Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi
Volume 6 Nomor 3 November 2026
E-ISSN : 2827-7945 ; P-ISSN : 2827-8127; Hal. 447-456
DOI: https://doi.org/10.55606/juitik.v6i3.2788
Tersedia: https://journal.sinov.id/index.php/juitik

Fenomena Flexing pada Game Roblox sebagai Representasi Status Sosial Pemain

Rohmah Hayyu Seroja
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia
Penulis Korespondensi: rohmahayyu@gmail.com

Abstract. *The phenomenon of flexing in digital media is not only found on social media but has also developed within online gaming, one of which is Roblox. Through the use of avatars, virtual items, and virtual currency (Robux), players are able to express their identities while creating certain impressions on the other players. This study aims to examine how the phenomenon of flexing in the Roblox game represents players' social status. The research employed a qualitative approach using a descriptive method. Informants were selected through purposive sampling based on the criteria of being active Roblox players, having witnessed or engaged in flexing behavior, and being willing to participate in the study. Data were collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman data analysis model, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that players perceive flexing as the act of showcasing avatars, skins, and virtual items considered valuable in order to gain attention and recognition from other players. Avatars and virtual items function not only as visual elements within the game but also as symbols representing social status in the virtual Roblox environment. Ownership of expensive avatars, limited items, and robux is often associated with economic capability and social image. Furthermore, the phenomenon of flexing influences players' social interactions and perceptions, including the emergence of judgments based on avatar appearance, the encouragement to follow trends (Fear Of Missing Out/FOMO), and the assumption that players with simple avatars have lower social status.*

Keywords: *Avatar; Flexing; Representation; Roblox; Social Status.*

Abstrak. Fenomena flexing di media digital tidak hanya terjadi pada media sosial, tetapi juga berkembang dalam dunia permainan daring, salah satunya Roblox. Melalui penggunaan avatar, item virtual, dan mata uang virtual (Robux), pemain dapat menampilkan identitas sekaligus membangun kesan tertentu kepada pemain lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena flexing dalam game Roblox merepresentasikan status sosial pemain. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria pemain Roblox yang aktif, pernah melihat atau melakukan fenomena flexing, dan bersedia menjadi informan penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain memaknai flexing sebagai perilaku memamerkan avatar, skin, maupun item virtual yang dianggap bernilai tinggi untuk memperoleh perhatian dan pengakuan dari pemain lain. Avatar dan item virtual tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual dalam permainan, tetapi juga dimaknai sebagai simbol yang merepresentasikan status sosial dalam lingkungan virtual Roblox. Kepemilikan avatar mahal, item limited, dan Robux sering dikaitkan dengan kemampuan ekonomi dan citra. Selain itu, fenomena flexing memengaruhi interaksi dan persepsi sosial antarpemain, seperti munculnya penilaian terhadap pemain berdasarkan tampilan avatar, dorongan mengikuti tren (FOMO), serta anggapan bahwa pemain dengan avatar sederhana memiliki status yang lebih rendah. Berdasarkan teori representasi Stuart Hall, makna mengenai status sosial tersebut terbentuk melalui proses representasi dan interaksi antarpemain, sehingga avatar dan item virtual menjadi simbol yang digunakan untuk membangun makna sosial dalam ruang virtual.

Kata Kunci: Avatar; Pamer; Representasi; Roblox; Status Sosial.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung sangat cepat dan membawa berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam sarana hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang mengalami perkembangan zaman teknologi adalah game online, yang sekarang selain untuk sarana hiburan tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup, khususnya dikalangan remaja (Nanda et al., 2025). Game online adalah permainan berbasis online yang dapat diakses

Naskah Masuk: 04 September 2026; Revisi: 21 September 2026; Diterima: 26 Oktober 2026; Terbit: 01 November 2026

melalui berbagai perangkat seperti smartphone dan komputer. Munculnya game online memberikan pengalaman baru dalam berbagai perangkat, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain, game online dapat dimainkan bersama dengan teman yang mempengaruhi suasana seru (Lia Alvida Ritonga, 2024).

Salah satu game online yang tengah disukai banyak kalangan adalah Roblox, sebuah game online yang menggabungkan kreatifitas, sosial, kesenangan, dan keuntungan (Sudirman, 2025a). Roblox merupakan salah satu game online yang menyediakan berbagai jenis permainan dalam satu aplikasi, sehingga menarik minat berbagai kalangan untuk memainkannya. Selain itu Roblox juga menghadirkan fitur avatar sebagai representasi diri para pemain di dalam dunia virtual. Avatar bawaan dari aplikasi Roblox cenderung sederhana, biasanya para pemain menyebutnya "Bacon". Seiring dengan perkembangan aplikasi Roblox banyak pemain mulai melakukan berbagai kustominasi avatar dengan menggunakan berbagai item, baik yang gratis ataupun berbayar, tujuannya untuk menciptakan tampilan yang terkesan unik, mewah, dan menarik.

Dalam proses kustominasi tersebut, pemain memerlukan mata uang virtual yang dikenal sebagai robux, yang digunakan untuk membeli berbagai item pada game Roblox. Robux diperoleh melalui pembelian menggunakan uang nyata, sehingga item yang dimiliki pemain memiliki nilai tertentu. Kepemilikan item tersebut kemudian dapat menciptakan perbedaan antar pemain, terutama antara pemain yang menggunakan item gratis, murah, hingga item berbayar yang memiliki nilai robux besar. Hal ini yang memunculkan fenomena flexing, yaitu perilaku yang menunjukkan kepemilikan item tertentu yang dianggap memiliki nilai lebih, penggunaan item berbayar tidak hanya berfungsi sebagai suatu keindahan, tetapi juga menjadi sarana representasi status sosial pemain di dalam dunia virtual Roblox. Sebenarnya flexing bukanlah hal baru yang berada di tengah masyarakat. Flexing sudah ada di zaman dahulu. Hanya saja, saat itu flexing masih dianggap hal yang tidak pantas dilakukan. Namun, seiring perkembangan teknologi dan internet, flexing dianggap hal yang umun untuk dilakukan (Prespi Mubaroq et al., 2025).

Flexing adalah tindakan memamerkan gaya hidup mewah di kehidupan nyata maupun dibeberapa media lainnya. Fenomena flexing ini sudah ada sejak bertahan-tahun yang lalu dan sudah melekat kepada masyarakat. Flexing biasanya dilakukan dengan menonjolkan pencapaian, kebahagiaan, dan kekayaan secara berlebihan (Perdini Putri, 2025). Perilaku pamer atau yang sering disebut flexing saat ini telah menjadi second life bagi beberapa orang (Saputri & Yarni, 2024). Flexing tidak hanya menunjukkan kepemilikan semata, tetapi juga sebagai upaya individu dalam membangun dan menampilan citra diri di hadapan pemain lain.

Hal ini terlihat bagaimana para pemain menggunakan item tertentu, terutama item berbayar atau yang memiliki nilai lebih, untuk menciptakan kesan yang diingkan. Melalui beberapa item yang digunakan, pemain berusaha menarik perhatian, memperoleh pujian dari lingkungan virtual di game roblox, serta meningkatkan kepercayaan diri saat berinteraksi di dunia virtual.

Fenomena flexing dalam game online dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi simbolik, di mana para pemain menggunakan kelengkapan visual, seperti avatar and item, sebagai sarana untuk menyampaikan makna mengenai identitas dan status sosial kepada pemain lain. Penggunaan avatar dan berbagai item lainnya tidak hanya berfungsi sebagai kelengkapan visual semata, tetapi menjadi bentuk representasi sosial pemain di game roblox. Pemain yang menggunakan item berbayar atau memiliki nilai tinggi biasanya memiliki status yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemain lainnya yang hanya menggunakan item gratis atau standar. Persepsi tersebut terbentuk melalui interaksi antar pemain yang secara tidak langsung menilai tampilan visual sebagai identitas dan posisi sosial.

Representasi sosial adalah mental yang dibentuk individu tentang topik, objek, orang atau situasi tertentu, yang dipengaruhi oleh budaya, nilai, keyakinan, dan pengalaman masing-masing individu dan kelompok sosialnya. Teori representasi sosial, yang dikembangkan oleh Serge Moscovici, berupa memahami bagaimana representasi ini terbentuk, bagaimana representasi tersebut dibagikan di antara anggota kelompok, dan bagaimana representasi begitu memengaruhi perilaku dan pemikiran individu. Representasi status sosial ini semakin diperkuat dengan adanya mata uang virtual yang disebut robux, diperoleh dengan pembelian menggunakan uang nyata, sehingga menciptakan perbedaan yang cukup jelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun berada dalam dunia game, unsur ekonomi nyata tetap berperan dalam membentuk struktur sosial di dalam game.

Robux dalam Roblox dapat memperlihatkan adanya perbedaan status sosial di lingkungan digital. Pemain yang memiliki kemampuan ekonomi untuk membeli robux cenderung memiliki akses lebih besar terhadap item premium dan fitur eksklusif, sehingga dapat memperoleh pengakuan dan posisi sosial yang lebih tinggi dalam komunitas permainan. Sebaliknya, pemain dengan keterbatasan ekonomi memiliki akses yang lebih terbatas terhadap berbagai item dan fitur tersebut, sehingga berpotensi mengalami perbedaan perlakuan, diskriminasi, atau pengucilan dalam lingkungan digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketimpangan ekonomi dalam kehidupan nyata dapat tercermin dalam dunia virtual dan berkaitan dengan perkembangan sosial (Puspita Dewi Wulandari, 2025). Representasi sosial dalam Roblox tidak hanya mencerminkan pilihan avatar pemain, tetapi juga menggambarkan bagaimana para pemain berusaha membangun citra diri serta memperoleh pujian dalam sosial

di dalam game roblox. Pilihan terhadap avatar, item, atau atribut lainnya memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan bagaimana pemain ingin dipersepsikan oleh orang lain. Adanya Fenomena flexing dalam game roblox menunjukkan adanya pergeseran pada jati diri pemain yang ada di dunia nyata dan dunia maya, di mana individu berusaha membangun identitas virtual yang berbeda demi memperoleh pengakuan sosial. Dalam konteks ini, kepemilikan item yang bernilai tinggi atau mahal seperti skin avatar menjadi simbol status, sehingga mendorong pemain untuk berusaha memiliki sumber daya finansial di dunia nyata guna membeli mata uang virtual demi membangun dan mempertahankan status sosial yang diingkan di dalam game Roblox.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Komunikasi Digital: Ilmu komunikasi merupakan salah satu ilmu yang berkembang dengan cukup cepat dibandingkan ilmu sosial lainnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya bidang komunikasi, membuat peran komunikasi menjadi semakin penting dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, dengan hadirnya internet dan beberapa teknologi digital juga membawa perubahan yang memperluas ruang kajian dalam ilmu komunikasi (Rina Juwita, 2024). Teori komunikasi digital adalah cara untuk memahami bagaimana orang saling berkomunikasi menggunakan teknologi digital. Teori ini membahas banyak hal, seperti interaksi manusia di media sosial atau platform online, bagaimana media sosial dan platform online dapat membentuk pendapat masyarakat, cara teknologi menunjukkan identitasnya di internet, serta dampak teknologi digital terhadap budaya dan kehidupan sosial (Dortje L. Y. Lopulalan et al., 2024).

Computer Mediated Communication (CMC): Interaksi yang berlangsung di dalam Roblox dapat dipahami melalui Computer Mediated Communication (CMC), yang menjelaskan bahwa komunikasi yang dimediasi oleh teknologi tetap dapat membentuk hubungan sosial serta menghasilkan pertukaran makna meskipun tidak terjadi secara langsung atau tatap muka. Pemain memanfaatkan berbagai bentuk komunikasi dalam Roblox, baik secara verbal melalui fitur text chat dan voice chat, maupun secara nonverbal melalui gestur avatar, emote, simbol digital, serta tampilan karakter (Nisa Istikhomah et al., 2026). CMC merupakan bentuk komunikasi manusia yang berlangsung dengan menggunakan teknologi komputer atau perangkat digital, dalam hal ini melalui platform permainan daring seperti roblox yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain lainnya dalam berbagai situasi dan konteks (Fadil Fajar Aldin et al., 2023).

Komunikasi Simbolik: Teori interaksi simbolik pertama kali dikembangkan oleh George Herbert Mead. George Herbert Mead berpendapat bahwa isyarat verbal maupun non-verbal, seperti ucapan, gerak tubuh, pakaian, dan status sosial dapat menjadi simbol yang bermakna ketika dipahami berdasarkan kesepakatan bersama (Nadine Aulia Rahma et al., 2024). Selain sebagai alat komunikasi, simbol juga dapat menjadi representasi dari cita-cita, harapan, status, kedudukan, dan identitas seseorang. Pemaknaan terhadap suatu simbol tidak dapat terbentuk secara mandiri, melainkan melalui kehadiran individu lain yang menjadi cermin bagi seseorang dalam memahami dan melihat dirinya sendiri (Ahmad Khaerul Kholidi et al., 2022). Konsep Looking Glass Self menjelaskan bahwa seseorang akan membayangkan bagaimana dirinya terlihat di mata orang lain dan bagaimana orang lain menilai dirinya.

Fenomena Flexing: Flexing adalah perilaku seseorang yang berusaha memperlihatkan kekayaan dan status sosial pada orang lain melalui apapun termasuk game online. Bahasan flexing sering banyak menghasilkan pro dan kontra terhadap masyarakat karena beberapa orang memandang hal itu sebagai perilaku yang tidak menyenangkan. Namun, bagi beberapa orang flexing menjadi salah satu untuk mendapatkan validasi, perhatian orang lain, dan kepercayaan diri yang menegaskan identitas sosialnya (Putri & Rosa, 2024).

Representasi: Representasi diartikan sebagai kegiatan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau memberikan makna terhadap sesuatu melalui simbol maupun karya tertentu. Menurut Hall, representasi adalah proses bagaimana seseorang memberi makna pada sesuatu lalu menyampaikannya lewat bahasa, gambar, atau tanda tertentu (Rizky Prabowo Setyo, 2024). Model pendekatan teori representasi menurut Stuart Hall terdiri dari tiga ranah: (1) Representasi Reflektif, di mana bahasa memantulkan makna asli dari realitas; (2) Representasi Intensional, yang berfokus pada maksud unik penutur; dan (3) Representasi Konstruksionis, di mana makna dikonstruksi secara aktif melalui kode-kode kebahasaan dan sistem sosial.

Status Sosial: Status sosial atau kelas sosial merupakan pembagian masyarakat ke dalam beberapa tingkatan yang berdasarkan karakteristik yang berbeda. Pembagian ini umumnya ditentukan oleh faktor-faktor seperti pendidikan, penghasilan, pekerjaan, kepemilikan kekayaan, serta gaya hidup yang dijalani oleh masyarakat (Prasetya, 2022). Status sosial menunjukkan peran dan kedudukan posisi seseorang dalam suatu kelompok masyarakat (Vina Zulfiatun Nurrosidah, 2023).

Game Online dan Roblox: Game online adalah permainan yang dimainkan di perangkat digital menggunakan koneksi internet dan membutuhkan biaya akses atau uang virtual (Rachman & Ghozali, 2023). Roblox dirilis pada tahun 2006 sebagai platform permainan berbasis user generated content (UGC), yang memungkinkan pengguna membuat,

membagikan, dan memainkan berbagai pengalaman virtual (Alif, 2025). Di dalam Roblox, Robux bertindak sebagai mata uang virtual yang memperlihatkan adanya perbedaan status sosial ekonomi digital (Dewi Wulandari & Ilmu Sosial, 2025). Avatar dan item virtual bertindak sebagai representasi diri sekaligus sarana komunikasi simbolik antarpemain (Sudirman, 2025).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena secara mendalam sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas terhadap fenomena tersebut (Kafila Imania, 2025). Prosedur penelitian kualitatif bersifat fleksibel sehingga mengalami perubahan sesuai dengan kondisi yang ditemukan selama penelitian berlangsung (Sugiyono, 2019).

Lokasi dan Waktu Penelitian: Penelitian dilakukan pada pemain game roblox yang memiliki pengalaman bermain lebih dari tiga bulan dan memiliki pengalaman mengamati atau melakukan tindakan pamer. Waktu penelitian dilakukan dalam jangka waktu empat bulan dimulai dari April 2026 hingga Juli 2026, mencakup persiapan, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan.

Teknik Penentuan Informan: Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kriteria sampel tertentu yang didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan penelitian (Ummatul Khoiroh et al., 2026). Informan dalam penelitian ini berjumlah 5 narasumber pemain aktif Roblox dengan latar belakang yang bervariasi (Fredic_Willer/18 tahun, ChiaroScuro0/22 tahun, Raquell/19 tahun, MegaIrham/22 tahun, dan Tydak_menarick/22 tahun).

Teknik Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui tiga metode utama: (1) Observasi partisipatif, di mana peneliti ikut masuk ke dalam server permainan Roblox untuk mengamati fenomena flexing secara langsung; (2) Wawancara tidak terstruktur secara mendalam yang difasilitasi media pesan WhatsApp; dan (3) Dokumentasi berupa tangkapan layar (screenshot) visual avatar informan serta bukti riwayat bimbingan. Teknik Analisis Data: Analisis data mengikuti model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga tahapan dinamis: Reduksi data (merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal penting), Penyajian data (menyusun teks naratif dan matriks kategorisasi agar mudah dipahami), serta Penarikan kesimpulan atau verifikasi berbasis bukti lapangan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Pengujian keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi metode untuk menjamin kredibilitas temuan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pemahaman Informan Mengenai Flexing: Berdasarkan hasil wawancara, informan memaknai flexing di Roblox sebagai perilaku memamerkan avatar, skin, atau item virtual bernilai tinggi agar dianggap keren atau sultan. Informan 1 menyatakan bahwa tindakan ini didorong gengsi agar tidak dianggap miskin atau jelek jika hanya menggunakan avatar default (Bacon). Informan 4 menambahkan bahwa flexing dilakukan secara sengaja demi mendapatkan perhatian dan komentar pujian dari pemain lain. Sementara Informan 5 mengaitkannya dengan intensitas top up robux yang memberikan kemudahan akses item premium.

Pemaknaan Avatar dan Item Virtual Sebagai Representasi Status Sosial: Informan menilai avatar mahal atau item limited merepresentasikan kemampuan finansial nyata dari seorang pemain. Informan 3 menegaskan bahwa kepemilikan item premium langsung menempatkan pemain pada posisi status yang lebih tinggi secara visual. Informan 1 menambahkan bahwa perilaku memamerkan avatar (flexing) menjadi semacam ritus wajib atau ciri khas sesaat setelah seseorang berhasil melakukan top up mata uang Robux.

Dampak Flexing Terhadap Interaksi dan Persepsi Sosial Antarpemain: Tampilan visual memicu stratifikasi sosial digital dan memengaruhi pola interaksi. Informan 4 mengaku terdorong membaguskan avatar miliknya karena merasa FOMO (Fear of Missing Out) setelah melihat avatar temannya yang jauh lebih modis. Dampak negatifnya, muncul stereotip dan diskriminasi di mana pengguna avatar default (Bacon) sering kali diasingkan, diejek, atau dicap tidak memiliki uang oleh komunitas.

Motivasi Pemain Melakukan Flexing Di Roblox: Motivasi utama berakar pada pencarian validasi ego dan eksistensi sosial. Informan 1 menjelaskan taktik pamer yang sering dilakukannya, yaitu dengan sengaja berbicara via voice chat (on mic) untuk memamerkan pakaian avatarnya, serta mengedit klip video bertema 'jedag-jedug' (JJ) untuk diunggah ke platform Instagram demi mendulang pujian digital.

Pembahasan

Tampilan visual avatar dalam ekosistem Roblox telah bertransformasi dari sekadar grafis digital menjadi instrumen komunikasi simbolik yang sarat makna sosiologis. Temuan lapangan ini memperkuat kajian Sudirman (2025a) bahwa bagi generasi muda, avatar virtual bertindak sebagai cerminan identitas sosial yang dinegosiasikan tanpa batas fisik. Sinkron dengan hasil riset Sekarjati dan Palupi (2023), kustomisasi avatar berbayar mencerminkan upaya sistematis dalam memproyeksikan citra diri ideal guna meraih pengakuan sosial

lingkungan sekitar. Melalui kacamata Teori Representasi Konstruksionis Stuart Hall, penandaan status sosial 'sultan' atau 'bacon' tidak melekat pada biner kode pemrograman objek itu sendiri, melainkan hasil bentukan konstruksi diskursif kolektif para pemain. Kepemilikan item terbatas (limited items) dipahami secara seragam sebagai simbol prestise karena adanya konsensus sosial antarpemain yang mengaitkan visualisasi objek tersebut dengan kapital ekonomi dunia nyata (pembelian Robux via uang fiat). Fenomena FOMO yang dialami pemain membuktikan bahwa flexing bertindak sebagai pemicu perilaku konsumtif impulsif yang selaras dengan temuan Faturahman et al. (2025). Ruang virtual permainan pada akhirnya mereproduksi struktur kelas sosiologis nyata ke dalam lingkungan digital, di mana visualisasi kapital visual menentukan derajat penerimaan sosial seseorang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan: Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa fenomena flexing dalam game Roblox merupakan bentuk representasi status sosial nyata yang dikonstruksi secara digital melalui penggunaan avatar, skin, dan item virtual berbayar. Berlandaskan pada Teori Representasi Stuart Hall, simbol status ini terbentuk melalui pemaknaan bersama antarpemain yang menghubungkan estetika visual premium dengan kepemilikan kapital finansial (Robux). Perilaku pamer ini memicu stratifikasi sosial digital yang memengaruhi interaksi antarpemain, di mana pengguna avatar premium mendapatkan privilese perhatian, sementara pengguna avatar bawaan (Bacon) rentan mendapatkan penilaian negatif dan pengucilan sosial.

Saran: Secara akademis, studi sosiologi digital ini disarankan untuk diperluas menggunakan metode netnografi yang lebih panjang atau mengeksplorasi ekosistem metaverse lain demi memperkaya kajian komunikasi virtual. Secara praktis, para pemain Roblox diimbau untuk lebih bijak bersosialisasi dan tidak menjadikan atribut visual kosmetik digital sebagai tolok ukur utama dalam menilai martabat serta status sosial individu di ruang permainan daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Bina Sarana Informatika, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bahasa, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memfasilitasi penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Devy Putri Kussanti, S.Sos., M.Si., M.I.Kom. dan Bapak Keriyono, S.Sos., M.Sos. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan berharga, serta seluruh informan pemain Roblox yang bersedia meluangkan waktu dalam pengumpulan data penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

Alif, Z. (2025). Pengaruh perilaku pengguna pada keputusan pembelian item virtual game Roblox di Itemku.com. Journal of Business Economics and Management, 2(1), 1726–1735.

Annasthasya, D., Alfindoria, I., Rahayu, S., & Khair, O. I. (2025). Metodologi penelitian kualitatif: Tinjauan literatur dalam konteks pendidikan. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 3(7), 423–429. https://doi.org/10.60126/jim.v3i7.1070

Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who gives a hoot? Intercept surveys of litterers and disposers. Environment and Behavior, 43(3), 295–315. https://doi.org/10.1177/0013916509356884

Darmayunita, N., Fadillah, M. R. I., & Soetomo Surabaya, U. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang. Jurnal Cantrik, 5(2), 143–156. https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4

Dewi Wulandari, P., & Ilmu Sosial, J. (2025). Kepemilikan Robux dan ketimpangan sosial digital anak: Analisis hukum perlindungan anak di Indonesia. Jurnal Alzam, 3(5), 1–10. https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2534

Faturahman, A., Kusumandari, R., & Efendy, M. (2025). Kecenderungan impulsive buying pada remaja pengguna Roblox: Apakah dipengaruhi kecanduan game online dan control diri? Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi, 6(2), 294–303.

Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh pendekatan keras dan lunak pemimpin organisasi terhadap kepuasan kerja dan potensi mogok kerja karyawan. Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship, 5(2), 57–66. http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164

Imania, K. (2025). Penggunaan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis dalam PAUD. Jurnal PAUD Unisri, 4(1). http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3728

Lopulalan, D. L. Y., et al. (2024). Teori-teori komunikasi. Widina Media Utama.

Nanda, T., Adisty, F., & Febrianita, R. (2025). Konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di game dating simulator Love and Deepspace. Jurnal Komunikasi Digital, 11(2).

Prasetya, L. T. (2022). Representasi kelas sosial dalam film Gundala (Analisis semiotika Roland Barthes). Jurnal Audiens, 3(3), 91–105. https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.12697

Putri, E. Y., & Rosa, D. V. (2024). Flexing sebagai simulasi mesin hasrat dan fragmentasi tubuh generasi Z. Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education, 11(1), 14–24. https://doi.org/10.24036/scs.v11i1.622

Putri, I. (2025). Analisis pembentukan identitas diri Akbar Febians dalam konteks flexing di media sosial Instagram. JCOBS: Journal of Communication, Business and Social Science, 3(1), 13–16. https://doi.org/10.25124/jcobs.v3i1.6467

Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. Journal of Management, Accounting, and Administration, 1(2), 77–84. https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93

Rachman, M. A., & Ghozali, M. L. (2023). Studi fenomenologi: Perilaku konsumtif game online pada remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya perspektif maslahah. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 9(2), 1698. https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.7912

Renal, A., & Ramadhan, F. (2023). Pengaruh nilai fungsional dan nilai sosial terhadap niat beli item virtual pada game online Mobile Legend. Survei Akuntansi dan Manajemen, 4(2).

Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship, 5(1), 1–23. http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142

Sekarjati, R., & Palupi. (2023). Presentasi diri online pengguna Zepeto melalui avatar. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sholichah, I. M., Putri, D. M., & Setiaji, A. F. (2023). Representasi budaya Banyuwangi dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan teori representasi Stuart Hall. Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 3(2), 32–42. https://doi.org/10.51903/education.v3i2.332

Sudirman, N. I. (2025a). Relasi sosial Gen Z di dunia virtual: Studi tentang interaksi melalui avatar di Roblox. Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan (MAKSI), 3(1). https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI