

**INTERAKSI SIMBOLIK DALAM DUNIA VIRTUAL:  
STUDI KASUS PEMAIN ROBLOX SEBAGAI BENTUK  
KEHIDUPAN SOSIAL BARU****Misbahudin Djaba<sup>1</sup>, Regi Mokodongan<sup>2</sup>, Elnino M. Husein Mohi<sup>3</sup>, Windiyati  
Lestari Putri Sawedu<sup>3</sup>, Adilya Tamani<sup>4</sup>**Program Ilmu Administrasi Publik, Universitas Bina Taruna Gorontalo  
[misbahudindjaba014@gmail.com](mailto:misbahudindjaba014@gmail.com)<sup>1</sup>, [regimokodongan@gmail.com](mailto:regimokodongan@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[elninomhuseinmohi74@gmail.com](mailto:elninomhuseinmohi74@gmail.com)<sup>3</sup>, [windysawedu@gmail.com](mailto:windysawedu@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[dilahala07@gmail.com](mailto:dilahala07@gmail.com)<sup>5</sup>**ABSTRAK**

Kehidupan sosial di dunia virtual Roblox memperlihatkan pergeseran paradigma dari interaksi tatap muka menuju interaksi simbolik digital. Dalam ruang ini, konsep *mind*, *self*, dan *society* yang dikemukakan oleh Mead mengalami transformasi epistemologis: pikiran sosial dimediasi oleh simbol digital, diri dibentuk melalui avatar reflektif, dan masyarakat muncul dari kesadaran kolektif komunitas virtual. Premis Blumer tentang meaning, interaction, dan interpretation juga menemukan bentuk barunya makna diciptakan secara kontekstual, interaksi berlangsung tanpa kehadiran fisik, dan interpretasi menjadi proses yang terus dinegosiasikan. Temuan ini menunjukkan bahwa dunia virtual bukan sekadar simulasi, melainkan representasi sosial yang otentik dan bermakna. Melalui kerangka Interaksionisme Simbolik Digital, ruang digital dipahami sebagai ekstensi kesadaran manusia, tempat makna sosial diproduksi, dipertukarkan, dan direinterpretasi dalam format simbolik yang menegaskan kontinuitas antara manusia dan teknologi.

**Keywords: Interaksionisme Simbolik Digital; Masyarakat Virtual; Identitas dan Avatar; Roblox; Makna Sosial di Ruang Digital****ABSTRACT**

*Social life within the virtual platform Roblox represents a paradigm shift from face-to-face to digital symbolic interaction. In this space, Mead's concepts of mind, self, and society undergo epistemological transformation: social mind operates through digital symbols, self is constructed via reflexive avatars, and society emerges from the collective consciousness of virtual communities. Blumer's premises of meaning, interaction, and interpretation also take new forms meanings are contextually created, interactions occur without physical presence, and interpretations are constantly renegotiated. The findings demonstrate that the virtual world is not a simulation but a meaningful social reality mediated by technology. Through the lens of Digital Symbolic Interactionism, digital space becomes an extension of human consciousness where meanings are produced, exchanged, and reinterpreted in symbolic form. This study reaffirms the continuity between humanity and technology through the enduring process of social meaning-making.*

**Keywords: Digital Symbolic Interactionism; Virtual Society; Self and Avatar Identity; Roblox; Social Meaning in Digital Space**

**PENDAHULUAN**

Transformasi digital pada dekade terakhir telah mengubah secara radikal cara manusia berinteraksi, memaknai diri, dan membangun masyarakat. Dunia virtual bukan lagi pelengkap realitas, tetapi telah menjadi habitat sosial baru tempat manusia hidup, bekerja, dan berelasi (Mitkus & Jablonskyte, 2025; Du dkk., 2021). Salah satu contoh paling signifikan dari fenomena ini adalah *Roblox*, *platform virtual* yang menampung lebih dari dua ratus juta pengguna aktif setiap bulan di seluruh dunia (Henz, 2022). *Roblox* tidak hanya menyediakan permainan, tetapi menciptakan ekosistem sosial di mana pengguna dapat menciptakan dunia, berdagang, berkomunikasi, dan menegosiasikan makna sosial melalui simbol digital (Zhai, 2024; Grossi & Guerrini, 2023; Chawki, 2025). Dengan kata lain, *Roblox* menghadirkan bentuk kehidupan sosial baru, yang dibangun melalui simbol, avatar, dan representasi diri (Dezuanni Michael, 2025).

Namun, penelitian tentang *Roblox* sebagian besar masih berfokus pada aspek teknis, pedagogis, atau ekonomi digital (Bajić dkk., 2023). Alhasan dkk., (2023); Faridah & Deng, (2024); Han dkk., (2023) menyoroti peran *Roblox* dalam pembelajaran kolaboratif, Fu dkk., (2025); Choi dkk., (2025) menganalisis ekonomi kreatif dan monetisasi, sementara Maulida dkk., (2023); Kou & Gui, (2023) menekankan isu keamanan anak dalam permainan daring. Semuanya berangkat dari perspektif fungsional dan aplikatif, bukan sosiologis. Di sinilah letak *novelty* penelitian ini: memandang *Roblox* bukan sekadar ruang bermain, tetapi ruang sosial yang mengandung dinamika makna dan interaksi simbolik sebagaimana dijelaskan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer (Cheeno Marlo Sayuno, 2021; Syas & Yahsy, 2023). Penelitian ini tidak menyoal bagaimana orang menggunakan *Roblox*, melainkan bagaimana mereka menjadi seseorang di dalamnya.

Secara teoretis, penelitian ini berakar pada pemikiran George Herbert Mead yang menegaskan bahwa realitas sosial terbentuk melalui proses simbolik yang melibatkan lima konsep kunci: *Mind* (pikiran), *Self* (diri), *Society* (masyarakat), *Taking the Role of the Other*, dan *Generalized Other* (Mead, 1934; Mead, 1934b; Banaji dkk., 2021; Kruglanski dkk., 2022). Kelima konsep ini menjelaskan proses di mana individu memahami dunia sosial dan dirinya melalui simbol. Sementara itu, Herbert Blumer merumuskan tiga premis dasar interaksionisme simbolik yang menjelaskan mekanisme terbentuknya makna sosial: *Meaning* (makna), *Social Interaction* (interaksi sosial), dan *Interpretation* (interpretasi) (Blumer, 2003; Calhoun dkk., 2012; Blumer, 2003). Integrasi antara pemikiran Mead dan Blumer memberikan pisau analisis yang tajam untuk membaca fenomena sosial di dunia virtual, terutama dalam menjelaskan bagaimana makna dan identitas dibentuk melalui simbol digital.

Dalam konteks *Roblox*, Mind tidak lagi dipahami sebagai kesadaran individu semata, melainkan sebagai proses sosial digital. Pikiran terbentuk melalui simbol-simbol virtual: ekspresi avatar, *voice chat*, atau penggunaan emoji yang merepresentasikan emosi dan intensi. Seorang pemain yang menundukkan avatar atau menggunakan emoji hati, misalnya, tidak hanya berkomunikasi, tetapi menampilkan kesadaran sosial yang dihasilkan melalui proses interpretasi simbolik (Ma, 2015). Hal ini sejalan dengan premis pertama Blumer, bahwa manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang diberikan terhadap sesuatu itu (Blumer, 2008; Macnamara, 2010). Akan tetapi, setiap tindakan virtual adalah bentuk tindakan sosial yang memiliki makna.

Selanjutnya, *Self* dalam *Roblox* merupakan hasil interaksi sosial yang kompleks. Avatar menjadi medium utama pembentukan diri; ia adalah simbol dari ekspresi personal dan cermin sosial. Pemain mengkonstruksi identitasnya melalui pilihan warna, gaya berpakaian, atau perilaku dalam ruang virtual (Fu dkk., 2025). Namun, ketika *avatar* tersebut berinteraksi, makna diri tidak lagi sepenuhnya pribadi, melainkan dinegosiasikan melalui reaksi orang lain. Inilah yang disebut Mead sebagai proses *Taking the Role of the Other* kemampuan seseorang untuk melihat dirinya dari sudut pandang orang lain. Dalam *Roblox*, pemain merefleksikan dirinya melalui tanggapan komunitas, baik melalui komentar, interaksi langsung, maupun status sosial virtual. Diri menjadi produk sosial yang terus dibentuk ulang.

Konsep *Generalized Other* muncul ketika pemain mulai menyesuaikan perilaku mereka terhadap norma-norma komunitas digital yang lebih luas. Dalam ruang yang tanpa otoritas formal, masyarakat *Roblox* tetap mempertahankan keteraturan melalui nilai-nilai simbolik seperti respek, kerja sama, dan etika bermain. Pemain yang melanggar norma ini seringkali dikucilkan atau dihapus dari ruang sosial digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa *Society* dalam pengertian Mead tetap hadir, hanya saja tidak dalam bentuk fisik, melainkan simbolik masyarakat digital yang terbentuk dari kesadaran bersama (Sparrow dkk., 2021; Monge & Matthews, 2025).

Jika Mead menjelaskan struktur konseptual dari pikiran, diri, dan masyarakat, maka Blumer memberi kerangka dinamis tentang bagaimana makna terbentuk dan berubah. Premis kedua Blumer menegaskan bahwa makna muncul dari interaksi sosial (Spatzier, 2024; Clark Ii & Fast, 2019). Dalam *Roblox*, makna setiap simbol digital (emoji, teks, gestur avatar) tidak inheren, melainkan muncul dari hasil komunikasi antar pemain. Makna berubah sesuai konteks sosial, suasana permainan, dan relasi yang terbangun. Sementara itu, premis ketiga Blumer, tentang interpretasi, menegaskan bahwa makna bersifat cair dan dapat dimodifikasi (Ponti & Ryberg, 2004). Pemain menafsirkan kembali simbol-simbol virtual berdasarkan pengalaman dan hubungan sosial yang mereka alami di dunia digital. Olehnya, *Roblox* bukan sekadar ruang komunikasi, tetapi

arena produksi makna sosial yang terus bergerak.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa *mind*, *self*, dan *society* dalam konteks digital saling berkelindan melalui mekanisme *meaning*, *interaction*, dan *interpretation*. Pikiran memungkinkan individu memahami simbol; diri muncul dari proses pengambilan peran sosial; dan masyarakat digital terbentuk dari nilai kolektif yang diinternalisasi. Setiap tindakan, baik gestur avatar maupun percakapan daring, merupakan tindakan simbolik yang mengandung makna sosial. Dunia virtual dengan demikian bukan sekadar tiruan realitas, melainkan realitas sosial itu sendiri dalam bentuk baru terbentuk dari interaksi simbolik yang dimediasi teknologi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan teori klasik dalam konteks sosial yang sepenuhnya digital. Jika studi sebelumnya pada *Metaverse* (Park dkk., 2025; Hyun Ah Park, 2024; Sharma dkk., 2025) dan *Second Life* (Annaki dkk., 2025; Boellstorff, 2015; Erofeeva, 2025) menyoroti aspek antropologis atau ekonomi dari ruang virtual, penelitian ini menyoroti bagaimana makna sosial dan identitas diri dibangun melalui simbol di dalam *Roblox* sebuah ruang yang bersifat partisipatif dan berbasis komunitas. Olehnya, penelitian ini tidak hanya memperluas penerapan teori interaksionisme simbolik, tetapi juga memperkaya wacana sosiologi digital dengan pendekatan interpretatif.

Riset gap penelitian ini tampak jelas: belum ada studi sosiologis yang mengaitkan dinamika simbolik *Roblox* dengan teori interaksi sosial klasik. Penelitian tentang game online sering terjebak pada dimensi perilaku atau teknologi, sementara dimensi makna sosial diabaikan. Padahal, dalam *Roblox*, kehidupan sosial digital berkembang melalui simbol-simbol yang memiliki logika sosial sendiri (Maulida dkk., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting secara teoritis dan empiris untuk menjelaskan bagaimana realitas sosial baru terbentuk di dunia yang sepenuhnya dimediasi simbol.

Urgensi penelitian ini semakin kuat ketika melihat perubahan orientasi sosialisasi manusia modern. Generasi muda kini membangun identitas dan relasi sosial lebih banyak di ruang digital dibanding ruang fisik. Mereka berinteraksi, belajar, bahkan bekerja di dunia yang dibangun melalui simbol. Dalam konteks inilah, pemikiran Mead dan Blumer menjadi alat konseptual yang relevan untuk membaca arah baru masyarakat manusia. Dunia virtual seperti *Roblox* menandai pergeseran paradigma sosial: masyarakat kini hidup dalam dua realitas yang saling berinteraksi realitas fisik dan realitas simbolik digital.

Dengan menempatkan konsep Mead dan Blumer sebagai lensa analisis, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan utama: *bagaimana makna sosial dibentuk, diinterpretasikan, dan dilembagakan dalam dunia virtual seperti Roblox? Bagaimana individu memahami diri dan masyarakat melalui simbol digital yang mereka ciptakan*

*bersama?* Pertanyaan-pertanyaan ini bukan hanya penting bagi sosiologi digital, tetapi juga bagi pemahaman kita tentang hakikat manusia sebagai makhluk sosial di era teknologi.

Dari keseluruhan argumentasi ini dapat disimpulkan bahwa dunia virtual tidak hanya memperluas ruang kehidupan sosial manusia, tetapi juga menghadirkan bentuk baru interaksi simbolik. Pikiran, diri, dan masyarakat kini hidup di ruang digital; makna, interaksi, sekaligus interpretasi tetap menjadi poros kehidupan sosial; dan manusia terus menegosiasikan realitasnya melalui simbol. *Roblox*, dalam hal ini, bukan sekadar permainan, tetapi cerminan nyata bagaimana manusia abad ke-21 membangun masyarakat baru melalui teknologi dan simbol.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan landasan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead dan Herbert Blumer (Sugiyono, 2013; Sihombing, 2023; Mead, 1934a; Blumer, 2003). Pendekatan ini dipilih untuk memahami bagaimana pemain *Roblox* membentuk makna sosial, identitas diri, dan pola interaksi melalui simbol-simbol digital dalam kehidupan virtual mereka.

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan fokus pada komunitas pemain *Roblox* sebagai representasi masyarakat virtual. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi langsung, wawancara tatap muka, dan dokumentasi aktivitas digital (Marini & Salas, 2023; Hasanah, 2025). Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku sosial pemain saat berinteraksi di dunia virtual, termasuk penggunaan *avatar*, komunikasi simbolik, dan partisipasi komunitas.

Wawancara tatap muka dilakukan kepada 15 informan utama, terdiri atas pemain aktif berusia 18-25 tahun yang telah bermain *Roblox* minimal dua tahun. Wawancara dilakukan secara langsung di lingkungan sosial informan (kampus, kafe, atau komunitas game) dengan panduan semi-terstruktur. Pertanyaan berfokus pada pengalaman interaksi, cara mereka menafsirkan simbol, membangun identitas virtual, serta persepsi terhadap nilai sosial di *Roblox*.

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan tangkapan layar (*screenshot*), catatan percakapan, dan materi visual yang menggambarkan aktivitas sosial di dunia virtual. Data dianalisis menggunakan analisis tematik, yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan makna (Miles & Huberman, 1994). Analisis diarahkan pada tiga konsep utama Mead (*Mind, Self, Society*) dan tiga premis Blumer (*Meaning, Interaction, Interpretation*).

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, serta verifikasi langsung kepada informan (*member check*) (Sugiyono, 2013). Hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk generalisasi, melainkan untuk memberikan gambaran mendalam

(*thick description*) tentang bagaimana interaksi simbolik membentuk kehidupan sosial baru di dunia virtual *Roblox*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Kajian Teori**

#### ***Roblox dan Dunia Virtual***

*Roblox* merupakan salah satu bentuk paling konkret dari dunia virtual partisipatif (*participatory virtual world*) di era digital. Berbeda dengan permainan daring konvensional, *Roblox* memungkinkan penggunanya tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan dan mengatur dunia mereka sendiri, membangun ekonomi kreatif, serta berinteraksi sosial dengan jutaan pengguna lain. Hingga tahun 2024, *platform* ini telah mencatat lebih dari 200 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia (Zhang & Juvrud, 2024). Dalam konteks sosiologis, *Roblox* tidak sekadar ruang permainan, melainkan ruang sosial digital di mana makna, identitas, dan relasi sosial terbentuk melalui simbol virtual seperti avatar, bahasa, dan interaksi antar pemain.

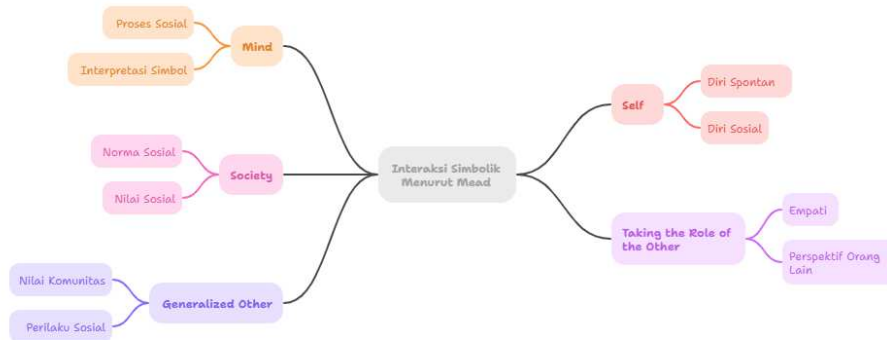
Penelitian terdahulu lebih banyak menyoroiti dimensi teknologis dan edukatif *Roblox* (Syas & Yahsy, 2023), ekonomi kreatif dan monetisasi (Fu dkk., 2025), atau aspek keamanan pengguna (Marini & Salas, 2023). Namun, sedikit yang menelaahnya dari sisi pembentukan makna sosial. *Dunia Roblox* dapat dipahami sebagai mikrokosmos masyarakat digital ruang di mana simbol-simbol digital menjadi sarana komunikasi sosial baru, menggantikan gestur dan ekspresi manusia di dunia nyata. Oleh karena itu, *Roblox* menawarkan konteks ideal untuk memahami bagaimana kehidupan sosial manusia kini bergeser menuju bentuk interaksi simbolik digital.

#### ***Interaksi Simbolik Menurut Mead dan Blumer***

Teori interaksionisme simbolik berasal dari pemikiran George Herbert Mead (1934) dan dikembangkan oleh muridnya, Herbert Blumer (1969). Mead menekankan bahwa manusia membangun realitas sosial melalui proses simbolik yang melibatkan *Mind* (pikiran), *Self* (diri), *Society* (masyarakat), *Taking the Role of the Other*, dan *Generalized Other* (Mead, 1934b; Mead, 1934a).

*Mind* merupakan kemampuan berpikir yang muncul dari proses sosial; individu belajar menafsirkan simbol dan memberi makna pada tindakan orang lain. *Self* terbentuk melalui interaksi sosial antara I (diri spontan) dan Me (diri sosial) individu memandang dirinya sebagaimana dilihat orang lain (Farmer, 2012). *Society* adalah struktur simbolik di mana norma dan nilai sosial dihasilkan melalui partisipasi kolektif. *Taking the Role of the Other* menjelaskan kemampuan seseorang memahami posisi orang lain dalam interaksi (Stets & Burke, 2003). *Generalized Other* menggambarkan internalisasi nilai-nilai sosial komunitas yang membentuk perilaku (Holdsworth & Morgan, 2007; Mead, 1934a).

Interaksi Simbolik Menurut Mead



Sumber: (Farmer, 2012; Mead, 1934a; Holdsworth & Morgan, 2007)

**Gambar 1. Model Interaksi Simbolik Menurut Mead**

Blumer memperkuat teori ini dengan tiga premis utama: (1) manusia bertindak berdasarkan makna yang diberikan terhadap sesuatu (*Meaning*), (2) makna muncul dari hasil interaksi sosial (*Social Interaction*), dan (3) makna dimodifikasi melalui proses interpretasi (*Interpretation*). Melalui kerangka ini, kehidupan sosial dipahami sebagai hasil proses komunikasi simbolik yang berulang (Aksan dkk., 2009; Searle, 2001; Luckmann, 2008).

Interaksi Simbolik Blumer



Sumber: (Aksan dkk., 2009; Searle, 2001; Luckmann, 2008; Blumer, 2003)

**Gambar 2. Interaksi Simbolik Menurut Bulmer**

Dalam konteks dunia virtual seperti *Roblox*, teori ini menjelaskan bagaimana pemain menafsirkan simbol digital (*mind*), membentuk identitas melalui avatar (*self*),

dan membangun komunitas virtual dengan norma tertentu (*society*). Setiap tindakan virtual dari gestur avatar hingga ekspresi emoji merupakan tindakan simbolik yang memiliki makna sosial yang dikonstruksi bersama melalui interaksi digital.

### ***Kehidupan Sosial***

Kehidupan sosial pada hakikatnya adalah hasil dari interaksi simbolik yang berulang dan terorganisasi. Menurut Mead, masyarakat bukan entitas tetap, melainkan proses yang terus dibangun melalui komunikasi dan makna bersama. Dalam masyarakat digital seperti *Roblox*, kehidupan sosial muncul bukan karena kedekatan fisik, melainkan karena partisipasi simbolik dalam ruang daring yang memiliki nilai, norma, dan bahasa bersama.

Studi oleh Zhao et al. (2024) dan Boellstorff (2022) menunjukkan bahwa dunia virtual kini menjadi ruang kohesi sosial baru (*virtual cohesion*), di mana individu saling memahami dan membentuk solidaritas melalui simbol digital. Kehidupan sosial di dunia virtual dengan demikian mencerminkan proses sosial yang sama seperti di dunia nyata terdiri atas tindakan, makna, dan interpretasi namun berlangsung dalam format digital.

Melalui perspektif interaksionisme simbolik, kehidupan sosial di *Roblox* dapat dipahami sebagai hasil konstruksi makna yang terus berubah. Dunia virtual bukan sekadar imitasi realitas, melainkan bentuk kehidupan sosial kontemporer di mana manusia membangun diri dan masyarakat melalui simbol-simbol digital yang mereka ciptakan dan pahami bersama.

### **Hasil Analisis Interaksi Simbolik Pemain Roblox**

Penelitian ini menyusun matrix hasil dan analisis teoretis berdasarkan kategori konseptual yang dirumuskan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Matrix ini menggambarkan bagaimana setiap aspek utama dalam teori baik komponen *Mind, Self, Society, Taking the Role of the Other, Generalized Other* (Mead), maupun prinsip *Meaning, Social Interaction, dan Interpretation* (Blumer) termanifestasi secara konkret dalam pengalaman sosial pemain *Roblox*.

Melalui proses observasi lapangan, wawancara tatap muka, serta dokumentasi aktivitas digital, diperoleh data yang menunjukkan bahwa simbol-simbol digital di dunia virtual tidak sekadar elemen komunikasi teknologis, tetapi juga menjadi alat produksi makna sosial dan refleksi identitas diri.

Tabel berikut merangkum hasil temuan lapangan dengan kutipan wawancara yang relevan, menunjukkan bagaimana pemain menafsirkan simbol, menegosiasikan makna, dan membangun keteraturan sosial di dalam ruang *virtual Roblox*.

**Tabel 1. Analisis Tematik**

<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Konsep Teoretis (Mead/Blumer)</b>	<b>Temuan Lapangan (Dari Dokumen)</b>	<b>Kutipan Wawancara / Catatan</b>	<b>Analisis Teoretis</b>
<b>Mind (Pikiran)</b>	Pikiran sosial terbentuk dari kemampuan individu menafsirkan simbol (Mead, 1934a).	Pemain memahami simbol digital seperti <i>emoji</i> , <i>voice chat</i> , dan gestur avatar sebagai tanda sosial.	“Ada perubahan bahasa dan cara bicara di Roblox, penyesuaian dengan pemain lain.” (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Miszran)	Pikiran sosial digital terbentuk melalui proses interpretasi simbol; pemain mengembangkan kesadaran sosial melalui bahasa virtual.
<b>Self (Diri)</b>	Diri terbentuk melalui refleksi sosial antara <i>I</i> (diri spontan) dan <i>Me</i> (diri sosial).	Pemain menyesuaikan avatar mereka berdasarkan tanggapan sosial komunitas.	“Saya ubah tampilan avatar karena komentar teman, biar dianggap normal.” (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Windi)	Diri digital di Roblox terbentuk dari refleksi sosial proses <i>taking the role of the other</i> terjadi secara virtual.
<b>Society (Masyarakat)</b>	Masyarakat adalah sistem simbolik yang dibangun dari interaksi sosial.	Komunitas Roblox memiliki aturan moral seperti anti- <i>toxic</i> , saling menghormati, dan kerja sama.	“Ada aturan main yang harus dipatuhi, terutama bagi developer.” (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Yolanda)	Norma sosial terbentuk tanpa otoritas formal; masyarakat virtual bekerja melalui kesadaran simbolik kolektif.
<b>Taking the Role of the Other</b>	Kemampuan individu untuk memahami diri dari sudut pandang orang lain.	Pemain mempertimbangkan perasaan pemain lain sebelum bertindak di ruang virtual.	“Saya berusaha nggak kasar, nanti dikira <i>toxic</i> sama yang lain.” (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Aulia)	Pemain menunjukkan empati digital; proses reflektif ini memperkuat keteraturan sosial di dunia virtual.
<b>Generalized Other</b>	Internalisasi nilai kolektif komunitas yang membentuk perilaku sosial.	Terdapat norma bersama seperti menjaga etika dan tidak menipu pemain lain.	“Kalau bersikap kasar, nanti bisa dikucilkan. Orang-orang di Roblox saling menilai.” (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Fadil)	Kesadaran kolektif terbentuk sebagai bentuk <i>generalized other</i> dalam masyarakat digital Roblox.
<b>Meaning (Makna)</b>	Makna muncul dari hasil interaksi sosial (Blumer, 2003).	Simbol digital memperoleh makna dari konteks komunitas, bukan dari sistem permainan.	“Voice chat itu dipakai untuk semua, tapi tergantung siapa yang bicara dan situasi.” (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Aulia)	Makna simbol bersifat dinamis bergantung pada relasi sosial dan konteks percakapan digital.
<b>Social Interaction</b>	Interaksi sosial adalah proses	Pemain menjalin komunikasi kolaboratif	“Tempat bersosialisasi	Roblox menjadi arena sosialisasi baru yang

<b>(Interaksi Sosial)</b>	pembentukan makna secara berulang.	melalui chat, kerja sama membangun dunia, dan forum komunitas.	<i>secara virtual, tempat orang berkumpul dan ngobrol.</i> (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Windi)	memfasilitasi interaksi simbolik lintas ruang dan waktu.
<b>Interpretation (Interpretasi)</b>	Makna dimodifikasi melalui proses interpretasi yang berkelanjutan.	Pemain menafsirkan ulang simbol sesuai perubahan konteks sosial dalam permainan.	<i>“Awalnya emoji api artinya keren, sekarang kadang buat nyindir.”</i> (Sumber: Wawancara 08-10-2025 dengan Dila)	Interpretasi menunjukkan fleksibilitas makna sosial simbol digital menjadi alat refleksi sosial yang hidup.

*Sumber: Analisis Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel hasil di atas analisis tematik, tampak bahwa seluruh dimensi teori interaksionisme simbolik menemukan manifestasinya yang baru dalam konteks digital. Konsep Mind terwujud melalui kesadaran pemain dalam memahami symbol-simbol virtual seperti *emoji*, *voice chat*, dan *gestur avatar*. Pemain menafsirkan simbol tersebut secara kontekstual, membentuk “pikiran sosial digital” yang memungkinkan mereka berinteraksi secara bermakna di dunia tanpa fisik.

Sementara itu, *Self* atau diri digital muncul sebagai hasil refleksi sosial. Pemain menciptakan *avatar* untuk mengekspresikan kepribadian mereka, tetapi identitas itu selalu dinegosiasikan kembali berdasarkan tanggapan komunitas. Proses ini menunjukkan bagaimana *I* (diri spontan) dan *Me* (diri sosial) tetap bekerja dalam lingkungan virtual, menegaskan relevansi konsep klasik Mead tentang pembentukan diri melalui interaksi sosial.

Dalam dimensi *Society*, komunitas *Roblox* berfungsi sebagai bentuk masyarakat digital yang memiliki nilai dan norma internal. Walau tanpa lembaga formal, para pemain mengembangkan kesadaran moral bersama seperti larangan bersikap *toxic* atau menipu yang menjamin keteraturan sosial di ruang virtual. Fenomena ini membuktikan beroperasinya konsep *Generalized Other*, yaitu internalisasi nilai kolektif yang membentuk perilaku sosial komunitas daring.

Selain itu, hasil wawancara memperlihatkan bahwa pemain secara aktif melakukan *Taking the Role of the Other*, yaitu kemampuan memahami perasaan dan posisi sosial pemain lain. Hal ini tercermin dari kesadaran mereka untuk menjaga etika interaksi demi menghindari stigma negatif. Kesadaran reflektif ini menumbuhkan empati digital dan memperkuat hubungan sosial meskipun tanpa kontak fisik.

Dari sisi Blumer, ketiga premis dasar *Meaning*, *Social Interaction*, dan *Interpretation* juga tampak nyata dalam dunia *Roblox*. Makna simbol digital lahir dari interaksi sosial antar pemain dan selalu berubah melalui interpretasi berulang sesuai konteks komunitas. *Emoji*, pakaian avatar, atau ekspresi virtual tidak memiliki arti tetap;

ia mendapatkan maknanya dari komunikasi yang terus-menerus dinegosiasikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa *Roblox* telah membentuk ekologi sosial baru di mana simbol, interaksi, dan makna menjadi pusat kehidupan sosial digital. Dunia virtual tidak hanya meniru masyarakat nyata, tetapi juga menciptakan versi baru dari proses sosial yang telah lama dijelaskan oleh Mead dan Blumer. Dengan demikian, tabel tersebut bukan sekadar pemetaan data, melainkan bukti empiris transformasi teori sosial klasik dalam konteks digital, di mana makna sosial tidak lagi dibangun melalui tatap muka, tetapi melalui simbol-simbol yang hidup di ruang virtual.

**Digital Symbolic Interaction Model: Virtual Roblox (DSIM).**

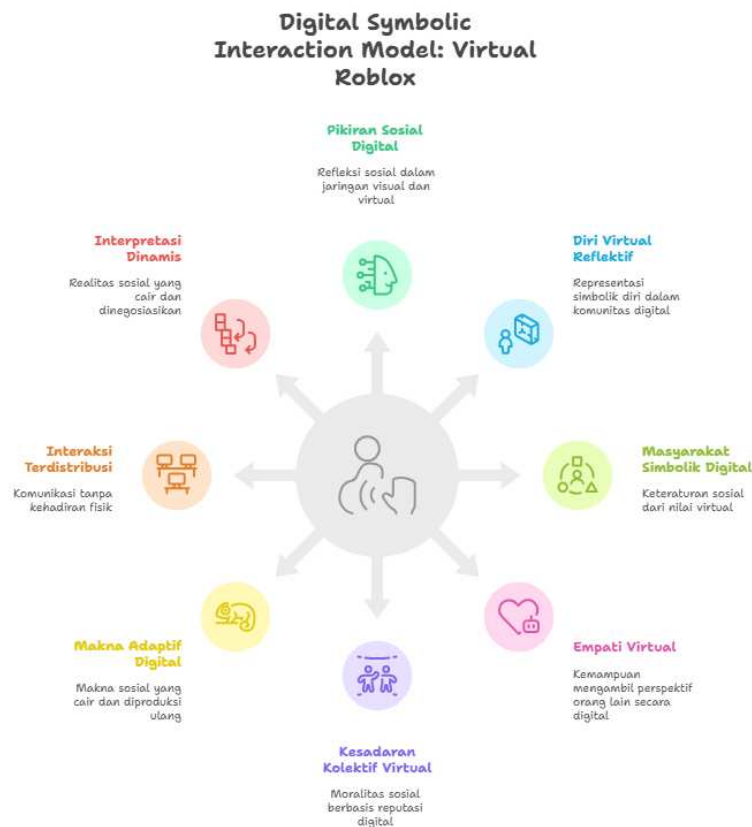
Berdasarkan hasil analisis teoretis dan temuan empiris, penelitian ini mengembangkan sebuah model konseptual yang dinamakan *Digital Symbolic Interaction Model: Virtual Roblox* (DSIM). Model ini merupakan pengembangan dari teori interaksionisme simbolik milik Mead dan Blumer yang disesuaikan dengan konteks masyarakat digital. Melalui model ini, interaksi simbolik klasik yang semula berpusat pada komunikasi tatap muka bertransformasi menjadi interaksi simbolik digital, di mana pikiran, diri, dan masyarakat dimediasi oleh simbol visual, avatar, dan jaringan daring. Tabel dan visualisasi berikut menggambarkan bagaimana komponen-komponen tersebut saling berhubungan dan membentuk gaya interaksi sosial baru di dunia virtual *Roblox*.

**Tabel 2. Digital Symbolic Interaction Model (DSIM): Virtual Roblox**

<b>Komponen Teoretis (Klasik)</b>	<b>Transformasi dalam Dunia Virtual Roblox</b>	<b>Contoh Empiris (Hasil Penelitian)</b>	<b>Implikasi terhadap Gaya Interaksi Baru</b>
<b>Mind (Pikiran Sosial)</b>	Pikiran sosial beroperasi melalui interpretasi simbol digital (emoji, gestur, suara, warna avatar).	Pemain memahami arti emoji atau ekspresi avatar sebelum merespons; makna bergantung pada konteks.	<b>Pikiran Sosial Digital:</b> refleksi sosial berlangsung dalam jaringan simbol yang dikodekan secara visual dan virtual.
<b>Self (Diri)</b>	Identitas digital dibentuk melalui avatar dan reaksi komunitas; diri bersifat fleksibel dan performatif.	Pemain menyesuaikan tampilan avatar berdasarkan tanggapan sosial (“biar dianggap normal”).	<b>Diri Virtual Reflektif:</b> diri menjadi representasi simbolik yang terus dinegosiasikan dalam komunitas digital.
<b>Society (Masyarakat)</b>	Masyarakat terbentuk tanpa struktur fisik, tetapi melalui norma simbolik dan nilai kolektif komunitas online.	Pemain mematuhi aturan moral seperti anti- <i>toxic</i> , sopan santun, dan kerja sama.	<b>Masyarakat Simbolik Digital:</b> keteraturan sosial muncul dari konsensus nilai virtual, bukan lembaga formal.
<b>Taking the Role of the Other</b>	Pemain mempraktikkan empati digital dengan memperhitungkan perasaan dan persepsi avatar lain.	Pemain menahan diri agar tidak bersikap kasar karena takut dianggap toxic.	<b>Empati Virtual:</b> kemampuan mengambil perspektif orang lain dalam ruang simbolik digital.
<b>Generalized Other</b>	Kesadaran kolektif digital menjadi pengatur perilaku sosial secara informal.	Pemain takut dikucilkan jika melanggar norma komunitas (“bisa dikick kalau kasar”).	<b>Kesadaran Kolektif Virtual:</b> moralitas sosial berbasis simbol dan reputasi digital.

<b>Meaning (Makna)</b>	Makna diciptakan dan dinegosiasikan dalam komunitas virtual, bukan berasal dari sistem game.	Emoji “api” bisa berarti “keren” atau “sindir,” tergantung konteks percakapan.	<b>Makna Adaptif Digital:</b> makna sosial bersifat cair dan diproduksi ulang secara komunitatif.
<b>Social Interaction (Interaksi Sosial)</b>	Interaksi terjadi melalui kolaborasi virtual, forum, dan obrolan digital lintas ruang-waktu.	Pemain bekerja sama membangun dunia, berdagang, dan bersosialisasi.	<b>Interaksi Terdistribusi:</b> komunikasi berlangsung tanpa kehadiran fisik, tetapi dengan intensitas sosial tinggi.
<b>Interpretation (Interpretasi)</b>	Makna simbol terus dimodifikasi oleh perubahan konteks sosial digital.	Pemain menafsirkan ulang ekspresi avatar dan tindakan orang lain dalam setiap pertemuan baru.	<b>Interpretasi Dinamis:</b> realitas sosial digital bersifat cair dan bergantung pada negosiasi simbolik berulang.

Sumber: Analisis Peneliti, 2025



Sumber: Analisis Peneliti, 2025

**Gambar 3. (DSIM): Virtual Roblox**

Model DSIM menempatkan individu digital sebagai pusat proses sosial yang berinteraksi melalui delapan dimensi utama. *Pertama*, Pikiran Sosial Digital menandai refleksi sosial yang berlangsung melalui jaringan simbol virtual. *Kedua*, Diri Virtual Reflektif menunjukkan bagaimana identitas dibangun dan dinegosiasikan dalam komunitas digital. *Ketiga*, Masyarakat Simbolik Digital menegaskan bahwa keteraturan

sosial di dunia virtual terbentuk dari nilai dan norma komunitas, bukan struktur formal. *Keempat*, Empati Virtual menggambarkan kemampuan pemain untuk memahami perspektif orang lain meski tanpa kontak fisik. *kelima*, Kesadaran Kolektif Virtual memperlihatkan munculnya moralitas sosial berbasis reputasi digital yang mengatur perilaku komunitas. *Keenam*, Dari sisi dinamika makna, Makna Adaptif Digital menjelaskan bagaimana simbol dan bahasa virtual terus diproduksi ulang, *Ketujuh*, Interaksi Terdistribusi menegaskan komunikasi tanpa kehadiran fisik yang tetap membangun kedekatan sosial, dan Interpretasi Dinamis menunjukkan bahwa realitas sosial digital selalu cair, dinegosiasikan ulang, dan bersifat kontekstual.

Model ini menegaskan bahwa interaksi simbolik di dunia virtual tidak menghapus esensi sosial manusia, melainkan menghadirkannya dalam bentuk baru yang lebih reflektif dan terdistribusi secara digital. Olehnya, *Roblox* menjadi cermin dari bagaimana teori sosial klasik dapat hidup kembali dalam ruang simbolik kontemporer.

#### **SIMPULAN**

Penelitian ini menegaskan bahwa dunia virtual seperti *Roblox* bukanlah sekadar ruang rekreasi digital, melainkan arena sosiologis tempat manusia menegosiasikan identitas, makna, dan relasi sosial melalui simbol-simbol virtual. Proses interaksi simbolik yang dirumuskan oleh Mead dan Blumer terbukti tetap hidup, namun kini beroperasi dalam medium baru yang bersifat digital, visual, dan algoritmik. Pikiran sosial tidak lagi terbatas pada dialog antar tubuh, tetapi berlangsung melalui sistem tanda yang dihasilkan oleh avatar, emoji, dan gestur virtual. Diri tidak lagi statis, melainkan menjadi konstruksi reflektif yang terus berubah seiring dinamika komunitas digital.

Namun, refleksi kritis dari penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi digital ini bukan sekadar adaptasi bentuk, melainkan pergeseran epistemologis dalam memahami masyarakat. Dunia virtual mengaburkan batas antara realitas dan representasi, menghadirkan bentuk baru dari keberadaan sosial yang berlapis: manusia nyata yang hidup melalui simbol digital. Dalam konteks ini, *Roblox* memperlihatkan munculnya “masyarakat simbolik digital”, tempat nilai, norma, dan makna dibangun melalui kesadaran kolektif tanpa kehadiran fisik.

Implikasi reflektif dari temuan ini adalah perlunya membaca ulang teori-teori klasik sosiologi agar mampu merespons transformasi sosial akibat digitalisasi. Interaksionisme simbolik tidak dapat berhenti pada analisis perilaku sosial konvensional; ia harus bergerak menuju interaksionisme simbolik digital paradigma yang memandang teknologi bukan sebagai pengganti manusia, melainkan ekstensi kesadaran sosialnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyimpulkan perubahan bentuk interaksi sosial, tetapi juga menawarkan refleksi teoretis bahwa kemanusiaan di era digital tetap berakar pada makna dan simbol, meskipun medianya

telah berubah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aksan, N., Kısac, B., Aydın, M., & Demirbuken, S. (2009). Symbolic interaction theory. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 902–904. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.160>
- Alhasan, K., Alhasan, K., & Al Hashimi, S. (2023). Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 18(19), 32–46. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.43133>
- Annaki, F., Ouassou, S., & Igamane, S. (2025). *Visibility and Influence in Digital Social Relations: Towards a New Symbolic Capital?* <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2505.08797>
- Bajić, I. V., Saeedi-Bajić, T., & Saeedi-Bajić, K. (2023). *Metaverse: A Young Gamer's Perspective* (Versi 1). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2307.10439>
- Banaji, M. R., Fiske, S. T., & Massey, D. S. (2021). Systemic racism: Individuals and interactions, institutions and society. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 6(1), 82. <https://doi.org/10.1186/s41235-021-00349-3>
- Blumer, H. (2003). Symbolic Interaction. Dalam *Interdisciplinary Approaches to Human Communication*. Routledge.
- Blumer, H. (2008). The Nature of Symbolic Interactions. Dalam *Communication Theory* (2 ed.). Routledge.
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400874101>
- Calhoun, C., Gerteis, J., Moody, J., Pfaff, S., & Virk, I. (2012). *Contemporary Sociological Theory*. John Wiley & Sons.
- Chawki, M. (2025). AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox. *Laws*, 14(3), 29. <https://doi.org/10.3390/laws14030029>
- Cheeno Marlo Sayuno. (2021). Gameplays Versus Playstyles: The Social Construction of Transmediated Communities Among Filipino Children Gamers in Minecraft and Roblox. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 5(2). <https://doi.org/10.7454/ajce.v5i2.1110>
- Choi, Y., Choi, J., & Seering, J. (2025). Leveling Up Together: Fostering Positive Growth and Safe Online Spaces for Teen Roblox Developers. *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–18. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713969>
- Clark II, W. W., & Fast, M. (2019). Mead and Blumer: Social Theory and Symbolic Interactionism. Dalam W. W. Clark II & M. Fast, *Qualitative Economics* (hlm. 141–182). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-05937-8\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-05937-8_5)
- Dezuanni Michael, S., Amy. (2025, September 16). *ROBLOX: A Rapid Analysis*. QUT ePrints. <https://eprints.qut.edu.au/254236/>
- Du, Y., Grace, T. D., Jagannath, K., & Salen-Tekinbas, K. (2021). Connected Play in Virtual
- Misbahudin Djaba, Cs: Interaksi Simbolik Dalam Dunia Virtual ..... Page. 106
-

- Worlds: Communication and Control Mechanisms in Virtual Worlds for Children and Adolescents. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(5), 27. <https://doi.org/10.3390/mti5050027>
- Erofeeva, M. (2025). Why Does Social Virtual Reality Feel So Real? A Phenomenological Study of Spatiality, Embodiment, and Continuity Between Digital and Physical Realities. *Human Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10746-025-09796-z>
- Faridah, I., & Deng, C. (2024). Approach and Application of the Roblox Application as a Learning Medium. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 3(3), 263–281. <https://doi.org/10.70177/sciencetechno.v3i3.1395>
- Farmer, J. F. (2012). “Collective Representations” and the “Generalized Other”: A Review of the Evidence on the Convergence of Durkheim and Mead. *Journal of Sociological Research*, 3(1), Pages 29-45. <https://doi.org/10.5296/jsr.v3i1.1934>
- Fu, Y., Schwamm, S., Baughan, A., Powell, N. M., Kronberg, Z., Owens, A., Izenman, E. R., Alsabeh, D., Hunt, E., Rich, M., Bickham, D., Radesky, J., & Hiniker, A. (2025). *Understanding Children’s Avatar Making in Social Online Games* (Versi 2). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2502.18705>
- Grossi, L., & Guerrini, L. (2023). What is furniture in the metaverse for? Dalam K. Vaes & J. Verlinden (Ed.), *Connectivity and creativity in times of conflict*. Academia Press. <https://doi.org/10.26530/9789401496476-059>
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3), 296. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Hasanah, U. (2025). Classification of Game Genres Based on Interaction Patterns and Popularity in the Virtual World of Roblox. *International Journal Research on Metaverse*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.47738/ijrm.v2i3.30>
- Henz, P. (2022). The psychological impact of the Metaverse. *Discover Psychology*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.1007/s44202-022-00061-3>
- Holdsworth, C., & Morgan, D. (2007). Revisiting the Generalized Other: An Exploration. *Sociology*, 41(3), 401–417. <https://doi.org/10.1177/0038038507076614>
- Hyun Ah Park, K. H. Y. (2024). An Investigation into the Relationship between Metaverse Usage Patterns and Cultural Tastes: A Study of Avatar Formation among Generation Z. *KSII Transactions on Internet and Information Systems*, 18(6). <https://doi.org/10.3837/tiis.2024.06.014>
- Kou, Y., & Gui, X. (2023). Harmful Design in the Metaverse and How to Mitigate it: A Case Study of User-Generated Virtual Worlds on Roblox. *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 175–188. <https://doi.org/10.1145/3563657.3595960>
- Kruglanski, A. W., Molinario, E., Jasko, K., Webber, D., Leander, N. P., & Pierro, A. (2022). Significance-Quest Theory. *Perspectives on Psychological Science*, 17(4), 1050–1071. <https://doi.org/10.1177/174569162111034825>

- Luckmann, T. (2008). On Social Interaction and the Communicative Construction of Personal Identity, Knowledge and Reality. *Organization Studies*, 29(2), 277–290. <https://doi.org/10.1177/0170840607087260>
- Ma, J. (2015). When Human-Centered Design Meets Social Innovation: The Idea of Meaning Making Revisited. Dalam P. L. P. Rau (Ed.), *Cross-Cultural Design Methods, Practice and Impact* (Vol. 9180, hlm. 349–360). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-20907-4\\_32](https://doi.org/10.1007/978-3-319-20907-4_32)
- Macnamara, J. (2010). *The 21st century media (r) evolution: Emergent communication practices*. Peter Lang.
- Marini, M., & Salas, H. J. (2023). Metaverse Virtual Communication Through Roblox Games For Teenagers. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 42(1), 184. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v42.1.5841>
- Maulida, A., Hanif, H., Kamal, M., & Suryani Oktari, R. (2023). Roblox-based tsunami survival game: A tool to stimulate early childhood disaster preparedness skills. *E3S Web of Conferences*, 447, 02003. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344702003>
- Mead, G. H. (1934a). *Mind, self, and society from the standpoint of a social behaviorist*.
- Mead, G. H. (1934b). *Play, the game, and the generalized other*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Mitkus, T., & Jablonskyte, R. (2025). AI in visually based creative industries: When the dust settles. *CONFIA Conference on Illustration and Animation*, 11, 17–28. <https://www.ucviden.dk/en/publications/ai-in-visually-based-creative-industries-when-the-dust-settles>
- Monge, C. K., & Matthews, N. L. (2025). Blaming the smurf: Using a novel social deception behavior in online games to test attribution theories. *New Media & Society*, 27(7), 4181–4204. <https://doi.org/10.1177/14614448241235638>
- Park, S., Kim, D., Jeong, E., Jeong, D., & Park, E. (2025). Reconceptualizing the metaverse: A taxonomy for user experience analysis and insights from real-world platforms. *Technology in Society*, 81, 102852. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2025.102852>
- Ponti, M., & Ryberg, T. (2004). Rethinking Virtual Space as a Place for Sociability: Theory and Design Implications. *Proceedings of the International Conference on Networked Learning*, 4, 336–343. <https://doi.org/10.54337/nlc.v4.9659>
- Searle, J. R. (2001). Social Ontology and the Philosophy of Society. Dalam J. Götschl (Ed.), *Evolution and Progress in Democracies* (hlm. 75–86). Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-94-017-1504-1\\_4](https://doi.org/10.1007/978-94-017-1504-1_4)
- Sharma, S., Singh, G., Lim, W. M., Ali, A., & Singh, R. (2025). Metaverse through the integrated theoretical lenses of task technology fit theory, social capital theory, and social cognitive theory: The case of SMEs. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 14(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s13731-024-00445-w>
- Sihombing, S. O. (2023). *Transformasi Penelitian Ilmiah: Mengoptimalkan Metode Penelitian*

*dengan Kecerdasan Buatan*. Penerbit NEM.

- Sparrow, L. A., Gibbs, M., & Arnold, M. (2021). Ludic Ethics: The Ethical Negotiations of Players in Online Multiplayer Games. *Games and Culture*, 16(6), 719–742. <https://doi.org/10.1177/1555412020971534>
- Spatzier, A. (2024). Blumer (1969): Symbolischer Interaktionismus. Dalam O. Hoffjann & S. Sandhu (Ed.), *Schlüsselwerke für die Strategische Kommunikationsforschung* (hlm. 27–36). Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-45292-6\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-658-45292-6_3)
- Stets, J. E., & Burke, P. J. (2003). *A Sociological Approach to Self and Identity*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Zhai, J. (2024). The Use of Roblox in Elementary School Science Education during Pandemics. *Open Journal of Social Sciences*, 12(05), 462–472. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.125025>
- Zhang, J., & Juvrud, J. (2024). Gender expression and gender identity in virtual reality: Avatars, role-adoption, and social interaction in VRChat. *Frontiers in Virtual Reality*, 5, 1305758. <https://doi.org/10.3389/frvir.2024.1305758>