

**PERAN GAME ONLINE ROBLOX SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF
DALAM MEMBENTUK IDENTITAS DIGITAL PEMAIN MELALUI
KONSUMSI VIRTUAL ITEM**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi**



RYFARZA ANANDA FABIANA

1221003199

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE**

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasilkarya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Ryfarza AnandaFabiana

Nim : 1221003199



Tanda Tangan :

Tanggal : 12 Agustus 2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Ryfarza Ananda Fabiana
NIM : 1221003199
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : PERAN GAME ONLINE ROBLOX SEBAGAI
MEDIA INTERAKTIF DALAM MEMBENTUK
IDENTITAS DIGITAL PEMAIN MELALUI
KONSUMSI VIRTUAL ITEM

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie.

Dewan Penguji

Pembimbing : Dr. Dessy Kania, B.A.,M.A



Penguji 1 : Rizky Hafiz Chaniago, Ph.D



Penguji 2 : Ajenk Ningga Citra, S.Sos., M.Si



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 7 September 2026

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERAN GAME ONLINE ROBLOX SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MEMBENTUK IDENTITAS DIGITAL PEMAIN MELALUI KONSUMSI VIRTUAL ITEM”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bakrie.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaian penelitian tidak terlepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. **Allah SWT**, yang senantiasa memberikan rahmat, kekuatan, kesehatan, kemudahan, serta kesempatan kepada penulis sehingga dapat melalui setiap proses penyusunan skripsi hingga tahap akhir.
2. **Orang tua penulis**, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, perhatian, serta menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis.
3. **Dr. Dessy Kania, B.A., M.A.**, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, kritik, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas waktu, kesabaran, dan ilmu yang diberikan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terus dikembangkan dan diselesaikan.
4. **Teman-teman “LS”**, yang sudah menjadi keluarga sedari duduk di bangku SMA, sudah berbagi tawa, sedih, hingga dukungan satu sama lain. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, cerita, serta berbagai pengalaman yang telah dilalui bersama.
5. **Teman-teman Universitas Bakrie**, yang telah memberikan dukungan, bantuan, semangat, serta kebersamaan selama masa perkuliahan hingga proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Bakrie.
6. **Andrea Putri Kyrana**, sahabat yang telah memberikan bantuan, semangat, dukungan, serta bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah menjadi tempat bertukar pikiran, memberikan masukan ketika penulis

mengalami kesulitan, serta senantiasa memberikan dorongan kepada penulis untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya mengenai **media interaktif, game online, dan Identitas Digital dalam ruang digital**.

Jakarta, 12 Agustus 2026



Ryfarza Ananda Fabiana

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryfarza Ananda Fabiana

NIM : 1221003199

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Jenis Tugas : Skripsi

Akhir

Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk, memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Peran Game Online Roblox Sebagai Media Interaktif Dalam Membentuk Identitas Digital Pemain Melalui Konsumsi Virtual Item”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di Jakarta
Pada Tanggal 12 Agustus 2026



Yang menyatakan,
Ryfarza Ananda Fabiana

PERAN GAME ONLINE ROBLOX SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MEMBENTUK IDENTITAS DIGITAL PEMAIN MELALUI KONSUMSI VIRTUAL ITEM

Ryfarza Ananda Fabiana

ABSTRAK

Roblox merupakan salah satu platform game daring berbasis *user-generated content* yang mengalami pertumbuhan pesat di Indonesia, dengan sistem avatar dan ekonomi virtual sebagai medium utama representasi diri penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana motivasi konsumsi virtual item mengarahkan pemain Roblox pada konstruksi identitas digital mereka, melalui pendekatan kualitatif fenomenologi dengan empat informan yang mewakili variasi tingkat pengeluaran (*low*, *moderate*, dan *high spender*), didukung triangulasi sumber dari praktisi psikologi dan akademisi sosiologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa empat dimensi motivasi konsumsi *achievement*, sosial, *immersion*, dan hedonis berfungsi sebagai jembatan menuju konstruksi identitas digital yang dianalisis melalui lima dimensi: konsep diri, *extended self*, *identity work*, presentasi diri, dan identitas kelompok. Temuan paling signifikan adalah bahwa besarnya pengeluaran Robux tidak berbanding lurus dengan kedalaman makna identitas yang terbentuk: informan dengan pengeluaran tertinggi justru menunjukkan keterikatan identitas yang paling dangkal, sementara informan dengan pengeluaran moderat menunjukkan penghayatan identitas digital yang paling mendalam. Penelitian ini juga menemukan bahwa identitas kelompok bersifat situasional dan lebih lemah dibandingkan identitas diri individu, yang mengindikasikan perlunya kajian lanjutan dari perspektif sosiologis untuk memperdalam pemahaman mengenai dinamika kelompok dalam ruang digital semacam ini.

Kata kunci: Roblox, identitas digital, konsumsi virtual item, media interaktif, fenomenologi

THE ROLE OF THE ONLINE GAME ROBLOX AS AN INTERACTIVE MEDIUM IN SHAPING PLAYERS DIGITAL IDENTITY THROUGH VIRTUAL ITEM CONSUMPTION

Ryfarza Ananda Fabiana

ABSTRACT

Roblox is a rapidly growing user-generated-content-based online game platform in Indonesia, where its avatar system and virtual economy serve as the primary medium of self-representation for its players. This study aims to understand how virtual item consumption motivations guide Roblox players toward the construction of their digital identity, using a qualitative phenomenological approach with four informants representing varying spending levels (low, moderate, and high spenders), supported by source triangulation from a psychology practitioner and a sociology academic. The findings show that four consumption motivation dimensions, achievement, social, immersion, and hedonic, function as a bridge toward digital identity construction, analyzed through five dimensions: self-concept, extended self, identity work, self-presentation, and group identity. The most significant finding is that the amount of Robux spent does not correlate with the depth of identity meaning formed: the informant with the highest spending consistently showed the shallowest identity attachment, while the moderate spender demonstrated the deepest digital identity engagement. This study also found that group identity is situational and considerably weaker than individual self-identity, indicating the need for further research from a sociological perspective to deepen the understanding of group dynamics within such digital spaces.

Keywords: Roblox, digital identity, virtual item consumption, interactive media, phenomenology

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep yang Relevan.....	9
2.1.1 Game Online.....	9
2.1.2 Virtual Item.....	10
2.2 Perilaku Konsumsi Virtual (Consumer Behavior).....	10
2.2.1 Motivasi Konsumsi Virtual Item.....	11
2.2.2 Nilai Hedonis dan Nilai Sosial dalam Konsumsi Virtual.....	11
2.3 Identitas dan Konsumsi.....	12
2.3.1 Diri dan Identitas dalam Perilaku Konsumen.....	13
2.3.2 Identitas Digital.....	14
2.3.3 Avatar sebagai Medium Representasi dan Presentasi Diri.....	14
2.3.4 Identitas yang Dibentuk melalui Interaksi Kelompok.....	15
2.4 Penelitian Terdahulu.....	15
2.5 Kerangka Pemikiran.....	23
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain dan Pendekatan Penelitian.....	25
3.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	26
3.2.1 Objek Penelitian.....	26
3.2.2 Subjek Penelitian.....	26
3.3 Sumber Data dan Pengumpulan Data.....	27

3.3.1 Sumber Data.....	27
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4 Analisis Data.....	30
3.5 Triangulasi Data.....	31
3.5.1 Triangulasi Sumber (Source Triangulation).....	32
3.6 Operasionalisasi Konsep.....	32
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Gambaran Konteks Penelitian.....	36
4.1.1 Profil Game Roblox.....	36
4.1.2 Subjek Penelitian.....	39
4.2 Penyajian Data.....	43
4.2.1 Motivasi Konsumsi Virtual Item.....	44
4.2.2 Identitas Digital.....	52
4.3 Pembahasan dan Diskusi.....	62
4.3.1 Dari Motivasi menuju Identitas: Konsumsi Virtual Item sebagai Jembatan.....	62
4.3.2 Negosiasi Diri di Balik Motivasi Hedonis.....	63
4.3.3 Konsep Diri: Self-Congruity, Self-Discrepancy, dan Eksplorasi Identitas.....	64
4.3.4 Extended Self: Variasi Kelekatan Emosional terhadap Objek Digital.....	65
4.3.5 Identity Work melalui Avatar: Efek Proteus dan Transfer Keterampilan Nyata.....	66
4.3.6 Presentasi Diri: Dramaturgi Goffman dan Modal Simbolik.....	67
4.3.7 Identitas Kelompok: Identitas Situasional, Modal Sosial, dan Kekuasaan Platform.....	69
4.3.8 Keterkaitan Hasil dengan Teori.....	71
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	76
5.3 Saran.....	77
5.3.1 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	77
5.3.2 Bagi Pengembang dan Pengelola Platform Roblox.....	78
5.3.3 Bagi Komunitas dan Pemain Roblox.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Akun Avatar Roblox 15 juta @kymalss	3
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	24
Gambar 4.1 Logo Resmi Roblox	36
Gambar 4.2 Game Obby	37
Gambar 4.3 Kategori Game Mount	38
Gambar 4.4 Informan Nabhilla Shifa Sibuea	39
Gambar 4.5 Informan Rizky Amalsyah	40
Gambar 4.6 Informan Bintang Putra	41
Gambar 4.7 Informan Vrisca Alfielia	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Operasionalisasi Konsep Penelitian	33
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Dimensi Achievement	43
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Dimensi Sosial	45
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Dimensi Immersion	47
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Dimensi Hedonis	48
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Dimensi Konsep Diri	50
Tabel 4.7 Hasil Wawancara Dimensi Extended Self	52
Tabel 4.8 Hasil Wawancara Dimensi Identity Work (Efek Proteus)	54
Tabel 4.9 Hasil Wawancara Dimensi Presentasi Diri	55
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Dimensi Identitas Kelompok	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Coding Data.....	84
Lampiran 2 Transkrip Narasumber.....	103
Lampiran 3 Triangulator - Nawal Faisal Seiger Sarjana Psikologi.....	137
Lampiran 4 Triangulator - Rizghina Ikhwan, S.Sosio., M.Sosio.....	144
Lampiran 5 Surat Perizinan Wawancara Triangulator Ibu Rizghina Ikhwan.....	148
Lampiran 6 Surat Perizinan Wawancara Triangulator Kak Nawal Faisal Seiger.....	149
Lampiran 7 Curriculum Vitae Vrisca Alfielia Putri.....	149
Lampiran 8 Curriculum Vitae Bintang Putra.....	151
Lampiran 9 Curriculum Vitae Triangulator Psikologi Nawal.....	152
Lampiran 10 Curriculum Vitae Triangulator Ibu Rizghina.....	153
Lampiran 11 Curriculum Vitae Rizky Almasyah.....	153