

FENOMENA PRAKTIK KEAGAMAAN VIRTUAL KATOLIK DALAM GAME ROBLOX

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
(S-1) dalam Program Studi Studi Agama - Agama



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Tasya Muhimmatul Azizah
NIM: 07020222051

**PROGRAM STUDI STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2025/2026**

PERYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Tasya Muhimmatul Azizah

NIM : 07020222051

Program Studi : Studi Agama-Agama

dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 27 Desember 2025

Saya yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian Revenue Stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text "10000", "PETERAI", "TEMPEL", and "17724ANDX217271023".

Tasya Muhimmatul Azizah
07020222051

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Fenomena Praktik Keagamaan Virtual Kristen Dalam Game Roblox” yang ditulis oleh Tasya Muhimmatul Azizah ini telah disetujui pada tanggal Selasa, 23 Desember 2025

Surabaya, 23 Desember 2025

Pembimbing,



Dr. Akhmad Siddiq, M.A
197708092009121001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Fenomena Praktik Keagamaan Virtual Katolik Dalam Game Roblox” yang ditulis oleh Tasya Muhimmatul Azizah ini telah diuji di depan Tim Penguji pada tanggal 6 Januari 2026

Penguji I



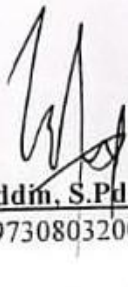
Dr. Akhmad Siddiq, MA
NIP: 197708092009121001

Penguji II



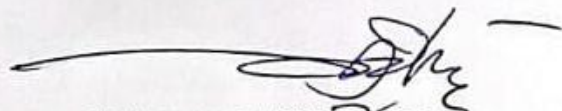
Dr. Haqqul Yaqin, M.Ag
NIP: 197202132005011007

Penguji III



Dr. Nasruddin, S.Pd, S.Th.I, MA
NIP: 197308032009011005

Penguji IV



Muhammad Afdillah, Ph.D.
NIP: 198204212009011013

Surabaya, 12 Januari 2026

Dekan,



Prof. Abdul Kadir Rivadi, Ph.D.

NIP: 197008132005011003



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031- 8431972 Fax. 031-8413300
E-mail: perpus@uinsbv.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan dibawah ini,
saya:

Nama : Tasya Muhimmatul Azizah
NIM : 07020222051
Fakultas/Jurusan : Ushuluddin dan Filsafat / Studi Agama Agama
Email address : syatasya1218@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain - Lain
yang berjudul:

Fenomena Praktik Keagamaan Virtual Katolik Dalam Game Roblox

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surabaya, 11 Januari 2026

Penulis

(Tasya Muhimmatul Azizah)
NIM. 07020222051

ABSTRAK

Judul : Fenomena Praktik Keagamaan Virtual Katolik dalam Game Roblox
Penulis : Tasya Muhimmatul Azizah
NIM : 07020222051
Dosen Pembimbing : Dr. Akhmad Siddiq, M.A

Penelitian ini membahas fenomena praktik keagamaan virtual yang berkembang di ruang digital. Pada simulasi misa Katolik dalam game online Roblox, hadirnya ruang digital memungkinkan agama tidak hanya disebarkan melalui media namun juga dipraktikkan dalam bentuk baru yang bersifat virtual dan interaktif. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan bagi para umat beragama dalam mengekspresikan iman mereka. Penelitian ini menganalisis bagaimana praktik keagamaan dan relasi sosial dapat terbentuk di dalam ruang digital, khususnya pada komunitas virtual Katolik di Roblox. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode *digital research*. Data-data berupa hasil observasi terhadap simulasi praktik keagamaan yang dilakukan oleh Komunitas Keuskupan Agung Roblox Indonesia dikumpulkan bersama data-data yang diperoleh dari jurnal, buku, dan artikel untuk kemudian dianalisis menggunakan teori *Mediatization of Religion* yang dikembangkan oleh Stig Hjarvard dan *Networked Religion* milik Heidi A Campbell. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa simulasi praktik *Mediatization of Religion* yang dilakukan dalam game Roblox dipahami sebagai bentuk praktik keagamaan virtual Katolik yang bersifat simulasi-edukatif, di mana praktik ini tidak dapat menggantikan misa sakramental yang asli, namun dapat menjadi alternatif ruang pembelajaran, pembentukan identitas religious, dan membentuk relasi sosial yang kuat melalui Komunitas virtual. Dengan demikian, praktik keagamaan virtual dalam game Roblox menunjukkan adanya bentuk adaptasi agama dengan budaya digital tanpa menghilangkan otoritas dan makna sakral dalam ibadah di gereja nyata.

Kata Kunci: Praktik keagamaan virtual, *mediatization of religion*, *networked religion*, Roblox, komunitas virtual.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
E. Penelitian Terdahulu.....	7
F. Metode Penelitian.....	13
1. Jenis dan pendekatan penelitian	13
2. Sumber Data.....	14
3. Metode Pengumpulan Data	15
4. Metode Analisis Data	16
G. Sistematika Pembahasan	17
BAB II	19
LANDASAN TEORI.....	19
A. <i>Mediatization of Religion</i>	19

B. <i>Networked Religion</i>	26
BAB III.....	32
PAPARAN DATA	32
A. Game Roblox	32
B. Fitur-fitur dalam Game Roblox.....	34
C. Komunitas Keuskupan Agung Roblox Indonesia (KRI).....	41
D. Simulasi Praktik Keagamaan Virtual Katolik dalam Game Roblox	50
E. Relasi Sosial Komunitas Virtual Katolik di Roblox	69
F. Hierarchy, Struktur kepengurusan, dan Identitas keagamaan.....	74
G. Simbol, Ikon, dan Emote sebagai Representasi Keagamaan	79
BAB IV	83
ANALISIS DATA	83
A. Praktik <i>Mediatization of Religion</i> dalam Game Roblox	83
B. <i>Networked Religion</i> dan Identitas Keagamaan	87
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran dan Rekomendasi	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Template dan tutorial pembuatan avatar	35
Gambar 3. 2 Tutorial dalam membuat detail barang, accessories dan setting camera	35
Gambar 3. 3 Template map Roblox	36
Gambar 3. 4 Berbagai tools untuk membuat map Roblox	36
Gambar 3. 5 Berbagai genre map Roblox.....	36
Gambar 3. 6 Mengedit design avatar	37
Gambar 3. 7 Pilihan fitur untuk merekam aktivitas dalam Roblox.....	38
Gambar 3. 8 Chat antar pemain	39
Gambar 3. 9 pakaian, avatar, dan accessories dalam marketplace	40
Gambar 3. 10 Logo KRI	43
Gambar 3. 11 Jumlah anggota yang bergabung dalam KRI di Discord pada tanggal 08 Januari 2026.....	44
Gambar 3. 12 Website KRI	48
Gambar 3. 13 Instagram KRI.....	48
Gambar 3. 14 Akun Tiktok KRI.....	49
Gambar 3. 15 Akun Youtube KRI	49
Gambar 3. 16 Channel Discord KRI.....	49
Gambar 3. 17 Pengumuman Misa melalui platform Discord.....	55
Gambar 3. 18 Para pemain dan petugas gereja memasuki channel "Lounge Misa"	55
Gambar 3. 19 Simulasi Ritus Pembuka Misa dalam game Roblox	56
Gambar 3. 20 Pembacaan Liturgi Sabda.....	57
Gambar 3. 21 Pelaksanaan liturgi ekaristi	58
Gambar 3. 22 umat menerima hosti yang dibagikan.....	58
Gambar 3. 23 umat menerima hosti dan merespon melalui kolom chat.....	59
Gambar 3. 24 Dokumentasi Simulasi Misa Requiem	60
Gambar 3. 25 Dokumentasi Simulasi Misa Tahbisan Uskup.....	61
Gambar 3. 26 Simulasi misa tahbisan Diakonat	61
Gambar 3. 27 Dokumentasi Simulasi pemberkatan Perkawinan	62
Gambar 3. 28 Pengumuman Doa Rosario dalam platform Discord.....	63
Gambar 3. 29 Doa Rosario bersama dalam platform Discord	63
Gambar 3. 30 Dokumentasi Doa Rosario dalam Game Roblox	64
Gambar 3. 31 Pengumuman ibadat sabdah dalam platform Discord	65
Gambar 3. 32 Simulasi ibadat Adorasi Sakramen Mahakudus	66
Gambar 3. 33 Materi mengenai Santo Yohanes Paulus II, Santo Yudas dan Simon.....	67
Gambar 3. 34 Respon pemain saat kegiatan berlangsung.....	70
Gambar 3. 35 Poster bantuan untuk Korban Bencana	72
Gambar 3. 36 Permohonan doa dalam Channel Request Doa	72
Gambar 3. 37 Interaksi yang dilakukan antar anggota dalam platform Discord.....	73
Gambar 3. 38 penggunaan jabatan dalam nama akun.....	79
Gambar 3. 39 Kursi Jemaat dan Altar Gereja	80
Gambar 3. 40 Salib dan Patung Bunda Maria.....	80
Gambar 3. 41 berbagai emote gestur dalam fitur Roblox	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 makna lambang logo KRI	44
Tabel 1. 2 syarat menjadi peran petinggi KRI.....	75



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Alhasan, Khaled, Khawla Alhasan, dan Sama'a Al Hashimi. "Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 18, no. 19 (2023): 35. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/45647>.
- Anargya, Dkn. Benedictus. *Buku Panduan Simulasi Adorasi Sakramen Mahakudus Tahun 2025*. Keuskupan Agung Roblox Indonesia, 2025.
- Andityarini, Yusrina Pradipta. "Agama Saiber Dalam Game Virtual Reality 'Second Life.'" *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2, no. 2 (2018): 103–112.
- Avedeo, RD. Thomas, Mgr. Gregorius Devdan Soeharjo, dan Mgr. Felix Nainggolan. "Wawancara virtual dengan RD. Thomas Avedeo, Mgr. Gregorius Devdan Soeharjo dan Mgr. Felix Nainggolan," 2025.
- Bhatia, Rajiv, dan John Stauffer. "Reimagining How People Come Together Through Communication, Connection, and Expression." *19 Oktober 2023*. <https://corp.roblox.com/newsroom/2023/10/reimagining-bringing-people-together-communication-connection-expression>.
- Bishop, James A. "Research Approaches , and Theory Products Of Contemporary." *Journal of Geek Studies* 11, no. 2 (2024): 133–146.
- Bosman, Frank G. "The sacred and the digital. Critical depictions of religions in digital games." *Religions* 10, no. 2 (2019).
- Campbell, Heidi A. *Digital religion : understanding religious practice in new media worlds*. Abingdon, Oxon ; New York : Routledge, 2012.
- . "Digital Religion as the Networked Spiritual Infrastructure of Our Religious Futures." In *Redefining Spiritual Spaces in the Age of Technology: Innovations and Pitfalls*. Switzerland: Springer, 2025.
- . "Understanding the relationship between religion online and offline in a networked society." *Journal of the American Academy of Religion* 80, no. 1 (2012): 1–30.
- Campbell, Heidi A. "When Religion Meets New Media." London and New York: Routledge, 2010.
- Chawki, Mohamed. "AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox." *Laws* 14, no. 29 (2025): 1–38.
- Christians, The Robloxian. "This, Is Our Story." Diakses September 23, 2025. <https://www.therobloxianchristians.org/our-story>.
- Constantin, Natasha, Ardina Lukita Wiraputra, Geraldo Rotty, dan Desideria

- Lumongga Dwihadiah. "Religious Transformation in Digital Era: Mediatization Impact on Religious Practice." *Eduvest - Journal of Universal Studies* 4, no. 10 (2024): 8977–8989.
- Fathonah, Nurul Siti. "Misa/Ekaristi dalam pandangan Kekristenan: Studi pengalaman keagamaan pada Gereja ST. Michael dan GKI Kota Bandung." UIN Sunan Gunung Djati Bandung., 2022. <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/66984>.
- Fernando, Henky, Yuniar Galuh Larasati, Qodariah Barkah, Leanne Morin, Galuh Larasati, Jurnal Ilmu-ilmu, Commons Attribution-, dan Non Commercial-. "Religion in the Metaverse Scheme : Practices of Worship in the New Media Age." *Esensia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 26, no. 1 (2025): 12–26.
- Fransisco, Louis Cardinal. "Wawancara Virtual dengan Louis Cardinal Fransisco," 2025.
- Fransisco, Louis Kardinal. "Surat Tata Tertib Komunitas Keuskupan Agung Roblox Indonesia," 2025. <https://discord.com/channels/1333597854811557900/1333981025784565790/1351926954852352092>.
- Grieve, Gregory Price, dan Heidi A Campbell. "Studying Religion in Digital Gaming: A Critical Review of an Emerging Field." *Heidelberg Journal for Religions on the Internet* 5 (2014): 51–67.
- Hasanah, Uswatun, Budi Sunarko, Syahroni Hidayat, dan Rina Rachmawati. "Classification of Game Genres Based on Interaction Patterns and Popularity in the Virtual World of Roblox." *International Journal Research on Metaverse* 2, no. 3 (2025): 183–194.
- Hjarvard, Stig. "Mediatization and the changing authority of religion." *Media, Culture and Society* 38, no. 1 (2016).
- . "The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change." *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook* 6, no. 1 (2008).
- Hjarvard, Stig, Henrik Reintoft Christensen, dan Marcus Moberg. *Mediatization and Religion: Nordic Perspectives*. Gothenburg: Nordicom, 2012.
- Hutchings, Tim. *Creating Church Online: Ritual, Community and New Media*. 1st Editio. New York: Routledge, 2017.
- Jimmy, Andreas, Bernard Antonius Rahawarin, dan Sandi Nugroho. "Peran Katekese Digital Sebagai Media Pembinaan Iman Kaum Muda Kristiani." *Jurnal Pendidikan Agama Katekese dan Pastoral (Lumen)* 2, no. 1 (2023): 114–125.
- Katekese.id. "Apa itu Katekese?" *Katekese Indonesia*. Last modified 2023. Diakses November 27, 2025. <https://katekese.id/artikel/apa-itu-katekese/>.
- Kim, Do Yuon, Ha Kyung Lee, dan Kyunghwa Chung. "Avatar-mediated

- experience in the metaverse: The impact of avatar realism on user-avatar relationship.” *Journal of Retailing and Consumer Services* 73 (2023).
- KRI. “Keuskupan Agung Roblox Indonesia.” Diakses November 11, 2025. <https://keuskupanagungrblx.web.id/>.
- Kusferianto, Agustinus Bimantara, Lorensius Egidius Rendi, dan Yufilcan Yofanca Lengkong. “Pendidikan Calon Imam: Tanggapan Vinsensius atas Kemerosotan Kualitas Para Imam.” *Serikat Kecil* 1, no. 2 (2024): 144–156.
- Louis Kardinal Francisco. “Wawancara seminari dengan founder KRI.”
- . “Wawancara Virtual dengan Founder Komunitas Keuskupan Agung Roblox Indonesia.” 22 November 2025, n.d.
- Lövheim, Mia, dan Stig Hjarvard. “The Mediatized Conditions of Contemporary Religion: Critical Status and Future Directions.” *Journal of Religion, Media and Digital Culture* 8, no. 2 (2019): 206–225.
- Maula, Haris Fatwa Dinal. “Agama dalam Bingkai Media.” [crcs.ugm.ac.id](https://crcs.ugm.ac.id/agama-dalam-bingkai-media/), 2022. <https://crcs.ugm.ac.id/agama-dalam-bingkai-media/>.
- Maulana, Abdullah Muslich Rizal. “Agama Digital (Digital Religion) dan Relevansinya Terhadap Studi Agama Interdisipliner: Sebuah Tinjauan Literatur.” *At-Taḥkīr* 15, no. 2 (2022): 35–56.
- Meier, Cecile, Jose Luis Saorín, Alejandro Bonnet de León, dan Alberto Guerrero Cobos. “Using the Roblox Video Game Engine for Creating Virtual tours and Learning about the Sculptural Heritage.” *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 20 (2020): 268–280.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Third edit. United States of America: SAGE Publications, Inc, 2014.
- Nainggolan, Mgr. Felix. “Wawancara virtual dengan Mgr. Felix Nainggolan,” 2025.
- Narin, Nida Gökçe. “A Content Analysis of the Metaverse Articles.” *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 17–24.
- Ndun, Richard Yohan. “Menggali keterkaitan Agama dan Video Game sebagai Budaya Populer dalam kehidupan anak muda di Indonesia.” *Mathetueo: Religious Studies* 4, no. 1 (2024): 17–29.
- Osineno, Christoffel Lorenzo. “Aturan Keuskupan Agung Roblox Indonesia.” Last modified 2025. <https://discord.com/channels/1333597854811557900/1333597854811557902>.
- Ponomban, Romo Terry. “SEMINARI: Apa Ini Apa Itu?” *Yesaya*. Last modified 2005. Diakses November 26, 2025. <https://yesaya.indocell.net/id766.htm>.

- Prayogi, Arditya. "Analisa Penggunaan Video Game sebagai Media Dakwah." *Hikmah* 15, no. 2 (2021): 157–180.
- Rahardjo, Mudjia. "Metode Pengumpulan Data Metode Kualitatif." Diakses September 29, 2025. <https://uin-malang.ac.id/r/110601/metode-pengumpulan-data-penelitian-kualitatif.html>.
- Ratnaningtyas, Endah Marendah, Ramli, Syafruddin, Edi Saputra, Desi Suliwati, Bekty Taufiq Ari Nugroho, Karimuddin, et al. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023.
- Rinaldi, Akhmad Rifky, dan Susan Dian Purnamasari. "Simulasi Metaverse Konser Musik Virtual Berbasis Roblox." *Cakrawala* 6, no. 2 (2023): 988–1002.
- Rooyen, Johan A. van. "A systematic theological comparison of religious iconography : Referring to Groeber and Kinkade." *HTS Theologiese Studies/Theological Studies* 79, no. 2 (2023): 1–7.
- Santos, Victoria Dos. "Avatars and Rituals: Immersive Religious Practices in the Digital Space." *Carte Semiotiche* 7 (2022): 158–171.
- Siddiq, Akhmad. *Mengenal Tema Tema Pokok Agama Kristen*. I. Lamongan: Academia Publication, 2022.
- Sihombing, Irvan. "Apa Itu RP? Pengertian, Cara Bermain, dan Bahaya Roleplay Dijelaskan!" *Media Indonesia*. Last modified 2025. <https://mediaindonesia.com/humaniora/797466/apa-itu-rp-pengertian-cara-bermain-dan-bahaya-roleplay-dijelaskan>.
- Soeharjo, Mgr. Gregorius Devdan. "Wawancara Virtual dengan Mgr. Gregorius Devdan Soeharjo," 2025.
- Sopiandi, Li, dan Deffy Susanti. "Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar." *Jurnal PETISI* 3, no. 1 (2022).
- Sr. Lily, C.P. "Wawancara virtual dengan Sr. Lily, C.P.," 2025.
- Surabaya, Gereja Katolik Keuskupan. "KITAB HUKUM KANONIK 1983." *Gereja Katolik Keuskupan Surabaya*.
- Universitet, Kobenhavns. "Personal Profile Stig Hjarvard." <https://researchprofiles.ku.dk/en/persons/stig-hjarvard>.
- Wahyuni, Feny Rita Fiantika Mohammad Wasil Sri Jumiati Leli Honesti Sri, Erland Mouw Jonata, Imam Mashudi Nur Hasanah, Anita Maharani, Kusmayra Ambarwati Resty Noflidaputri Nuryami, dan Lukman Waris. *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. Rake Sarasin*. Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Widjaja, Fransiskus Irwan, dan Harls Evan R. Siahaan. "Misi dan Dialog Iman pada Ruang Virtual: Sebuah Model Reflektif Yohanes 3:1-21." *THRONOS: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2020): 40–48.

- Will. “Apa Itu OMK (Orang Muda Katolik) dan Perannya?” *Komsos Keuskupan Purwokerto*. Last modified 2025. Diakses November 23, 2025. <https://keuskupanpurwokerto.id/orang-muda-katolik-adalah/>.
- Wilujeng, Panggio Restu, dan Nurvita Wijayanti. “Religion Simulacrum in Open World Video Game.” *BELIEF: Sociology of Religion Journal* 1, no. 2 (2023): 114–123.
- Yahsy, Umair Shiddiq, dan Mulharnetti Syas. “Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox.” *Jurnal InterAct* 11, no. 2 (2022): 98–109.
- Yeremia, Yeremia. “Gereja Dan Generasi Z: Misi Dialogis Pada Ruang Virtual.” *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 28–44.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A