



# Studi Netnografi atas Konstruksi Identitas Digital dan Pembentukan Kekuasaan Pada *Clan Roblox* Melalui Praktik *Top Donator*

Shenthya Winarty

Universitas Pembangunan Jaya

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan identitas digital dan struktur kekuasaan dalam komunitas Roblox, dengan fokus pada praktik top donatur dalam clan. Penelitian menggunakan pendekatan netnografi melalui observasi partisipatif, interaksi langsung, serta wawancara yang dilakukan selama delapan bulan pada lima experience Roblox bertema club party. Data dianalisis untuk melihat bagaimana simbol, interaksi, dan praktik ekonomi virtual membentuk relasi sosial dan hierarki kekuasaan di dalam komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas digital pemain dibangun melalui representasi visual seperti avatar, item virtual, dan tampilan nama, serta diperkuat oleh pola interaksi dan norma yang berlaku dalam clan. Praktik top donatur berperan sebagai mekanisme utama dalam pembentukan kekuasaan, di mana kontribusi donasi tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga simbolik. Billboard donation berfungsi sebagai ruang publik virtual yang memproduksi pengakuan sosial, legitimasi status, dan kompetisi antaranggota. Temuan ini menunjukkan bahwa kekuasaan dalam komunitas virtual Roblox terbentuk melalui kombinasi modal visual, ekonomi, dan sosial yang dilegitimasi oleh sistem dan budaya platform.

**Kata Kunci:** Identitas Digital, Roblox, Clan, Netnografi

DOI:

<https://doi.org/10.47134/converse.v2i3.5405>

\*Correspondence: Shenthya Winarty

Email: [shenthya.winarty@upj.ac.id](mailto:shenthya.winarty@upj.ac.id)

Received: 20-11-2025

Accepted: 20-12-2025

Published: 20-01-2026



**Copyright:** © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** *This study aims to analyze the formation of digital identity and power structures within the Roblox community, with a particular focus on the practice of top donors within clans. The research employs a netnographic approach through participant observation, direct interaction, and interviews conducted over an eight-month period across five Roblox experiences themed around club parties. The data were analyzed to examine how symbols, interactions, and virtual economic practices shape social relations and hierarchies of power within the community. The findings indicate that players' digital identities are constructed through visual representations such as avatars, virtual items, and name displays, and are further reinforced by interaction patterns and clan norms. The practice of top donation functions as a central mechanism in the formation of power, in which donations carry not only economic value but also symbolic significance. Donation billboards operate as virtual public spaces that produce social recognition, legitimize status, and foster social competition among members. These findings demonstrate that power within the Roblox virtual community is formed through a combination of visual, economic, and social capital legitimized by the platform's system and cultural practices.*

**Keywords:** Digital Identity, Roblox, Clan, Netnography.

## Pendahuluan

Di era disrupsi digital yang semakin berkembang, masyarakat terus terlibat dalam pengalaman baru di dunia digital dalam proses menciptakan identitas digital mereka. Identitas akhirnya tidak lagi apa yang melekat pada dunia fisik dan apa yang terlihat mata, namun jauh dari itu semua kini identitas dapat diciptakan dalam sebuah pengalaman virtual baik media sosial maupun dalam sebuah permainan digital. Identitas adalah

gambaran yang ada pada diri setiap individu untuk mengatur sikap, seperti pandai bergaul, sifat objektif, dan memiliki peran pada kelompok tertentu. Identitas menyatakan konsep terhadap perasaan dari orang lain dan mempertegas kesadaran diri sebagai individu (Husna et al, 2024). Identitas merupakan hal yang penting dalam mengakses sosial media maupun platform digital. Identitas ini dibentuk dan diakses secara digital, yang dapat berfungsi sebagai cara untuk mengidentifikasi sesama pengguna platform tersebut (Susanti & Hantoro, 2022).

Sehingga identitas digital dapat diartikan sebagai cara individu membentuk citra diri melalui berbagai aktivitas dan interaksi daring di berbagai platform digital. Identitas digital bukan sekadar nama pengguna dan profil semata yang berada di dunia digital, identitas digital berbicara terkait bagaimana pengguna membangun diri, divisualisasikan ulang, dan memungkinkan pengguna memproyeksikan identitas digital berbeda dengan identitas asli (Winarty, 2024). Putra (2024) dalam penelitian yang berjudul *Constructing Digital Selves : A Narrative Review on Identity in Online Communities* memperjelas bahwa identitas digital dibentuk melalui berbagai praktik komunikasi dan narasi, dimana termasuk didalamnya penggunaan teks, visual, interaksi sosial, representasi diri, dan keterlibatan komunitas. Dalam konteks ini, dunia digital menjadi arena dimana diri dapat dibangun ulang, proses ini memungkinkan fleksibilitas yang tinggi (Setiawan et al, 2025). Dalam konteks komunitas virtual, identitas digital menjadi sangat penting ketika komunitas tersebut memiliki struktur sosial dan norma sendiri. Komunitas memungkinkan individu untuk menjadi identitas digital sesuai keinginan yang mungkin memiliki posisi, reputasi dan pengakuan dalam komunitas virtual tersebut (Winarty, 2019).

Beriringan dengan fenomena tersebut, sebuah permainan bernama Roblox menyita perhatian publik. Di Indonesia sendiri, pemain roblox meningkat dipertengahan tahun 2025, Roblox catat 111 juta pengguna aktif yang diantara jumlah pengguna tersebut, 22% masih berusia dibawah 13 tahun dan 54% pengguna berusia diatas 13 tahun (Haq, 2025). Permainan daring Roblox merupakan salah satu gim paling populer di Indonesia. Pangsa pasar yang dituju oleh gim daring Roblox adalah anak-anak hingga dewasa (Yahsy & Syas, 2023). Roblox berhasil menempati ranking ke 7 sebagai mobilegame dengan rata-rata pengguna bulanan terbanyak di Indonesia, dan pada kuartal pertama tahun 2022 ada sekitar 54,1 juta pengguna aktif harian Roblox di seluruh dunia (Yulastika Tivani, Mayasari, 2023).

Walaupun Roblox merupakan sebuah aplikasi permainan, namun tidak menutup peluang roblox dilihat dalam berbagai perspektif penelitian sebagai media edukasi yang memiliki banyak keunggulan di mana permainan berfungsi sebagai mediator penting dalam proses pembelajaran, Roblox dapat dipandang sebagai ruang edukatif yang mendukung proses sosial dalam affinity spaces serta mendorong pembelajaran sebaya (peer education) dan partisipasi aktif, mulai dari eksplorasi lingkungan virtual hingga perancangan gim (Morreale & Rosa, 2024). Kembali pada pembahasan roblox sebagai arena permainan, Roblox sendiri merupakan sebuah permainan yang didalamnya memungkinkan pemain berkumpul, berinteraksi, membangun komunitas dan membentuk kelompok yang disebut clan. Clan tidak lagi hanya kumpulan pemain yang bermain

bersama, tetapi berubah menjadi sebuah identitas digital yang diakui, dijaga dan dipertahankan oleh anggota didalamnya. Biasanya clan dalam permainan roblox ditandai dengan penggabungan nama clan dan nama pemain. Misalnya saja nama clan ATS dan nama pemain Nacen, maka anggota akan menggunakan nama dalam permainan roblox sebagai ATsxNacen.

Seperti pernyataan diatas bahwa identitas digital memberi ruang bagi pemain berinteraksi, saling memberi tanda tentang siapa yang berpengaruh, siapa yang dihormati, dan siapa yang menguasai ruang virtual. Identitas ini tidak berdiri sendiri, namun terhubung dengan hirarki yang diusahakan dalam aktivitas sehari-hari pemain. Salah satu bentuk paling menonjol adalah penialain siapa yang paling banyak memberikan donasi di dalam sebuah experience roblox. Praktik donasi yang tampak sederhana justru memunculkan struktur kekuasaan yang sangat jelas bagi mereka yang tampil sebagai top donatur dianggap memiliki nilai lebih dibanding pemain lain. Hal tersebut terlihat dalam billboard donation yang biasanya disediakan dalam sebuah experience roblox. Setiap papan menampilkan daftar donatur dengan nominal yang mereka keluarkan. Roblox sendiri memiliki mata uangnya sendiri untuk bertransaksi, mata uang tersebut dikenal sebagai Robux. Adapun roblox adalah sebuah platform yang didalamnya memuat berbagai experience atau game berbeda sesuai dengan genre game yang diusung.

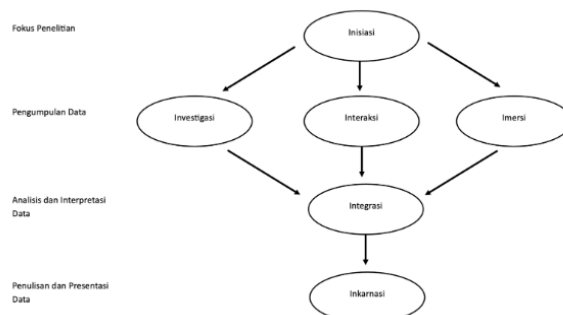
Kembali kepada top donation yang terlihat dalam sebuah experience, kadang sebuah experience tidak hanya menampilkan daftar nama, namun tiga donatur terbanyak karakter profil roblox nya akan dipajang sebagai bentuk kebanggaan. Sehingga billboard donation berubah menjadi ruang publik yang memproduksi identitas. Pemain bukan hanya menyumbang untuk membantu kreator experience mengembangkan game tersebut, namun lebih dari itu untuk menonjolkan diri. Proses ini menciptakan hubungan kekuasaan yang berjalan terus menerus dan disaksikan oleh seluruh pemain yang berada di experience tersebut.

Hal ini dilakukan terus menerus berkat dorongan pemain lain yang kerap kali melontarkan komentar yang memancing persaingan, mendorong donatur untuk mengeluarkan lebih banyak robux agar tidak tersaingi oleh orang lain. Situasi ini menunjukkan adanya ketidakinginan untuk kalah atau berada di posisi di bawah pemain lain. Sehingga penelitian ini akan dilihat dan dikaji dengan kacamata netnografi, studi netnografi menjadi penting untuk memahami bagaimana identitas digital dan kekuasaan terbentuk dalam clan roblox secara khusus lewat praktik top donatur. Pengamatan akan dilakukan terhadap praktik top donatur agar dapat mengungkap cara pemain memaknai status, pengakuan, dan hirarki antar pemain.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode netnografi yakni metode yang digunakan untuk memahami budaya di internet khususnya media sosial (Kozinets dalam (Eriyanto, 2021)). Budaya yang dimaksud di sini adalah roblox sebagai ruang terbuka membangun identitas digital, pemain bebas untuk membentuk identitas digital menjadi seperti apa yang dalam konteks kali ini adalah dalam praktik top donatur experience roblox guna mendapatkan

pengakuan dan kekuasaan dalam clan roblox. Tahapan penelitian ini mengikuti tahapan yang disarankan oleh Kozinets (2015) meliputi investigasi, interaksi, imersi, dan integrasi.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian Netnografi

Sumber : Eriyanto, 2021

Penelitian ini memulai tahapan investigasi dengan memilih data dan experience roblox tertentu, terdapat 5 experience roblox yang dianggap representatif terhadap data yang dibutuhkan. Pemilihan 5 experience tersebut berdasarkan rating experience yang tinggi yaitu diatas 80%, jumlah pemain yang datang secara regular, dan merupakan experience club party. Maka investigasi dilakukan pada experience Atlas Club, Dewata Lamore 2, Beach Club H2, Salon de Fiestas, dan Devil Club.

Dalam proses interaksi, peneliti mengamati proses interaksi dan ikut berinteraksi pada 5 experience tersebut, menyaksikan proses komunikasi yang terjadi dan dilaksanakan rata-rata pada pukul 19:00 – 00:00. Proses interaksi ini dilakukan selama 8 bulan guna mendapatkan data yang signifikan. Wawancara juga dilakukan guna memperkaya data dan sumber analisis, narasumber yang dipilih untuk proses wawancara adalah AA seorang wanita berusia 29 tahun yang merupakan ketua clan roblox. Dalam proses imersi, peneliti bergabung dengan sebuah clan roblox, serta mengikuti aktivitas pada experience yang telah dipilih setiap hari dalam waktu 8 bulan. Selanjutnya Peneliti menginterpretasikan hasil penelitian dan hasil interpretasi tersebut memungkinkan peneliti untuk melihat kembali catatan penelitian lapangan atau bahkan mungkin kembali ke lapangan untuk melakukan penelitian jika ada data yang kurang (Eriyanto, 2021).

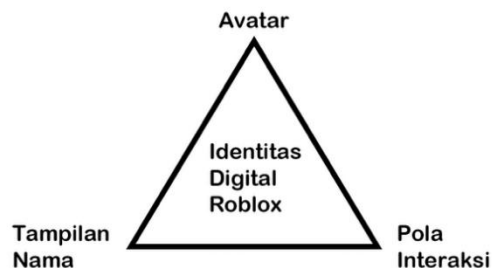
## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan proses yang telah dilaksanakan selama 8 bulan, berikut hasil yang didapatkan

### A. Pembentukan Identitas Digital Pemain Roblox

Pembentukan identitas digital dalam komunitas Roblox dapat dipahami melalui kerangka konstruksi sosial realitas. Teori ini menjelaskan bahwa realitas sosial lahir dari proses interaksi yang berlangsung terus menerus. Makna hadir karena dibicarakan, dikukuhkan, dan dikerjakan bersama. Dengan cara ini, identitas bukan sifat bawaan, melainkan hasil dari proses sosial yang menghasilkan pemahaman bersama tentang siapa seseorang dan posisi apa yang ia miliki di dalam kelompok. Dalam konteks Roblox, teori ini tampak jelas. Identitas digital pemain terbentuk dari tindakan yang mereka ulang,

bahasa yang mereka gunakan, dan simbol yang mereka tampilkan. Avatar, Display Nama, serta pola aktivitas menjadi sarana untuk menampilkan persona tertentu.



**Gambar 2.** Konsep Identitas Digital Pemain Roblox  
Sumber : Rumusan Peneliti

Avatar dalam permainan ini menaruh peran penting, dimana avatar merupakan representasi bagaimana pemain ingin dilihat (Yuningsih & Jaizul, 2025). Secara luas avatar roblox dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu Avatar R6 dan Avatar R15. Perbedaan dari dua jenis utama avatar tersebut adalah titik animasi pada tubuh avatar, yang dimana Avatar R15 memungkinkan pemain memilih bentuk tubuh avatar, wajah, dan animasi dengan lebih fleksibel dan pilihan beragam. Setelah itu, avatar roblox kini bukan hanya sebagai objek atau tubuh untuk memainkan sebuah permainan, lebih dari itu avatar kini dibuat semenarik mungkin dengan berbagai style yang telah disepakati bersama oleh para pemain didalamnya.

Avatar style roblox inilah yang banyak mempengaruhi representasi identitas digital roblox, dimana style tersebut antara lain Zepeto Style, Troll atau anomali style, Emo Style, Kids Style, Bacon style, serta Headless Style. Avatar style ini kurang lebih mengadopsi jenis avatar R15 yang memungkinkan pemain memiliki berbagai pilihan aksesoris serta animasi dalam penerapan avatar. Avatar dengan style Zepeto adalah style avatar yang meniru sebuah game bernama Zepeto, dimana dalam style ini avatar diberikan tubuh dengan detail seperti manusia pada umumnya, berparas cantik dan dengan aksesoris pendukung sehingga terlihat seperti manusia pada umumnya.



**Gambar 3.** Contoh Avatar Zepeto  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Selanjutnya Avatar Troll atau anomali style, dalam style avatar ini pemain menggunakan atribut atau tubuh yang terlihat aneh, dengan bentuk tubuh hewan atau

karakter kartun. Berbeda dengan avatar zepeto dimana pemain menggunakannya untuk terlihat seperti manusia pada umumnya, avatar dengan style troll atau anomali ini kerap kali menggunakan style ini untuk kepentingan bercanda atau menghibur.



**Gambar 4.** Contoh Avatar Troll atau Anomali Style  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Sama dengan avatar troll anomali maupun zepeto, Emo style untuk avatar roblox dianggap sebagai representasi identitas digital yang ingin ditampilkan pemain. Dengan ciri khas emo yang serupa dengan dunia nyata, avatar ini kerap kali mencuri berbagai perhatian dari pemain lain, dengan jenis rambut dan baju yang identik dengan hitam putih.



**Gambar 5.** Contoh Avatar Emo  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Begitu juga dengan avatar kids style yang mengusung bentuk tubuh dan karakteristik anak kecil, headless avatar yang menunjukkan avatar tanpa kepala, dan avatar bacon adalah sebuah sebutan untuk avatar bawaan yang diberikan oleh roblox bagi pengguna yang baru saja membuat sebuah akun roblox.

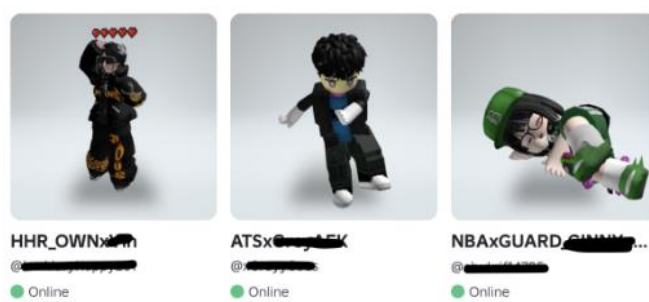


**Gambar 6** Contoh Avatar Bacon, Kids, dan Headless  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Pembentukan avatar terjadi terus menerus dan dinamis, sama seperti hasil penelitian berjudul Avatarscape Netnography Of Virtual Identity On Roblox (Andreas et al, 2025)

bahwa identitas melalui avatar diungkapkan memiliki empat dinamika yang saling berkaitan yaitu, pertama yaitu keberagaman dimana pengguna bereksperimen dengan berbagai identitas dan bentuk avatar, kedua representasi dimana avatar memuat nilai dan posisi sosial, ketiga fleksibilitas yaitu konstruksi identitas berubah seiring waktu, dan keempat permomatifitas dimana avatar muncul sebagai identitas melalui praktik interaktif dan konsumsi simbolik.

Selain avatar yang pastinya menjadi tampilan awal untuk seorang pemain roblox membangun identitas digitalnya, hal yang tak kalah pentingnya adalah tampilan nama. Yang telah disinggung sebelumnya bahwa tampilan nama dapat diubah pemain sesuai keinginannya sendiri. Terdapat dua jenis pemain yang dapat diklasifikasikan antara lain pemain mandiri, dengan ciri tampilan nama yang fokus pada nama pemain. Yang kedua adalah jenis pemain yang tergabung dalam clan roblox, biasanya dengan bentuk struktur nama yang telah disepakati. Biasanya mengandung nama clan didepan, diikuti oleh jabatan atau struktur dalam sebuah clan, diakhiri dengan nama pemain itu sendiri. Contoh pada gambar dibawah ini.



**Gambar 7** Contoh Tampilan nama pemain  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Dan terakhir adalah aktivitas dan cara interaksi pemain roblox membentuk identitas digital mereka. Identitas digital terbentuk melalui partisipasi aktif, pertukaran ide, dan kolaborasi dalam membangun gim atau dunia virtual (Darmayunita & Fadillah, 2025). Pembentukan identitas digital ini sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan struktur komunitas yang mirip dengan dunia nyata (Wulandari et al, 2025). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Kristina & Achsan, 2024) berjudul *The role of community identity in changing online gamers' behavior* menunjukkan bahwa perilaku gim daring ditentukan oleh peran identitas komunitas mereka. Komunitas atau clan roblox pada konteks ini membentuk norma dan nilai yang disepakati bersama. Komunitas juga mendorong terbentuknya perilaku bermain serta niat perilaku dari setiap anggotanya. Anggota komunitas dalam jurnal tersebut juga dikatakan bahkan harus memaksa diri untuk mendapatkan pengakuan atas identitas kelompok mereka melalui berbagai tindakan konformitas yang sering kali bersifat irasional. Roblox menjadi arena konstruksi identitas, simulasi nilai sosial, dan reproduksi wacana dominan seperti kapitalisme dan performa gender. Studi ini menyimpulkan bahwa Roblox membuka potensi untuk membangun kesadaran simbolik dan literasi digital melalui pengalaman partisipatif (Rustandi & Sutisna, 2025).

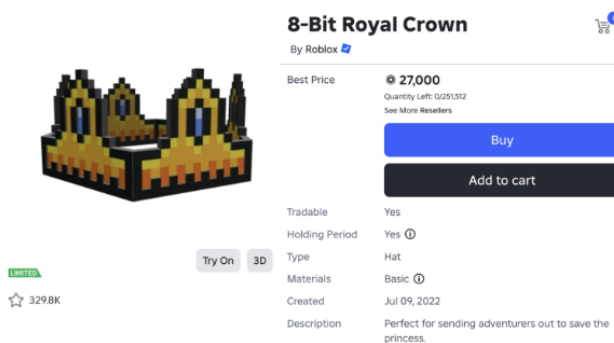
### B. Simbol, Interaksi, Narasi dalam Struktur Kekuasaan Clan Roblox

Struktur kekuasaan dalam clan roblox terbentuk melalui hubungan antara simbol yang ditampilkan pemain, interaksi yang berlangsung di dalam experience, dan narasi yang terus diproduksi oleh komunitas atau anggota clan itu sendiri. Dalam ruang digital, simbol bukan hanya sekadar visual yang telah disampaikan pada subbab sebelumnya, tetapi simbol berubah menjadi bagian dari identitas dan status sosial. (Belk, 2013) menjelaskan bahwa avatar, aksesoris, dan pencapaian digital menjadi bagian dari extended self, yaitu ekspansi diri melalui objek dan tanda digital yang diakui oleh komunitas. Identitas ini terbentuk karena simbol tersebut dipamerkan, dilihat, dan diberi makna oleh pemain lain.

<b>Struktur kekuasaan Roblox</b>	<b>Narasi Komunitas</b> Chat Komentar Percakapan top donatur
	<b>Interaksi</b> Proses interaksi dalam experience
	<b>Simbol</b> Avatar Item Virtual Tampilan Nama Posisi Clan Donation Board

Gambar 8. Proses pembentukan struktur kekuasaan roblox  
Sumber : Rumusan peneliti

Selain Avatar yang telah dijelaskan sebelumnya, Item virtual dalam roblox kerap kali menjadi simbol struktur kehebatan seorang pemain, menjadi penanda dihargai atau tidaknya dalam sebuah experience selain pada top donatur yang akan dibahas pada subbab selanjutnya. Dalam setiap experience, pemain dimungkinkan untuk melihat item pakaian atau aksesoris yang dipakai pemain lain, melihat berapa harga yang dikeluarkan untuk bisa membentuk avatar tersebut, dan memastikan apakah avatar yang dimiliki pemain lain lebih mahal dibandingkan avatar miliknya. Contohnya saja item virtual aksesoris dibawah ini, pemain yang memiliki aksesoris ini mengeluarkan lebih banyak robux dan nominal dibandingkan aksesoris kepala lainnya.



Gambar 9. Contoh Item virtual roblox  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Aksesoris kepala tersebut jika dikonversi harga nya mencapai 6 juta rupiah, nominal yang tidak sedikit untuk sebuah item virtual. Simbol-simbol serupa yang juga akhirnya mendukung bagaimana pemain berinteraksi. Pemain memandang apa yang dikenakan pemain lain, bahkan tak jarang beberapa pemain mengucilkan diri dan tidak ingin bersosialisasi dengan pemain lain dengan item virtual gratisan. Selanjutnya status juga diproduksi melalui perilaku dan interaksi yang berulang, tindakan diruang virtual membentuk identitas melalui perfoma sehari-hari dan pengakuan dari pemain lain. Identitas tidak muncul hanya dari tampilan saja, namun dilengkapi oleh bagaimana seseorang bertindak dan diperlakukan dalam komunitas.



**Gambar 10.** Contoh interaksi pemain  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Narasi komunitas juga memperkuat simbol dan tindakan tersebut, sebagian clan atau komunitas akhirnya membuat sebuah perangkat simbolnya sendiri. Sebuah item virtual berupa pakaian yang di desain khusus untuk kenakan anggota tertentu sebagai simbol kekuatan didalam ruang virtual. Seperti yang dilakukan oleh komunitas bernama Amity dan TTR pada gambar dibawah ini, mereka membuat identitas virtual dengan simbol item virtualnya sendiri. Terlebih narasi komunitas menunjukkan bahwa pemain roblox membangun status melalui komentar, pengawasan, dan juga cerita bersama dalam pengalaman digital.



**Gambar 11.** Contoh Item virtual khusus  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Dengan demikian maka struktur kekuasaan dalam permainan roblox pada konteks top donatur roblox dapat dipahami sebagai hasil dari tiga proses berikut ini :

- a. Simbol, seperti avatar, gaya berpakaian, item mahal, dan terutama posisi diri pada clan tertentu. Terlebih jika memiliki item virtual yang dibuat khusus.
- b. Interaksi yang berlangsung dalam experience, dalam penelitian ini lebih spesifik pada proses interaksi di pesta malam experience roblox. Dimana para pemain saling menyemangati, menantang, dan mengawasi perpindahan ranking donasi.

- c. Narasi komunitas, yang terbentuk melalui chat, komentar, dan percakapan yang mengangkat top donatur sebagai figur yang layak dipuji, ditonton, atau bahkan ditantang.



**Gambar 12.** Proses saat pemain melakukan donasi  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Sehingga setelah identitas digital terbentuk dan terus membentuk struktur kekuasaan, billboard donation berubah menjadi sebuah simbol pusat kekuasaan karena ia menggabungkan ketiga unsur tersebut. Billboard donation berubah fungsi menjadi simbol yang terlihat seluruh pemain, diperkuat oleh interaksi aktif, dan dibingkai oleh narasi yang terus diproduksi. Status top donatur tidak hanya datang dari angka terbesar, tetapi dari bagaimana komunitas atau clan roblox itu sendiri menghidupkan simbol tersebut melalui komentar seperti “ayo naikin lagi donate nya” atau “masa mau kalah sama dia” yang menjadikan billboard donation sebagai arena kompetisi sosial.



**Gambar 13.** Contoh fitur chat dalam narasi komunitas  
Sumber : Tangkapan layar peneliti

Foto tangkapan layar diatas adalah contoh ketika pemain sedang melakukan ketika proses yang telah dipaparkan. Simbol berupa avatar sampai pada label nama yang didapatkan, mulai “OWNER”, “VIP”, maupun “STREAMER” menjadi sebuah penanda simbol. Pada tangkapan layar tersebut, experience Beach Club HH sedang terjadi perpindahan top donatur pada billboard donation yang sedang diperbincangkan pada fitur chat, pada konteks ini narasi dan interaksi terjadi bersamaan. Sehingga dapat dipahami bahwa ketiga proses tersebut tidak bisa berdiri sendiri untuk membentuk struktur kekuasaan, namun ketiganya berjalan berdampingan.

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa identitas digital dalam komunitas Roblox tidak terbentuk secara alami atau individual, melainkan dikonstruksi melalui proses sosial yang berlangsung terus menerus di ruang virtual. Identitas digital pemain dibangun melalui kombinasi simbol visual seperti avatar, gaya berpakaian, item virtual, dan tampilan nama, serta diperkuat oleh pola interaksi dan partisipasi aktif dalam komunitas atau clan. Praktik top donatur dalam experience Roblox menjadi mekanisme utama yang memperlihatkan bagaimana identitas digital berkaitan dengan kekuasaan. Billboard donation tidak lagi sekadar fitur pendukung permainan, tetapi berubah menjadi ruang publik virtual yang memproduksi hierarki sosial. Melalui donasi, pemain memperoleh pengakuan, legitimasi, dan posisi simbolik yang lebih tinggi dibandingkan pemain lain.

Dengan menggunakan perspektif teori konstruksi sosial, penelitian ini menegaskan bahwa kekuasaan dalam clan Roblox tidak hadir secara objektif, tetapi dibangun melalui bahasa, ritual kompetisi, dan pengakuan kolektif. Identitas digital pemain bukan sekadar representasi diri, melainkan hasil dari proses sosial yang melibatkan simbol, interaksi, dan narasi yang berjalan secara bersamaan. Melalui praktik top donatur, pemain tidak hanya berupaya mendukung experience, tetapi juga mengonstruksi popularitas, pengaruh, dan kekuasaan dalam komunitas virtual yang mereka tempati.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang menjadi peluang riset dikemudian hari. Pertama, penelitian ini hanya fokus pada experience roblox dengan genre club party, sehingga riset selanjutnya bisa melihat identitas digital roblox dalam berbagai genre experience yang lebih beragam demi hasil yang lebih merepresentasikan seluruh pemain. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan yang menempatkan peneliti sebagai instrumen utama, sehingga interpretasi data sangat bergantung pada pengalaman, keterlibatan dan subjektivitas peneliti dalam setiap proses observasi. Sehingga penelitian ini membuka sejumlah peluang riset lanjutan, dimana penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian pada experience roblox yang berbeda seperti roleplay, simulator, atau permainan kompetisi. Selain itu, riset lanjutan dapat menggunakan pendekatan metodologis lain, misalnya saja survei kuantitatif atau analisis jaringan sosial, demi mengukur pengaruh atas status top donatur terhadap relasi sosial dan perilaku pemain secara lebih luas.

## Daftar Pustaka

- Andreas, R., Ashari, H., & Mahendra, L. (2025). Avatarscape Netnography Of Virtual Identity On Roblox. 234–242.
- Belk, R. W. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477–500. <https://doi.org/10.1086/671052>
- Darmayunita, N., & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid : Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang. 5, 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>
- Eriyanto. (2021). *Metode netnografi: Pendekatan kualitatif dalam memahami budaya pengguna media sosial*. Remaja Rosdakarya.

- Haq, A. M. N. (2025). Roblox Catat 111 Juta Pengguna Aktif Q2 2025 di Tengah Isu Pemblokiran. Goodstats.Id. [https://goodstats.id/article/roblox-catat-118-8-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7#google\\_vignette](https://goodstats.id/article/roblox-catat-118-8-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7#google_vignette)
- Husna, A., Hasan, K., & Arifin, A. (2024). Identitas Dan Penciptaan Diri Di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 5.
- Kozinets, R. V. (2015). Netnography. In *Nhk技研* (Vol. 151).
- Kristina, A., & Achsan, D. (2024). The role of community identity in changing online gamers' behavior. *Digital Theory, Culture & Society*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.61126/dtcs.v2i1.34>
- Morreale, D., & Rosa, A. (2024). Roblox and the Pervasiveness of Play: What Game-Making Communities Can Teach Us About Participatory Practices in Affinity Spaces. *International Journal of Communication*, 18, 4281–4299.
- Putra, M. N. T. (2024). Constructing Digital Selves: A Narrative Review on Identity in Online Communities. *Journal of Communication*, 3, 187–199.
- Ramawan, R. R., & Zaky, M. (2025). Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada Game Online Roblox. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 1656–1669. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20325>
- Rustandi, Y., & Sutisna, N. (2025). Roblox As Open Text : Identity , Meaning , And Ideology Through Eco ' S Semiotics. 15(3).
- Setiawan, P., Zhakaria, A., Mandey, F. F., & Kurniawati, I. (2025). Analisis Sentimen Pengguna Aplikasi Roblox Berdasarkan Ulasan Menggunakan Metode Machine Learning. 7(3), 452–460.
- Susanti, D., & Hantoro, P. D. (2022). Indonesian Netizens' Digital Self and Identity Creation on Social Media. *Komunikator*, 14(2), 104–113. <https://doi.org/10.18196/jkm.16541>
- Winarty, S. (2019). Pembentukan Identitas Virtual Roleplayer Di Twitter. Universitas Mercu Buana.
- Winarty, S. (2024). Representasi Identitas Virtual dalam Komunikasi Mahasiswa Urban di Instagram: Studi Netnografi pada Universitas Pembangunan Jaya. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i3.2517>
- Wulandari, A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. *Interaction Communication Studies Journal*, 2(2), 15. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>
- Yahsy, U. S., & Syas, M. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Yuliastika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364–371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>
- Yuningsih, S. H., & Jaizul, A. (2025). Roblox as a Digital Cultural Space : Generation Z ' s Identity, Creativity, and Social Interaction. 3(4), 164–168.