

Kapital Digital dalam Platform Roblox: Studi Kualitatif tentang Identitas Virtual dan Interaksi Mahasiswa

Wardah Habiba¹, Diana Dewi Sartika²

¹²Universitas Sriwijaya, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

¹ wardahhabibaa@gmail.com ² dianadewisartika@fisip.unsri.ac.id

Diterima	04	Juni	2026
Disetujui	30	Juni	2026
Dipublish	30	Juni	2026

Abstract

This study aims to analyze digital capital, virtual identity, and social interaction among university students on the Roblox platform. The research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation involving students of the Faculty of Computer Science, Sriwijaya University who actively use Roblox. Research informants consisted of key informants, primary informants, and supporting informants. Data analysis was conducted through the stages of data condensation, data display, and conclusion drawing, while source and method triangulation were used to ensure data validity. The findings reveal that Roblox functions not only as a digital gaming platform but also as a social arena that facilitates the formation of various forms of digital capital. Economic capital is reflected in the ownership of Robux and virtual items, cultural capital is represented through users' skills and knowledge in utilizing Roblox features, social capital is developed through friendship networks and communities, and symbolic capital is manifested in the form of reputation and social recognition gained by users. These forms of capital play an important role in shaping students' virtual identities through avatars, digital attributes, and activities displayed within the platform. Furthermore, social interactions on Roblox are developed through collaborative gameplay, digital communities, friendship networks, and social groups that enable information exchange, collaboration, and the development of solidarity among users. The study demonstrates that Roblox is not merely an entertainment platform but also a digital social arena where students construct identities, expand social relationships, and gain recognition within virtual environments.

Keywords: *Digital Capital, Roblox, Virtual Identity, Social Interaction.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kapital digital, identitas virtual, dan interaksi sosial mahasiswa dalam platform Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang aktif menggunakan Roblox. Informan penelitian terdiri atas informan kunci, informan utama, dan informan pendukung. Analisis data dilakukan melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan triangulasi sumber dan metode untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan digital, tetapi juga sebagai arena sosial yang memungkinkan terbentuknya berbagai bentuk kapital digital. Kapital



ekonomi diwujudkan melalui kepemilikan Robux dan item virtual, kapital budaya melalui keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan fitur Roblox, kapital sosial melalui jaringan pertemanan dan komunitas, serta kapital simbolik melalui reputasi dan pengakuan yang diperoleh pengguna. Berbagai bentuk kapital tersebut berperan dalam membentuk identitas virtual mahasiswa melalui avatar, atribut digital, dan aktivitas yang ditampilkan dalam platform. Selain itu, interaksi sosial dalam Roblox berkembang melalui aktivitas bermain bersama, komunitas digital, jaringan pertemanan, serta kelompok sosial yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, kolaborasi, dan pembentukan solidaritas antar pengguna. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya menjadi ruang hiburan, tetapi juga arena sosial digital tempat mahasiswa membangun identitas, memperluas relasi sosial, dan memperoleh pengakuan dalam lingkungan virtual.

Kata kunci: Kapital Digital, Roblox, Identitas Virtual, Interaksi Sosial.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai ruang virtual yang memungkinkan individu membangun identitas, berinteraksi, serta memperoleh pengakuan sosial melalui aktivitas daring. Ruang digital saat ini tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi arena sosial tempat berlangsungnya pertukaran sumber daya, pembentukan relasi, dan kompetisi simbolik antar pengguna. Dalam konteks tersebut, berbagai bentuk kapital yang dimiliki individu dapat memengaruhi posisi dan pengaruhnya di lingkungan digital. Kerangka kapital yang dikemukakan oleh Bourdieu (1983) menjadi relevan untuk memahami bagaimana sumber daya ekonomi, budaya, sosial, dan simbolik beroperasi dalam ruang virtual dan membentuk praktik sosial penggunanya.

Salah satu platform yang menunjukkan dinamika tersebut adalah Roblox. Roblox merupakan platform virtual yang memungkinkan pengguna tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai kreator dan pengembang konten digital. Melalui sistem ekonomi virtual yang terintegrasi, pengguna dapat menciptakan avatar, membangun permainan, membentuk

komunitas, serta melakukan transaksi menggunakan mata uang virtual berupa Robux. Karakteristik ini menjadikan Roblox bukan sekadar media hiburan, melainkan arena digital yang mempertemukan aktivitas konsumsi, produksi, kreativitas, dan interaksi sosial secara bersamaan.

Dalam praktiknya, pengguna Roblox memiliki tingkat akses dan pengaruh yang berbeda-beda. Kepemilikan Robux, kemampuan teknis dalam mengembangkan permainan, keterlibatan dalam komunitas, serta reputasi yang diperoleh dari pengguna lain menjadi sumber daya yang dapat memberikan keuntungan tertentu dalam lingkungan virtual.

Penelitian Wilson et al. (2022) menunjukkan bahwa pemain yang bersedia mengeluarkan biaya untuk memperoleh item virtual cenderung mendapatkan akses terhadap atribut yang bernilai simbolik dan berkontribusi pada status sosial dalam komunitas permainan. Temuan serupa juga disampaikan oleh Shaohua et al. (2024) yang menjelaskan bahwa atribut sosial dan nilai fungsional menjadi faktor penting yang mendorong pembelian produk virtual oleh pemain. Selain itu, Oktavianingtyas et al. (2025) menemukan bahwa kepemilikan item premium dan aktivitas produksi konten dalam Roblox dapat menghasilkan pengakuan sosial



yang membentuk hierarki tertentu di antara pengguna.

Selain berkaitan dengan kepemilikan sumber daya digital, Roblox juga menjadi ruang pembentukan identitas virtual. Avatar, item digital, dan berbagai atribut yang digunakan pemain tidak hanya berfungsi sebagai elemen permainan, tetapi juga sebagai sarana representasi diri di ruang virtual. Penelitian Leung (2023) menunjukkan bahwa item digital dan avatar eksklusif sering kali berfungsi sebagai simbol status yang memengaruhi pengakuan sosial dalam komunitas permainan. Dalam konteks Indonesia, Yulastika et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Roblox tidak hanya didorong oleh kebutuhan hiburan, tetapi juga oleh keinginan memperoleh pengakuan sosial dari lingkungan pertemanan. Aktivitas pembelian item virtual dilakukan untuk memperkuat eksistensi diri dan membangun citra tertentu di ruang digital. Herawan & Rachman (2021) juga menjelaskan bahwa konsumsi produk virtual sering kali dipengaruhi oleh nilai sosial, emosional, dan simbolik yang melekat pada produk tersebut.

Penelitian mengenai Roblox telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada perilaku konsumsi virtual, motivasi bermain, pembelian item digital, maupun pemanfaatan Roblox dalam bidang pendidikan. Sementara itu, kajian yang secara khusus menelaah bagaimana kapital digital berperan dalam pembentukan identitas virtual dan interaksi sosial pengguna masih relatif terbatas. Padahal, Alhasan et al. (2023) menegaskan bahwa kemampuan individu dalam mengakses, memahami, dan mengelola ruang digital berpengaruh terhadap tingkat partisipasi serta pengakuan sosial yang

diperoleh dalam lingkungan virtual. Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam Roblox tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas bermain, tetapi juga oleh kepemilikan dan pemanfaatan berbagai bentuk kapital digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kapital digital beroperasi dalam platform Roblox serta bagaimana kapital tersebut berkontribusi terhadap pembentukan identitas virtual dan interaksi sosial mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sosiologi digital, khususnya dalam memahami hubungan antara kapital, identitas virtual, dan praktik interaksi sosial yang berkembang dalam ruang digital kontemporer.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami bagaimana kapital digital berperan dalam pembentukan identitas virtual dan interaksi sosial mahasiswa pada platform Roblox (Creswell, 2023). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya menggali pengalaman, pemaknaan, serta praktik sosial yang dilakukan oleh pengguna Roblox dalam kehidupan digital mereka.

Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang aktif menggunakan platform Roblox. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, yaitu mahasiswa yang aktif bermain Roblox, memiliki pengalaman berinteraksi dalam komunitas Roblox, serta memahami berbagai fitur dan aktivitas yang terdapat dalam platform tersebut. Berdasarkan kriteria



tersebut, penelitian melibatkan enam orang informan yang terdiri atas empat informan utama dan dua informan pendukung.

Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman informan dalam menggunakan Roblox, bentuk kapital digital yang dimiliki, praktik pembentukan identitas virtual, serta pola interaksi sosial yang berlangsung dalam platform. Observasi dilakukan terhadap aktivitas informan dalam lingkungan Roblox untuk memahami bentuk representasi diri, penggunaan avatar, partisipasi dalam komunitas, dan praktik interaksi yang terjadi. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa tangkapan layar avatar, item digital, aktivitas komunitas, serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles et al. (2014) yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap kondensasi data, peneliti melakukan seleksi, penyederhanaan, dan pengelompokan data sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi tematik untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan berdasarkan temuan yang diperoleh di lapangan.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari masing-masing informan, sedangkan

triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Kapital Digital dalam Platform Roblox

Tabel 1. Bentuk Kapital Digital Mahasiswa dalam Platform Roblox

Bentuk Kapital	Manifestasi dalam Roblox	Fungsi dalam Arena Digital
Kapital Ekonomi	Robux, Roblox Premium, gamepass, item virtual	Memperluas akses terhadap fitur dan sumber daya digital
Kapital Budaya	Pengalaman bermain, kemampuan menggunakan Roblox Studio, pengetahuan teknis	Meningkatkan kompetensi dan peluang memperoleh pengakuan
Kapital Sosial	Komunitas pemain, jaringan pertemanan, relasi antarpengguna	Memperluas akses informasi dan kesempatan kolaborasi
Kapital Simbolik	Reputasi pemain, avatar premium, limited item, status dalam komunitas	Menghasilkan prestise dan pengakuan sosial

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digunakan mahasiswa sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai arena digital tempat berbagai bentuk kapital diproduksi, dipertukarkan, dan dimanfaatkan oleh pengguna. Dalam aktivitas sehari-hari, mahasiswa tidak sekadar bermain game, melainkan juga membangun relasi, mengembangkan keterampilan digital, serta memperoleh pengakuan dari pengguna lain. Temuan ini sejalan dengan Darmayunita &



Fadillah (2025) yang menjelaskan bahwa Roblox telah berkembang menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan pengguna membangun relasi, berinteraksi, dan menciptakan pengalaman sosial melalui berbagai aktivitas virtual.

Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi yang berlangsung dalam Roblox memiliki karakteristik sosial yang memungkinkan terbentuknya berbagai bentuk kapital sebagaimana dijelaskan oleh Pierre Bourdieu. Dalam arena digital tersebut, posisi pengguna tidak hanya ditentukan oleh aktivitas bermain, tetapi juga oleh kemampuan mereka mengakumulasi dan memanfaatkan sumber daya yang tersedia.

Bentuk kapital yang paling terlihat dalam Roblox adalah kapital ekonomi yang diwujudkan melalui kepemilikan Robux sebagai mata uang virtual. Sebagian besar informan mengaku menggunakan Robux untuk membeli pakaian avatar, aksesoris, gamepass, maupun fitur premium lainnya. Kepemilikan sumber daya ekonomi ini memberikan keuntungan berupa akses yang lebih luas terhadap berbagai fasilitas dalam platform. Pengguna yang memiliki Robux cenderung memiliki lebih banyak pilihan dalam melakukan personalisasi avatar dan memperoleh pengalaman bermain yang lebih beragam dibandingkan pengguna yang hanya memanfaatkan fitur gratis.

Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa fungsi Robux tidak berhenti pada aspek ekonomi semata. Item premium yang diperoleh melalui Robux sering kali menjadi penanda tertentu dalam lingkungan virtual. Avatar yang menggunakan item eksklusif lebih mudah menarik perhatian pengguna lain dan dianggap memiliki pengalaman bermain yang lebih baik.

Temuan ini menunjukkan bahwa kapital ekonomi dalam Roblox dapat dikonversi menjadi bentuk kapital lain, terutama kapital simbolik berupa pengakuan dan prestise sosial. Dengan kata lain, sumber daya ekonomi virtual tidak hanya menghasilkan manfaat praktis, tetapi juga berperan dalam membangun citra dan identitas pengguna di hadapan komunitas digital.

Temuan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian Hur & Baek (2024) yang menjelaskan bahwa konsumsi item virtual dalam Roblox tidak hanya berkaitan dengan fungsi permainan, tetapi juga menjadi bagian dari proses representasi diri pengguna dalam lingkungan virtual. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa pada konteks mahasiswa, kepemilikan item virtual tidak sekadar digunakan untuk menampilkan identitas digital, melainkan juga menjadi sarana memperoleh pengakuan sosial dari pengguna lain. Dengan demikian, kapital ekonomi dalam Roblox memiliki dimensi sosial yang lebih luas daripada sekadar aktivitas konsumsi digital.

Selain kapital ekonomi, penelitian ini menemukan bahwa kemampuan teknis menjadi bentuk kapital yang sangat penting dalam platform Roblox. Informan yang memiliki pengalaman bermain lebih lama serta memahami berbagai fitur Roblox menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dalam komunitas. Pengetahuan mengenai sistem permainan, kemampuan menyelesaikan tantangan, hingga keterampilan menggunakan Roblox Studio menjadi sumber daya yang memberikan keuntungan tersendiri bagi pengguna. Kemampuan tersebut memungkinkan mereka memperoleh



kepercayaan dari pemain lain dan lebih sering terlibat dalam berbagai aktivitas komunitas.

Dalam perspektif Bourdieu, kondisi tersebut dapat dipahami sebagai kapital budaya yang diperoleh melalui proses belajar dan pengalaman. Kapital budaya dalam penelitian ini tidak diwujudkan dalam bentuk pendidikan formal, melainkan melalui keterampilan digital yang berkembang selama pengguna berinteraksi dengan platform. Menariknya, kapital budaya yang dimiliki informan juga dapat dikonversi menjadi kapital simbolik. Pengguna yang mampu membuat game, mengembangkan aset digital, atau membantu pemain lain sering kali memperoleh reputasi yang lebih baik dibandingkan pengguna biasa. Temuan ini memperlihatkan bahwa kemampuan teknis menjadi sumber daya yang bernilai dalam arena Roblox karena menghasilkan pengakuan dari komunitas.

Hasil penelitian ini mendukung temuan yang menunjukkan bahwa Roblox merupakan ruang yang mendorong kreativitas dan produksi konten digital oleh pengguna. Akan tetapi, penelitian ini memperlihatkan bahwa kemampuan teknis tidak hanya menghasilkan kreativitas, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme untuk memperoleh posisi yang lebih kuat dalam komunitas digital. Dengan demikian, kapital budaya tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga memengaruhi cara pengguna lain memberikan penghargaan dan pengakuan.

Kapital digital dalam Roblox juga terbentuk melalui hubungan sosial yang berkembang di antara para pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa aktif membangun jaringan sosial melalui komunitas, grup diskusi, maupun aktivitas bermain bersama. Interaksi yang berlangsung

secara terus-menerus memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, kerja sama, serta pembentukan hubungan yang lebih dekat antar pengguna. Dalam beberapa kasus, hubungan yang awalnya terbentuk di Roblox bahkan berlanjut ke luar platform melalui media sosial atau aplikasi komunikasi lainnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa jaringan sosial merupakan sumber daya penting yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk memperoleh berbagai keuntungan dalam platform. Pengguna yang memiliki relasi lebih luas cenderung lebih mudah memperoleh informasi mengenai perkembangan game, memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan, serta memiliki peluang lebih besar untuk terlibat dalam proyek kolaboratif. Hasil penelitian ini sejalan dengan Tushya Sachan et al. (2025) yang menemukan bahwa komunitas game online berperan penting dalam pembentukan modal sosial pengguna. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa pada konteks mahasiswa, jaringan sosial tidak hanya berfungsi sebagai ruang interaksi, tetapi juga sebagai sumber daya yang mendukung proses akumulasi kapital lainnya dalam arena digital.

Akumulasi kapital ekonomi, budaya, dan sosial yang dimiliki pengguna pada akhirnya menghasilkan kapital simbolik berupa reputasi, prestise, dan pengakuan sosial. Dzulqarnain et al. (2025) yang menemukan bahwa avatar dan atribut digital dalam Roblox berfungsi sebagai sarana pembentukan identitas serta representasi diri pengguna di ruang virtual. Informan menjelaskan bahwa pemain yang memiliki avatar menarik, kemampuan bermain yang baik, aktif dalam komunitas, atau dikenal sebagai developer sering kali memperoleh penghormatan lebih tinggi dibandingkan



pengguna lain. Pengakuan tersebut tidak muncul secara otomatis, melainkan merupakan hasil dari proses panjang akumulasi berbagai bentuk kapital yang dimiliki pengguna.

Berdasarkan temuan tersebut, Roblox dapat dipahami sebagai arena digital yang memungkinkan terjadinya konversi antar berbagai bentuk kapital. Kapital ekonomi dapat dikonversi menjadi kapital simbolik melalui kepemilikan item premium, kapital budaya dapat berubah menjadi pengakuan sosial melalui kemampuan teknis, sementara kapital sosial dapat memperluas peluang pengguna memperoleh sumber daya dan reputasi dalam komunitas. Temuan ini menunjukkan bahwa dinamika sosial dalam Roblox memiliki pola yang serupa dengan kehidupan sosial di dunia nyata sebagaimana dijelaskan oleh Pierre Bourdieu. Oleh karena itu, kapital digital dalam Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sumber daya individual, tetapi juga menjadi mekanisme yang membentuk posisi, pengaruh, dan pengakuan pengguna dalam arena digital.

Identitas Virtual Mahasiswa dalam Platform Roblox

Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas virtual merupakan salah satu aspek penting dalam pengalaman mahasiswa menggunakan Roblox. Identitas virtual tidak hanya diwujudkan melalui penggunaan avatar sebagai representasi diri, tetapi juga melalui berbagai atribut digital, gaya interaksi, serta aktivitas yang dilakukan pengguna dalam platform. Bagi informan penelitian, avatar berfungsi sebagai media untuk menampilkan karakter, preferensi, dan citra diri yang ingin diperlihatkan kepada pengguna lain. Oleh

karena itu, proses pembentukan identitas virtual dalam Roblox tidak dapat dipisahkan dari kepemilikan dan pemanfaatan kapital digital yang dimiliki oleh pengguna.

Sebagian besar informan mengungkapkan bahwa mereka melakukan modifikasi avatar secara berkala sesuai dengan preferensi pribadi maupun tren yang berkembang dalam komunitas Roblox. Perubahan tersebut meliputi penggunaan pakaian digital, aksesoris, animasi karakter, hingga item-item eksklusif yang diperoleh melalui Robux. Bagi informan, avatar bukan sekadar karakter permainan, tetapi menjadi representasi diri yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Melalui avatar, pengguna berusaha membangun kesan tertentu, seperti terlihat kreatif, berpengalaman, unik, atau memiliki kemampuan yang baik dalam permainan.

Temuan ini menunjukkan bahwa identitas virtual dalam Roblox dibangun melalui proses representasi diri yang berlangsung secara aktif. Pengguna tidak hanya menerima identitas yang diberikan oleh sistem, tetapi secara sadar memilih atribut yang dianggap mampu merepresentasikan diri mereka di lingkungan virtual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dzulqarnain et al. (2025) yang menemukan bahwa proses kustomisasi avatar dalam Roblox berperan penting dalam pembentukan identitas digital pengguna. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa avatar menjadi media utama bagi individu untuk mengekspresikan diri dan membangun citra tertentu di ruang virtual. Namun, penelitian ini menemukan bahwa pada konteks mahasiswa, identitas virtual tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi diri, tetapi juga menjadi strategi untuk memperoleh



pengakuan dan membangun posisi sosial dalam komunitas digital.

Selain melalui avatar, identitas virtual juga dibentuk melalui aktivitas dan reputasi yang dimiliki pengguna dalam platform. Informan menjelaskan bahwa pengguna yang dikenal aktif dalam komunitas, memiliki kemampuan teknis yang baik, atau sering berpartisipasi dalam berbagai kegiatan digital cenderung memperoleh identitas tertentu di mata pengguna lain. Dalam kondisi ini, identitas virtual tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual avatar, tetapi juga oleh pengalaman, keterampilan, dan kontribusi yang diberikan pengguna kepada komunitas. Dengan demikian, identitas virtual terbentuk melalui kombinasi antara representasi visual dan praktik sosial yang dilakukan dalam lingkungan digital.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa identitas virtual dalam Roblox memiliki hubungan yang erat dengan kapital budaya dan kapital sosial yang dimiliki pengguna. Mahasiswa yang memiliki kemampuan teknis lebih tinggi atau jaringan sosial yang lebih luas cenderung memperoleh pengakuan yang lebih besar dalam komunitas. Kondisi ini memperlihatkan bahwa identitas virtual bukanlah sesuatu yang bersifat tetap, melainkan terus dibentuk dan dinegosiasikan melalui interaksi yang berlangsung dalam arena digital.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Choi & Seering (2025) yang menjelaskan bahwa keterlibatan dalam komunitas Roblox tidak hanya menghasilkan pengembangan keterampilan digital, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan identitas pengguna dalam lingkungan virtual. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan bahwa identitas

virtual mahasiswa tidak hanya dibangun melalui kemampuan teknis, tetapi juga melalui kemampuan memanfaatkan berbagai bentuk kapital digital yang dimiliki.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa identitas virtual sering kali digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengakuan sosial dalam komunitas Roblox. Informan mengaku merasa lebih percaya diri ketika menggunakan avatar yang dianggap menarik atau ketika memperoleh apresiasi dari pemain lain atas kemampuan yang dimiliki. Pengakuan tersebut memberikan kepuasan tersendiri karena menunjukkan bahwa identitas yang ditampilkan berhasil diterima oleh lingkungan sosial di sekitarnya. Dalam konteks ini, identitas virtual tidak hanya berkaitan dengan bagaimana individu melihat dirinya sendiri, tetapi juga bagaimana individu ingin dilihat oleh orang lain.

Temuan ini memiliki kesamaan dengan penelitian Maulina et al. (2026) yang menunjukkan bahwa avatar dan atribut digital dalam Roblox berfungsi sebagai simbol yang digunakan pengguna untuk membangun citra diri dan memperoleh legitimasi sosial di ruang virtual. Namun demikian, penelitian ini menemukan bahwa proses pembentukan identitas virtual mahasiswa tidak hanya berfokus pada tampilan visual avatar, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman bermain, keterlibatan dalam komunitas, dan kemampuan teknis yang dimiliki pengguna. Dengan demikian, identitas virtual dalam Roblox merupakan hasil dari akumulasi berbagai bentuk kapital digital yang kemudian diwujudkan dalam bentuk representasi diri di lingkungan virtual.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu, identitas virtual yang ditampilkan pengguna



dapat dipahami sebagai hasil dari proses pemanfaatan dan konversi berbagai bentuk kapital yang dimiliki individu dalam suatu arena. Kapital ekonomi memungkinkan pengguna memperoleh item digital tertentu, kapital budaya memberikan kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam platform, sedangkan kapital sosial memperluas jaringan relasi yang dapat mendukung pembentukan reputasi pengguna. Akumulasi berbagai bentuk kapital tersebut kemudian menghasilkan kapital simbolik berupa pengakuan, prestise, dan legitimasi sosial yang melekat pada identitas virtual pengguna. Dengan demikian, identitas virtual mahasiswa dalam Roblox bukan sekadar representasi diri di ruang digital, tetapi juga merupakan refleksi dari posisi sosial yang dibangun melalui pemanfaatan berbagai bentuk kapital dalam arena digital Roblox.

Interaksi Sosial Mahasiswa dalam Platform Roblox

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial merupakan elemen penting dalam pengalaman mahasiswa menggunakan Roblox. Aktivitas bermain tidak berlangsung secara individual, melainkan dibentuk melalui relasi sosial yang berkembang dalam jaringan pertemanan, komunitas, dan kelompok-kelompok tertentu di dalam platform. Bagi informan, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya hubungan interpersonal, pertukaran informasi, dan aktivitas kolaboratif. Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox telah berkembang menjadi arena sosial digital yang

mempertemukan individu dalam berbagai bentuk interaksi yang berkelanjutan.

Salah satu bentuk interaksi sosial yang dominan adalah aktivitas bermain bersama (*mabar*). Informan menjelaskan bahwa mereka lebih sering memainkan Roblox bersama teman kuliah, teman komunitas, maupun kenalan yang diperoleh melalui jaringan digital lainnya.

Gambar 1. Tampilan main bersama di Roblox

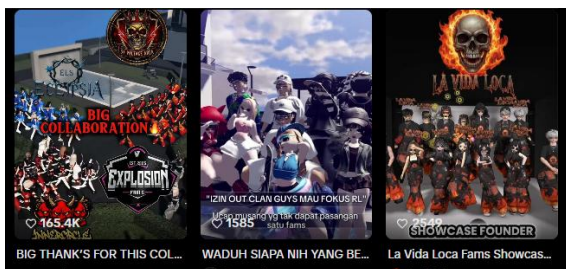


Aktivitas tersebut menciptakan kesempatan untuk berkomunikasi secara rutin, berbagi pengalaman bermain, serta mempererat hubungan sosial yang telah terjalin sebelumnya.

Dalam beberapa kasus, hubungan yang awalnya terbentuk melalui permainan berkembang menjadi relasi sosial yang lebih luas di luar aktivitas bermain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Azzahra et al. (2025) yang menemukan bahwa Roblox berfungsi sebagai lingkungan sosial digital yang memungkinkan pengguna membangun pertemanan, kerja sama, dan hubungan sosial melalui aktivitas permainan daring. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa pada konteks mahasiswa, aktivitas bermain bersama tidak hanya menghasilkan interaksi sosial, tetapi juga memperluas jaringan relasi yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.



Selain melalui aktivitas bermain bersama, interaksi sosial mahasiswa juga berkembang melalui keberadaan komunitas digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas menjadi ruang pertukaran informasi, berbagi pengalaman, serta membangun solidaritas antaranggota. Informan mengungkapkan bahwa melalui komunitas mereka memperoleh informasi mengenai fitur permainan, rekomendasi permainan baru, hingga peluang untuk bermain bersama dengan pengguna lain.



Gambar 2. Komunitas Family (Fams) dalam Roblox

Keberadaan komunitas tersebut memperlihatkan bahwa interaksi sosial dalam Roblox tidak hanya berorientasi pada aktivitas bermain, tetapi juga pada pembentukan jaringan sosial yang lebih luas. Temuan ini didukung oleh penelitian Choi & Seering (2025) yang menunjukkan bahwa komunitas Roblox berperan sebagai ruang pembelajaran sosial dan kolaborasi yang memungkinkan pengguna saling berbagi pengetahuan, pengalaman, serta dukungan dalam aktivitas digital. Akan tetapi, penelitian ini menemukan bahwa komunitas mahasiswa tidak hanya berfungsi sebagai ruang belajar dan berbagi pengalaman, tetapi juga sebagai sarana memperluas relasi sosial lintas kampus dan organisasi.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam Roblox dipengaruhi oleh norma dan tekanan kelompok

yang berkembang dalam lingkungan pertemanan. Beberapa informan mengaku terdorong untuk mengikuti kebiasaan kelompok, termasuk dalam penggunaan avatar, pembelian item virtual, maupun partisipasi dalam aktivitas tertentu agar tidak dianggap berbeda dari anggota kelompok lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa relasi sosial dalam Roblox tidak hanya menghasilkan dukungan sosial, tetapi juga membentuk standar perilaku yang memengaruhi tindakan individu. Dalam perspektif sosiologi, norma kelompok berfungsi sebagai mekanisme yang mengatur perilaku anggota agar sesuai dengan harapan kolektif yang berlaku dalam komunitas.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa interaksi sosial juga berkembang melalui penggunaan media komunikasi digital di luar Roblox, terutama Discord. Informan menjelaskan bahwa Discord digunakan untuk mengatur jadwal bermain bersama, berbagi informasi, serta mempertahankan komunikasi ketika tidak sedang berada dalam permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa relasi sosial yang terbentuk dalam Roblox tidak berhenti pada ruang permainan, tetapi berlanjut ke platform digital lainnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2025) yang menemukan bahwa Roblox telah menjadi ruang komunikasi virtual yang memungkinkan pengguna membangun hubungan interpersonal yang berkelanjutan melalui berbagai media komunikasi digital pendukung. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok mahasiswa, penggunaan platform pendukung seperti Discord berfungsi tidak hanya untuk komunikasi, tetapi juga untuk memperkuat solidaritas dan koordinasi dalam komunitas.



Temuan menarik lainnya adalah munculnya kelompok sosial eksklusif yang dikenal sebagai *Family* atau *Fams*. Kelompok ini memiliki identitas, simbol, dan aturan tertentu yang membedakan anggota dan nonanggota. Informan menjelaskan bahwa keanggotaan dalam Fams sering kali ditandai dengan penggunaan nama, avatar, maupun atribut digital yang seragam. Keberadaan kelompok tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam Roblox tidak berlangsung secara bebas, tetapi juga melibatkan proses pembentukan identitas kolektif dan batas-batas sosial tertentu. Temuan ini memiliki kesamaan dengan penelitian Darmayunita & Fadillah (2025) yang menemukan bahwa hubungan sosial dalam Roblox terbentuk melalui simbol-simbol digital, aktivitas kolaboratif, dan identitas kelompok yang digunakan pengguna dalam interaksi sehari-hari. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok sosial seperti Fams tidak hanya berfungsi sebagai identitas kolektif, tetapi juga menjadi mekanisme yang mengatur akses sosial, distribusi relasi, dan posisi pemain dalam komunitas.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu, berbagai bentuk interaksi sosial tersebut menunjukkan bagaimana kapital sosial terbentuk melalui jaringan relasi, norma kelompok, dan solidaritas yang berkembang dalam arena digital. Jaringan pertemanan, komunitas, Discord, maupun Fams menjadi sumber daya sosial yang dapat dimanfaatkan pemain untuk memperoleh informasi, dukungan, dan pengakuan dari pengguna lain. Dengan demikian, interaksi sosial dalam Roblox tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas komunikasi, tetapi juga menjadi mekanisme penting dalam pembentukan kapital sosial

yang mendukung posisi dan pengalaman mahasiswa dalam arena digital Roblox.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan daring, tetapi juga sebagai arena sosial digital yang memungkinkan mahasiswa membangun, mengelola, dan memanfaatkan berbagai bentuk kapital digital. Kapital digital dalam penelitian ini terbentuk melalui kapital ekonomi berupa kepemilikan Robux dan item virtual, kapital budaya berupa keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan fitur Roblox, kapital sosial yang berkembang melalui jaringan pertemanan dan komunitas, serta kapital simbolik yang diwujudkan dalam bentuk reputasi dan pengakuan sosial. Berbagai bentuk kapital tersebut saling berkaitan dan dapat dikonversi satu sama lain sehingga membentuk posisi pengguna dalam arena digital Roblox.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa identitas virtual mahasiswa dibangun melalui representasi diri yang ditampilkan melalui avatar, atribut digital, aktivitas bermain, serta keterlibatan dalam komunitas. Identitas virtual tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga menjadi media untuk memperoleh legitimasi, pengakuan, dan posisi sosial tertentu dalam lingkungan digital. Dalam prosesnya, mahasiswa secara aktif memanfaatkan kapital yang dimiliki untuk membentuk citra diri yang diinginkan di hadapan pengguna lain.

Selain itu, interaksi sosial yang berlangsung dalam Roblox memperlihatkan bahwa platform ini telah berkembang menjadi ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya



jaringan pertemanan, komunitas digital, solidaritas kelompok, serta aktivitas kolaboratif antar pengguna. Aktivitas bermain bersama, pertukaran informasi, keberadaan komunitas, penggunaan media komunikasi pendukung, hingga terbentuknya kelompok sosial seperti *Family (Fams)* menunjukkan bahwa hubungan sosial menjadi bagian penting dalam pengalaman mahasiswa menggunakan Roblox. Jaringan sosial tersebut tidak hanya mendukung aktivitas bermain, tetapi juga menjadi sumber daya yang memberikan akses terhadap informasi, dukungan sosial, dan pengakuan dalam komunitas digital.

Dalam perspektif Pierre Bourdieu, Roblox dapat dipahami sebagai arena digital yang mereproduksi berbagai praktik sosial sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan nyata. Melalui arena tersebut, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai aktor sosial yang secara aktif membangun identitas virtual, mengakumulasi kapital digital, serta membentuk relasi sosial yang memengaruhi posisi dan pengalaman mereka dalam lingkungan digital. Dengan demikian, Roblox tidak sekadar menjadi ruang hiburan, melainkan juga menjadi ruang sosial yang memperlihatkan bagaimana kapital, identitas, dan interaksi saling berhubungan dalam membentuk pengalaman mahasiswa di era digital.

Daftar Pustaka (12 pt, Bold)

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(24), 133–148.

Azzahra, S., Putri, N. N., & Mubarak, A. B. (2025). VIRTUAL SOCIALIZATION THROUGH ONLINE GAME: SOCIAL INTERACTION IN ROBLOX. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Ekonomi*, XIV(01), 33–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/edueksos.v14i01.18440>

Bourdieu, P. (1983). *The Forms of Capital*.

Choi, J., & Seering, J. (2025). Leveling Up Together : Fostering Positive Growth and Safe Online Spaces for Teen Roblox Developers. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25), April 26-May 1, 2025, Yokohama, Japan* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713969>

Creswell, J. W. (2023). *Research Design Qualitative, Quantitatif, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications, Inc.

Darmayunita, N., & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds Communication experiences between children and adults. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 5, 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>

Dzulqarnain, M. F., Armilus, R., Anggreta, D. K., Amin, M. L., & Syafawani, R. (2025). Pengalaman Mahasiswa Dalam Membentuk Identitas Digital Melalui Roblox. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 5, 909–918.

Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. *INOBIIS*:



- Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1–12.
<https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>
- Hur, H. J., & Baek, E. (2024). Understanding Metaverse Consumers Through Escapism Motives: Focusing on Roblox and Zepeto. *International Journal of Human-Computer Interaction*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2384830>
- Lestari, L. B., Ramadanti, A. O., & Florina, I. D. (2025). Analisis Dinamika Komunikasi Virtual Pada Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox: Pendekatan Sosial Penetration Theory. *Scripta Humanika: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2).
- Maulina, I., Suhadi, J., & Pratiwy, D. (2026). Multimodal Discourses of Power and Identity in Roblox User-Generated Worlds: A Critical Discourse Analysis. *International Journal of Multidisciplinary Sciences and Arts E-ISSN*, 5(1), 83–88.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47709/ijmdsa.v5i1.7632>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook* (Third edit). SAGE Publications, Inc.
- Oktavianingtyas, I., Rusadi, U., Jamalullail, J., & Napitupulu, F. (2025). The role of symbolic capital and symbolic violence in shaping social hierarchies through digital consumption and production in roblox online game. *Bricolage; Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 11(2), 213–223.
- Shaohua, H., Anita, W., Abas, W., & Waheed, M. (2024). Gamers' Reasons for Purchasing Gaming Virtual Products: A Systematic. *Studies in Media and Communication*, 12.
<https://doi.org/10.11114/smc.v12i1.6532>
- Tushya Sachan, M., Dinesh Chhabra, P., & Betina Abraham, M. (2025). Social Capital in Online Gaming Communities: A Systematic Review Examining the Role of Virtual Identities. *SAGE Open*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0375>
- Wilson, L., Metasurya, J., & Berlianto, M. P. (2022). Drivers Of Purchase Intention And Willingness To Pay Microtransactions In Mobile Legends. *Metasurya and Berlianto: Drivers Of Purchase Intention*, XXVI(03), 567–590.
- Yuliastika, T., Mayasari, & Poerana, A. F. (2023). *Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah*. 9(9), 364–371.

