau komunitas yang mungkin tidak tersentuh oleh pengajian konvensional (Mahally, dalam Sabilussalam.com, 2023). Upaya pemanfaatan video game sebagai media dakwah ini secara konseptual dapat ditelaah dalam tiga cara pandang, salah satunya sebagai lingkungan yang mampu memberikan aktivitas langsung yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran (*immersion games*) (Prayogi, 2021). Hal ini menggeser paradigma video game dari yang semula dianggap remeh-temeh menjadi sesuatu yang bernilai edukasi dan koreksi terhadap realitas, yang dapat diisi dengan nilai-nilai dakwah Islam (Prayogi, 2021).

Di tengah tren ini, sebuah platform bernama Roblox mencuri perhatian. Lebih dari sekadar permainan, Roblox adalah sebuah semesta digital di mana jutaan anak muda berkumpul untuk bermain dan bersosialisasi (Heppy, dalam Tempo.co, 2024). Popularitasnya yang luar biasa menjadikannya "habitat" digital bagi Generasi Z dan Alfa, kelompok *mad'u* yang menuntut *uslub* dakwah yang lebih canggih. Dengan lebih dari 111,8 juta pengguna aktif harian secara global (Data Reportal, 2025), Roblox di Indonesia juga menonjol karena menawarkan konsep *open world* dan konten buatan pemain (*user generated content*) (Yahsy & Syas, 2022). Penggunaan platform imersif seperti Roblox untuk berdakwah ini dikenal sebagai fenomena *gamifikasi* dakwah. Gamifikasi adalah metode yang menerapkan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, dan level dalam kegiatan non-game, bertujuan untuk memotivasi atau mendorong partisipan (Purba). Dalam konteks

dakwah, nilai-nilai Islam dikemas dalam bentuk misi, tantangan, atau simulasi yang mendorong pemain untuk belajar sambil berinteraksi, mengubah dakwah menjadi sebuah perjalanan spiritual yang aktif, penuh eksplorasi, dan menyenangkan. Fenomena "Ngaji di Roblox" ini telah menjadi kreativitas baru bagi anak muda untuk belajar agama, menciptakan pusat komunitas Muslim digital yang aktif, lengkap dengan masjid atau aula virtual (Projabar.com, 2024; Kalimahsawa.id, 2024).

Peluang inilah yang secara cerdas ditangkap oleh Ustadz Abi Azkaria Sebagai da'i, mereka merancang *uslub* dakwah yang mengajak anak-anak untuk "mengalami" ajaran Islam secara langsung melalui *experience* di Roblox. Di dunianya, *maudhu'* (materi) dakwah seperti manasik haji diubah menjadi serangkaian misi yang seru dan interaktif. Pendekatan ini secara praktik memprioritaskan *Al-Manhaj Al-Hissi* (strategi indrawi) yang memanfaatkan panca indra dan pengalaman langsung seperti desain lingkungan virtual yang indah dan keteladanan virtual (*qudwah basanah*) sehingga mentransformasikan konsep abstrak akhlak menjadi realitas yang dapat dirasakan. Namun, di balik inovasi ini, muncul kekhawatiran dan kritik akademis. *Roblox* dan *game online* lainnya memang memiliki potensi negatif, seperti menyebabkan pemain mengalami kehilangan kendali waktu (*flow state*) dan melalaikan kewajiban spiritual, yang dapat mengikis komitmen ibadah (Gabriella & Asmahasanah, 2022). Permainan daring, jika tidak dikelola dengan baik, dapat memengaruhi aspek religius (Yuliasatika et al., 2023). Khusus pada dakwah di *Roblox*, kritik juga menyoroti risiko *komodifikasi ilmu*, di mana ajaran yang menuntut perenungan mendalam (seperti *manhaj aqli*) direduksi menjadi konten yang cepat dan menghibur (*snackable content*) agar sesuai dengan "ekonomi atensi" platform (The Conversation, 2024)

Fenomena ini juga menimbulkan paradoks tajam yang disebut sebagai *subjugasi* (penundukan) logika ruang sakral di bawah hegemoni arsitektur platform yang bersifat profan dan komersial. Hal ini terlihat dari temuan penelitian di Universitas Negeri Medan, yang menunjukkan adanya hubungan negatif signifikan antara intensitas bermain *Roblox* dengan kedisiplinan ibadah mahasiswa, meskipun sebagian besar responden masih memiliki kedisiplinan yang tinggi (Siregar et al., 2025). Ini berarti, keberhasilan dakwah dalam menjangkau audiens digital secara masif dicapai dengan mempertaruhkan kedalaman dan sakralitas proses menuntut ilmu itu sendiri (The Conversation, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Dengan menggunakan Teori Strategi Dakwah Al-Bayanuni, penelitian ini akan membedah secara sistematis bagaimana Ustadz Abi Azkaria merumuskan strategi dakwahnya dengan mengombinasikan berbagai pendekatan *athifi*, *aqli*, dan terutama *hissi* di platform Roblox. Makalah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dengan menguji relevansi teori manajemen dakwah klasik (Al-Bayanuni) dalam konteks media baru yang hiper-kontemporer.

A. Metode Penelitian

Penelitian ini secara fundamental bertumpu pada pendekatan kualitatif. Pilihan ini didasarkan pada sifat fenomena yang dikaji: perumusan strategi dakwah di dalam *metaverse* Roblox, yang merupakan sebuah realitas sosio-kultural yang kompleks, dinamis, dan sarat akan interaksi simbolik. Pendekatan kualitatif menjadi krusial karena tujuan penelitian ini bukanlah untuk mengukur frekuensi atau menguji hipotesis, melainkan untuk memahami secara mendalam (*verstehen*) makna, proses, dan konteks di balik strategi tersebut. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Creswell & Poth (2018), yang menekankan bahwa riset kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dilekatkan oleh individu atau kelompok pada suatu problem sosial.

Di dalam payung kualitatif tersebut, jenis penelitian studi kasus (*case study*) dipilih sebagai strategi inkuiri yang paling tepat. Pilihan ini didasarkan pada definisi Yin (2018), yang menyatakan bahwa studi kasus adalah sebuah investigasi empiris yang meneliti fenomena kontemporer secara

mendalam dan dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batasan antara fenomena dan konteks tidak terlihat dengan jelas. Objek penelitian adalah arsitektur strategi dakwah yang merujuk pada keseluruhan cetak biru, formulasi, dan implementasi praktis dakwah yang dirancang oleh Ustad Abi Azkacia. Fokusnya adalah pada bagaimana ketiga pendekatan Al-Bayanuni (*al-manhaj al-hissi*, *al-manhaj al-athifi*, dan *al-manhaj al-aqli*) secara sadar diorkestrasikan, diprioritaskan, dan dikombinasikan dalam ekosistem Roblox.

Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan multi-metode dengan menerapkan prinsip triangulasi (Denzin & Lincoln, 2018):

1. Etnografi Virtual (Observasi Partisipatif): Peneliti melakukan *immersion* dalam *experience* dakwah di Roblox sebagai seorang partisipan-pengamat untuk mengamati implementasi strategi *hissi*, manifestasi strategi *athifi*, dan praktik strategi *aqli*.
2. Analisis Dokumen (Artefak Digital): Mengumpulkan dan menganalisis rekaman atau cuplikan video kajian yang diunggah di platform TikTok dan YouTube, berfokus pada dekonstruksi metode (*uslub*) dan materi (*maudbu'*) yang disampaikan.

B. Pembahasan

1. Strategi Dakwah Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni dalam Dakwah Ustad Abi Azkacia di Roblox

Analisis ini berfokus pada model dakwah Ustad Abi Azkacia yang unik, yaitu penyelenggaraan majelis ilmu di dalam masjid virtual platform Roblox. Keberhasilan strategi ini dalam mengumpulkan "massa" virtual tidak dapat dimungkiri , namun penelitian ini membedah negosiasi dan kompromi yang terjadi antara nilai-nilai keagamaan dan arsitektur platform digital, menggunakan kerangka Teori Strategi Dakwah Al-Bayanuni (Al-Bayanuni, 2021; Asbi, Firdaus, & Hamidah, 2025).

a. Dominasi Al-Manhaj Al-Hissi (Strategi Indrawi)

Pendekatan indrawi (*Al-Manhaj Al-Hissi*) menjadi sangat dominan dan merupakan diferensiasi utama strategi dakwah di Roblox (Prayogi, 2021). Manhaj hissi terwujud dalam estetisasi ruang sakral dan simulasi. Para pemain dapat melihat keindahan arsitektur masjid virtual, mendengar lantunan ayat atau suara sang ustad yang jernih, dan melihat keteraturan avatar yang duduk rapi. Pengalaman visual dan auditori ini secara bawah sadar mengirimkan pesan tentang keindahan dan kedamaian Islam, sejalan dengan prinsip *manhaj hissi* yang mengandalkan panca indra (Asbi, Firdaus, & Hamidah, 2025).

Sisi Problematis: Elemen indrawi ini menciptakan pengalaman yang terkurasi dan artifisial, menghilangkan elemen indrawi esensial dari majelis ilmu sungguhan, seperti kesakralan dari keheningan dan energi spiritual dari kebersamaan fisik. *Qudwah hasanah* yang ditampilkan avatar bersifat virtual dan artifisial, berisiko menciptakan distorsi realitas keagamaan di mana estetika visual mengungguli substansi spiritual.

b. Fragmentasi dan Komodifikasi Al-Manhaj Al-Aqli (Strategi Rasional)

Inilah titik di mana tegangan paling tajam muncul. *Al-Manhaj Al-Aqli*, yang menuntut perenungan (*tafakkur*), konsentrasi (*nazhar*), dan pemikiran mendalam (*tadabbur*), secara fundamental bertentangan dengan arsitektur atensi di platform *game* (Muklis, 2018). Lingkungan Roblox dirancang untuk stimulasi konstan, pergerakan avatar, dan interaksi cepat.

1. Reduksi Konten: Pendekatan rasional mengalami fragmentasi; materi disampaikan dalam potongan-potongan kecil, ringan, dan mudah dicerna (*snackable content*) agar sesuai dengan rentang perhatian audiens milenial.
2. Komodifikasi Ilmu: Sesi tanya jawab (*mujadalah*) yang ada cenderung cepat dan dangkal, memprioritaskan *fun* di atas *fikir*. Contohnya, pertanyaan audiens yang "tergamifikasi" seperti, "Kirain kalau kita sholat berjamaah sama jinn, bisa pahalanya bisa dobel". Ini adalah bukti audiens telah menginternalisasi logika permainan, di mana ibadah dimaknai sebagai aktivitas untuk mengumpulkan "poin pahala ganda".
3. Implikasi: Kedalaman dikorbankan demi kecepatan (*snackable content*); nuansa dikorbankan demi *engagement*. Proses ini berisiko menciptakan ilusi pemahaman di mana audiens mendapatkan pengetahuan permukaan tanpa kedalaman kontekstual dan perenungan yang menjadi esensi menuntut ilmu.

c. Afeksi Komunal dan Kualitas Al-Manhaj Al-Athifi (Strategi Sentimentil)

Pendekatan sentimental dalam model kajian Ustad Abi Azkaria diposisikan tidak hanya pada narasi yang mengharukan (*mau'izhah hasanah*), melainkan pada penciptaan afeksi komunal virtual (Asbi, Firdaus, & Hamidah, 2025). Rasa kebersamaan (*ukhuwah*) yang terbangun di antara para pemain menjadi pengikat emosional utamanya.

1. Kualitas Afeksi: Titik kritisnya adalah kualitas afeksi yang terbentuk. Keterikatan emosional berisiko lebih condong pada komunitas *gaming* atau kepuasan interaksi sosial digital daripada sentimen spiritual jamaah pengajian.
2. Reduksi Spiritual: Emoji dan *chat* yang cepat dan seru lebih merupakan ekspresi sosial digital (*digital engagement*) yang tereduksi. Medium *metaverse* berisiko mereduksi kedalaman emosional spiritual menjadi sekadar *digital presence*. Konsekuensinya, motivasi ibadah yang terbangun mungkin bersifat ekstrinsik dan dangkal, bukan intrinsik dan mendalam.

d. Subjugasi Logika Ruang Sakral

Secara keseluruhan, strategi ini menyingkap fenomena *subjugasi* atau penundukan total logika ruang sakral di bawah hegemoni arsitektur platform *metaverse* (Syas & Yahsy, 2022). Ustad Abi Azkaria bertransformasi dari seorang *da'i* menjadi seorang arsitek kekuasaan virtual. Bahasa yang digunakan dalam memoderasi interaksi, seperti "Hei mundur" dan "Hei Jawa nanti dulu mundur," bukanlah bahasa seorang guru di hadapan murid, melainkan bahasa seorang *host* yang mengatur lalu lintas interaksi demi kelancaran acara. Arsitektur platform yang mendorong partisipasi konstan telah menggantikan adab tradisional yang menekankan pada kekhusyukan dan sikap rendah hati. Majelis ilmu di Roblox berisiko menjadi sebuah *simulakrum*: sebuah replika visual dari sebuah kajian yang telah kehilangan substansi sakralnya.

Keberhasilan *Al-Manhaj Al-Hisi* dalam menjangkau audiens dicapai dengan membayar harga mahal berupa penundukan nilai-nilai sakral dan pedagogis di bawah logika platform yang bersifat profan dan komersial, dengan mempertaruhkan kedalaman transformatif dari *Al-Manhaj Al-Aqli* dan *Al-Athifi*.

2. Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi faktor internal (Kekuatan dan Kelemahan) dan faktor eksternal (Peluang dan Ancaman) dari strategi dakwah Ustad Abi Azkaria di Roblox, dikaitkan dengan kerangka dakwah Al-Bayanuni dan literatur terkait.

Kategori	Faktor Internal (Kekuatan dan Kelemahan)	Faktor Eksternal (Peluang dan Ancaman)
Kekuatan (<i>Strengths</i>)	(S1) Dominasi <i>Al-Manhaj Al-Hissi</i> : Penggunaan <i>metaverse</i> menciptakan pengalaman indrawi yang kuat (<i>immersion games</i>) dan visual menarik, sangat efektif menjangkau Generasi Z dan Alfa (Prayogi, 2021).	(O1) Jangkauan Global dan Aksesibilitas: <i>Roblox</i> memiliki basis pengguna aktif harian yang sangat tinggi, memungkinkan dakwah menembus batas geografis dan sosial secara efisien.
	(S2) Inovasi Metodologis: Mengintegrasikan aktivitas ritual (<i>manasik haji virtual</i>) dengan elemen <i>game</i> (<i>gamifikasi</i>), yang berpotensi mengubah pengetahuan pasif menjadi aksi konatif (Nurul Dwi Ramadhani, 2021).	(O2) Kehausan Konten Islami: Terdapat permintaan tinggi dari audiens muda (<i>gamer</i>) untuk konten Islami yang <i>relatable</i> , ringan, dan tidak kaku, membuka pasar dakwah baru (Muklis, 2018).
	(S3) Afeksi Komunal: Membangun rasa kebersamaan (<i>ukhuwah</i>) antar-avatar, menciptakan lingkungan sosial yang suportif dalam bingkai digital (Muhammad Ardi Sayyidi Muslim, 2025).	(O3) Tren <i>Metaverse</i> : Pemanfaatan <i>Roblox</i> sejalan dengan arah perkembangan teknologi masa depan, menjadikan <i>da'i</i> sebagai <i>trendsetter</i> dakwah kontemporer dan adaptif (Asbi, Firdaus, & Hamidah, 2025).
Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)	(W1) Fragmentasi <i>Al-Manhaj Al-Aqli</i> : Tuntutan <i>pace</i> dan <i>engagement</i> platform menyebabkan materi cenderung dangkal (<i>snackable content</i>), yang gagal memicu perenungan mendalam (<i>tadabbur</i>).	(T1) Erosi Nilai Sakral (<i>Subjugasi</i>): Logika <i>game</i> (<i>point</i> , <i>reward</i>) menundukkan logika ibadah, berpotensi mengikis <i>adab al-'ilm</i> dan memicu komodifikasi ilmu (Syas & Yahsy, 2022).

	<p>(W2) Kualitas <i>Al-Manhaj Al-Athifi</i> (Afeksi Dangkal): Keterikatan emosional (W2) lebih condong pada komunitas <i>gaming</i> daripada spiritualitas, sehingga motivasi ibadah menjadi ekstrinsik (<i>poin pabala</i>) dan tidak berkelanjutan.</p>	<p>(T2) Risiko Adiksi dan Kelalaian Ibadah: Intensitas bermain <i>game</i> dapat menyebabkan <i>flow state</i> dan kelalaian terhadap kewajiban ibadah yang sesungguhnya di dunia nyata (Siregar et al., 2025).</p>
	<p>(W3) <i>Qudwah Hasanah</i> Artifisial: Keteladanan yang ditampilkan avatar hanya berupa simulasi (<i>simulacrum</i>), tidak mencerminkan kompleksitas akhlak di dunia nyata, berisiko menciptakan distorsi moralitas atau hipokrisi digital.</p>	<p>(T3) Kompetisi <i>Attention Economy</i>: Dakwah harus bersaing ketat dengan jutaan konten hiburan lain di <i>Roblox</i>, menggeser fokus utama <i>da'i</i> dari pendidikan ke strategi <i>digital marketing</i> untuk mempertahankan <i>reach</i>.</p>

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis komprehensif terhadap strategi dakwah Ustadz Abi Azkacia di platform Roblox menggunakan kerangka Teori Strategi Dakwah Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi ini merupakan implementasi holistik dari ketiga *manhaj* Al-Bayanuni *Al-Aqli*, *Al-Athifi*, dan *Al-Hissi* namun didominasi secara sangat jelas oleh pendekatan Al-Manhaj Al-Hissi (Indrawati). Dominasi ini diwujudkan melalui Dakwah Pengalaman (*Gamifikasi*) yang menciptakan ruang virtual (*immersive games*) di mana *mad'u* secara langsung mengalami dan menyerap pesan dakwah, didukung oleh keteladanan artifisial melalui *qudwah hasanah* avatar. Keberhasilan strategi *hissi* dalam menjaring audiens dicapai dengan mempertaruhkan kedalaman dua *manhaj* lainnya, menciptakan paradoks metodologis. Tuntutan *Attention Economy* platform Roblox menyebabkan Al-Manhaj Al-Aqli mengalami fragmentasi menjadi *snackable content*, dan proses *mujadalah* (dialektika) direduksi menjadi *digital moderation* yang dangkal, sehingga berpotensi menciptakan ilusi pemahaman di kalangan audiens. Demikian pula, Al-Manhaj Al-Athifi menghasilkan keterikatan emosional yang lebih condong pada komunitas *gaming* (*ukhuwah digital*) daripada perenungan spiritual (*tadabbur*), berisiko memicu motivasi ibadah yang bersifat ekstrinsik (*poin pabala*) dan tidak berkelanjutan. Secara strategis, model ini menghadapi ancaman eksternal serius, terutama Erosi Nilai Sakral (Subjugasi) di mana logika *game* (*poin* dan *reward*) berpotensi menundukkan logika ibadah. Selain itu, risiko adiksi *game* dapat menyebabkan kelalaian terhadap

ibadah di dunia nyata. Secara keseluruhan, strategi ini berhasil dalam aspek jangkauan dan keterlibatan, namun menghadapi tantangan signifikan dalam aspek kedalaman dan internalisasi nilai-nilai sakral.

Saran

Berdasarkan temuan yang menggarisbawahi paradoks antara jangkauan masif dan risiko pendangkalan nilai sakral, serta melihat keterbatasan yang ada, penelitian selanjutnya disarankan untuk fokus pada beberapa area krusial. Pertama, perlu dilakukan studi kuantitatif atau studi kasus yang lebih dalam untuk menguji secara empiris hubungan negatif antara kedalaman materi (Al-Manhaj Al-Aqli) dengan tingkat *engagement* dan *pace* interaksi di *metaverse*. Pengujian ini penting untuk memvalidasi secara ilmiah *trade-off* yang terjadi. Kedua, disarankan untuk menganalisis model *gamifikasi* dakwah yang berhasil memitigasi risiko komodifikasi ilmu, misalnya dengan merancang sistem *reward* yang bersifat intrinsik (misalnya lencana Tadabbur atau Istiqamah), bukan hanya poin ekstrinsik semata. Terakhir, penelitian perlu melibatkan dimensi formulasi strategis dengan melakukan wawancara mendalam dengan *da'i* yang aktif di *metaverse* untuk mengidentifikasi pertimbangan etis, filosofis, dan pedagogis mereka dalam merumuskan strategi dakwah di ruang digital (*cyberdakwah*).

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bayanuni, Muhammad Abu Al-Fath. (2021). Pengantar Studi Ilmu Dakwah / penerjemah, Masturi Irham dan Muhammad Malik Supar. Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar.
- Asbi, Muhammad, Firdaus, Salsabil Fadilah, & Hamidah, Lilik. (2025). Strategi dan Pendekatan Dakwah di Era Digital pada Pemikiran Al-Bayanuni. *Jurnal An-Nida*, 17(1), 1–12.
- Creswell, John W., & Poth, Cheryl N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Denzin, Norman K., & Lincoln, Yvonna S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Fikri, M., & Arifinsyah, A. (2022). Dakwah Virtual Ustadz Hanan Attaki Di Instagram: Analisis Personalitas Dan Estetika Dakwah. *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 18(1), 82–99. <https://doi.org/10.14421/Religi.2022.1801-05>.
- Gabriella, M., Asmahasanah, S., & Kamalludin, K. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 233-238.
- Heppy, N. (2024, 10 Maret). Mengenal Game Roblox Dan Alasan Digemari Anak Hingga Dewasa. *Tempo.Co*. <https://www.tempo.co/digital/mengenal-game-roblox-dan-alasan-digemari-anak-hingga-dewasa-2057046>.
- Kalimahsawa.Id. (2024, 7 Mei). Ngaji Di Roblox? Mungkinkah Dunia Game Menjadi Media Dakwah Digital?. <https://kalimahsawa.id/ngaji-di-roblox-mungkinkah-dunia-game-menjadi-media-dakwah-digital/>.
- Kompas.com. (2025, 12 Agustus). Roblox Disorot, Berapa Jumlah Pemainnya di Indonesia. *Kompas.com*. <https://tekno.kompas.com/read/2025/08/12/19140027/roblox-disorot-berapa-jumlah-pemainnya-di-indonesia>.

- Mahally.Ac.Id. (N.D.). Keunikan Berdakwah Lewat Dunia Game Mobile Legend. Diakses 12 September 2025, Dari <https://Mahally.Ac.Id/Keunikan-Berdakwah-Lewat-Dunia-Game-Mobile-Legend/>.
- Muhammad Ardi Sayyidi Muslim. (2025). Nilai-Nilai Islam Dalam Komunikasi Digital Game Mobile Legends Untuk Memperkuat Ukhuwah. *DESANTA (Indonesian Of Interdisciplinary Journal)*.
- Muhammad Said Paluseri. (2020). Strategi Dakwah Muhammad Abu Al-Fatah Al-Bayanuni Dalam Meningkatkan Spiritualitas Narapidana Narkotika Di Rutan Kelas II B Pinrang. Parepare: IAIN Parepare.
- Muklis. (2018). Strategi Dakwah Al Bayanuni (Analisis Strategi Muhammad Abu Fatah Al Bayanuni Dalam Kitab Al Madkhal Ila Ilmi Dakwah). *Islamic Comunication Journal*, 3(1), 81–86.
- Nurul Dwi Ramadhani. (2021). Penerapan Metode Dakwah Al-Bayanuniy Dalam Meningkatkan Kesadaran Keagamaan Followers @Lemonmove. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Prayogi, Arditya. (2021). Analisa Penggunaan Video Game Sebagai Media Dakwah. *Hikmah: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 15(2): 157–80. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/hik/article/view/157>.
- Projabar.Com. (2024, 18 April). Ngaji Lewat Roblox, Kreativitas Baru Anak Muda Belajar Agama. <https://www.projabar.com/news/35416009321/ngaji-lewat-roblox-kreativitas-baru-anak-muda-belajar-agama>.
- Siregar, Adzkie Rizkianisa Awira, Pasha, Faza Najmul, Siregar, Hapni Laila, Ramadhani, Keyla Artika, & Anantas, Zaskia. (2025). Analisis Dampak Bermain Roblox Terhadap Kedisiplinan Ibadah Mahasiswa Muslim Universitas Negeri Medan. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(11), 18078–18087.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109.
- The Conversation. (2024, 11 Maret). Belajar Agama Di Roblox: Inovasi Dakwah Yang Mengaburkan Realitas Beragama. <https://theconversation.com/belajar-agama-di-roblox-inovasi-dakwah-yang-mengaburkan-realitas-beragama-268562>.
- Yahsy, V., & Syas, C. (2022). Komodifikasi Users Pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal Interact*, 11(2), 98–109.
- Yin, Robert K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Yuliasatika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. F. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364-371.