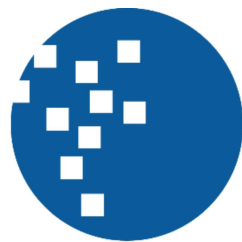


**BUDAYA PARTISIPASI DI KOMUNITAS ROBLOX:**

**STUDI KASUS GAME INDO VOICE**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**THEONA WESLEY KURNIAWAN**

**00000055494**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

**BUDAYA PARTISIPASI DI KOMUNITAS ROBLOX:**

**STUDI KASUS GAME INDO VOICE**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**THEONA WESLEY KURNIAWAN**

**00000055494**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Theona Wesley Kurniawan

Nomor Induk Mahasiswa **00000055494**

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

### **BUDAYA PARTISIPASI DI KOMUNITAS ROBLOX : STUDI KASUS GAME INDO VOICE**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Juni 2025



Theona Wesley Kurniawan

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

***BUDAYA PARTISIPASI DI KOMUNITAS ROBLOX:***

***STUDI KASUS GAME INDO VOICE***

Oleh

Nama : Theona Wesley Kurniawan

NIM : 00000055494

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari 8 Juli 2025

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

  
**Dr. Aloysius Gonzaga Eka  
Wenats Wuryanta, S.S., M.Si.**

NIDN 0306067003

  
**Hanif Suranto, S.Sos., M. Si.**

NIDN 03060271902

Pembimbing

  
**Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.**

**NIDN: 0304078404**

Ketua Program Studi



Digitally signed by  
Cendera Rizky  
Anugrah Bangun  
Date: 2025.07.28  
08:07:45 +07'00'

**Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si**

**NIDN: 0304078404**

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theona Wesley Kurniawan

NIM 00000055494

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : BUDAYA PARTISIPASI DI KOMUNITAS  
ROBLOX: STUDI KASUS GAME INDO VOICE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 21 Juni 2025

  
Theona Wesley Kurniawan

\* Pilih salah satu

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Budaya Partisipasi di Komunitas Roblox: Studi Kasus Game Indo Voice” dengan baik dan lancar. Penulis menyadari bahwa proses dalam penyusunan skripsi ini tidaklah mudah dan tidak mungkin terlaksana tanpa mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan itu, sang peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara dan juga selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
4. Pak Hanif Suranto, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Aloysius Gonzaga Eka Wenats Wuryanta, sebagai Ketua Sidang atas waktu dan kesempatannya dalam menilai dan membimbing saya sejak awal memulai perkuliahan.
6. Kepada teman-teman terdekat saya: Amabel, Clarissa, Janese, Keira, Michele, Rina, dan Yessica, atas kebersamaannya dan saling memberikan dukungan, semangat dan bantuan dari awal sampai sekarang.
7. Teman-teman seperjuangan skripsi: Aristo, Arya, Celine, Naomi, Sean, Tisya, dan teman-teman lainnya yang menjadi tempat berbagi cerita, bertukar sudut pandang, dan saling membantu selama proses pengerjaan skripsi ini.
8. Kepada Zachary Lee Widjaja, yang telah memberikan banyak dukungan, menjadi penyemangat sekaligus pendamping yang selalu hadir dalam proses mengerjakan skripsi.

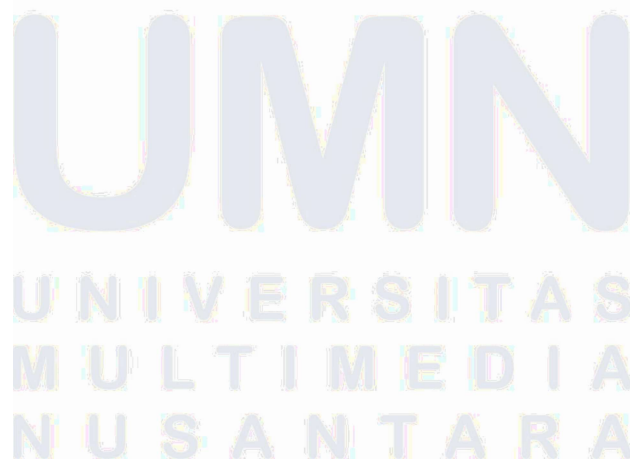
9. Kepada seluruh keluarga tercinta atas segala bentuk dukungan dan bantuan, baik dalam bentuk material, moral, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
10. Seluruh komunitas pemain Indo Voice, yang telah menjadi bagian utama dalam penelitian ini dan memberikan kontribusi terhadap informasi-informasi yang dibutuhkan.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, serta sumber informasi di masa depan bagi para pembaca, khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Juni 2025



Theona Wesley Kurniawan



# **BUDAYA PARTISIPASI DI KOMUNITAS ROBLOX:**

## **STUDI KASUS GAME INDO VOICE**

Theona Wesley Kurniawan

### **ABSTRAK**

Berpartisipasi dalam dunia digital telah menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari karena adanya kebutuhan manusia untuk membangun interaksi sosial, terutama secara virtual di era digital ini. Berbagai ruang tersedia, namun salah satunya merupakan game online, dimana jenis sandbox memungkinkan pemain untuk menciptakan dan membentuk dunia virtual mereka sendiri. Roblox sebagai salah satu platform game sosial yang populer, mempunyai komunitas-komunitas interaktif, termasuk game Indo Voice yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana bentuk-bentuk budaya partisipasi yang muncul dalam komunitas pemain Game Indo Voice di platform Roblox menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menggunakan studi kasus, data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan pemain. Teori Budaya Partisipatif dengan empat elemen utamanya yaitu Afiliasi, Ekspresi, Kolaborasi, dan Sirkulasi, ia dapat melihat bagaimana keterlibatan pemain yang tidak hanya sekedar menjadi konsumen, tetapi memberikan dampak bagi komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam dunia digital, keempat elemen utama tersebut hadir secara cair, informal dan mengalir, membuat ikatan sosial yang kuat antar pemain, serta menunjukkan bahwa interaksi dan keterlibatannya dalam komunitas menjadi faktor kunci terbentuknya budaya partisipatif pada Indo Voice.

**Kata kunci:** Budaya Partisipasi, Gim Daring, Komunitas Virtual, Roblox

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***PARTICIPATORY CULTURE IN THE ROBLOX COMMUNITY : A CASE STUDY OF THE GAME INDO VOICE PLAYERS***

Theona Wesley Kurniawan

## ***ABSTRACT***

*Participating in the digital world has become an important need in our daily life due to the human need to build social interactions, especially virtually in this digital era. With different kinds of platforms available, online games are one of them, where sandbox game styles allows players to create and shape their own virtual world. Roblox, as one of the popular social gaming platforms, has lots of interactive communities. Including Indo Voice which is the focus of this research. This research aims to analyze the elements of participatory culture that can be found in Indo Voice, a game managed by the Roblox Indonesia Community using a descriptive qualitative methods. Using the case study method, data gathered for this research is obtained through in-depth interviews with players from the game. By using articipatory culture theory with its four elements, which are Affiliation, Expression, Collaboration, and Circulation can help see how the involvement of players who do not only act as consumers, but actually have an impact on the community. Results show that in the digital world, the four main elements are present in the game, in a fluid, informal, and flowing manner, creating strong social bonds between players and showing that interaction and involvement in the community are the key factors in the formations of participatory culture in Indo Voice*

***Keywords:*** Online Games, Participatory Culture, Roblox, Virtual Communities

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

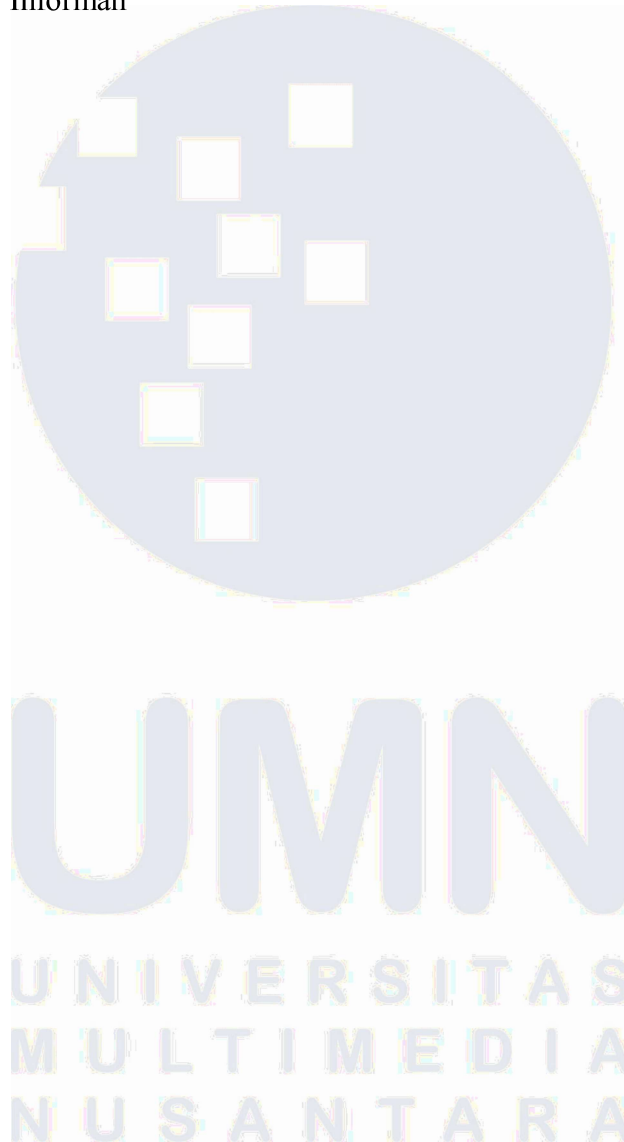
|                                                   |      |
|---------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....            | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                           | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....  | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                               | v    |
| ABSTRAK.....                                      | vii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                             | viii |
| DAFTAR ISI .....                                  | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                                 | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                             | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                           | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....               | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                         | 13   |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian.....                    | 14   |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                        | 14   |
| 1.5 Kegunaan Penelitian .....                     | 14   |
| 1.5.1 Kegunaan Akademis.....                      | 14   |
| 1.5.2 Kegunaan Praktis .....                      | 14   |
| 1.5.3 Kegunaan Sosial.....                        | 14   |
| 1.6 Keterbatasan Penelitian.....                  | 15   |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS ..... | 16   |
| 2.1 Penelitian Terdahulu .....                    | 16   |
| 2.2 Landasan Teori .....                          | 27   |
| 2.3 Kerangka Pemikiran.....                       | 29   |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....                | 30   |
| 3.1 Paradigma Penelitian.....                     | 30   |
| 3.2 Jenis dan Sifat Penelitian.....               | 31   |
| 3.3 Metode Penelitian.....                        | 31   |
| 3.4 Pemilihan Informan .....                      | 33   |
| 3.5.1. Data Primer .....                          | 34   |

|                                                     |                                    |           |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------|-----------|
| 3.6                                                 | Keabsahan Data .....               | 35        |
| 3.7                                                 | Teknik Analisis Data.....          | 35        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                    | <b>36</b> |
| 4.1                                                 | Indo Voice Sebagai Lingkungan..... | 36        |
| 4.2                                                 | Subjek Penelitian .....            | 44        |
| 4.3                                                 | Objek Penelitian.....              | 49        |
| 4.4                                                 | Hasil Penelitian.....              | 50        |
| 4.4.1                                               | Afiliasi.....                      | 51        |
| 4.4.2                                               | Ekspresi.....                      | 58        |
| 4.4.3                                               | Kolaborasi.....                    | 62        |
| 4.4.4                                               | Sirkulasi.....                     | 71        |
| 4.5                                                 | Pembahasan .....                   | 76        |
| 4.5.1                                               | Afiliasi.....                      | 76        |
| 4.5.2                                               | Ekspresi .....                     | 79        |
| 4.5.3                                               | Sirkulasi.....                     | 82        |
| 4.5.4                                               | Kolaborasi.....                    | 85        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>             |                                    | <b>90</b> |
| 5.1                                                 | Kesimpulan .....                   | 90        |
| 5.2                                                 | Saran .....                        | 91        |
| 5.2.1                                               | Saran Akademis.....                | 91        |
| 5.2.2                                               | Saran Praktis .....                | 91        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         |                                    | <b>93</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                               |                                    | <b>96</b> |

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu ..... | 21 |
| Tabel 2. 2 Model Penelitian.....            | 29 |
| Tabel 3.1 Daftar Informan.....              | 33 |
| Tabel 3.1 Daftar Informan                   | 33 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Data Persentase Seseorang Bermain Gim .....                  | 2  |
| Gambar 1.2 Top Mobile Games.....                                        | 3  |
| Gambar 1.3 Perkembangan Roblox .....                                    | 6  |
| Gambar 1.4 Roblox Daily Active Users.....                               | 8  |
| Gambar 1.5 Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....                     | 9  |
| Gambar 1.6 Indo Voice .....                                             | 10 |
| Gambar 4. 1 Tampilan Awal Indo Voice .....                              | 37 |
| Gambar 4. 2 Zona Spawn Awal Map.....                                    | 37 |
| Gambar 4. 3 Update Log.....                                             | 38 |
| Gambar 4. 4 Pop Up Warning Notice untuk Pemain.....                     | 39 |
| Gambar 4. 5 Ruang Interaksi Indo Voice .....                            | 40 |
| Gambar 4. 6 Pos Ronda sebagai Ruang Interaktif .....                    | 40 |
| Gambar 4. 7 Badge Achievement Playtime.....                             | 41 |
| Gambar 4. 8 Achievement Badge: Senior Playtime.....                     | 42 |
| Gambar 4. 9 Achievment Badge: Love .....                                | 43 |
| Gambar 4. 10 Achievement Badge: Donation.....                           | 43 |
| Gambar 4. 11 Profil Renkyoki dalam Indo Voice.....                      | 46 |
| Gambar 4. 12 Profil Yeezy .....                                         | 47 |
| Gambar 4. 13 Profil Icikiwir .....                                      | 48 |
| Gambar 4. 14 Profil Wkzlawl.....                                        | 49 |
| Gambar 4. 15 Sekelompok pemain dengan marga.....                        | 53 |
| Gambar 4. 16 Pemain yang membentuk keluarga .....                       | 55 |
| Gambar 4. 17 Pemain yang meminta like menggunakan papan.....            | 58 |
| Gambar 4. 18 Pengekspresian diri dengan personalisasi avatar .....      | 59 |
| Gambar 4. 19 Pemain yang mengekspresikan dirinya melalui bernyanyi..... | 61 |
| Gambar 4. 20 Fitur tersembunyi diatas laut.....                         | 64 |
| Gambar 4. 21 Pemain Baru yang bertanya pada pemain lama .....           | 65 |
| Gambar 4. 22 Segerombolan pemain dengan motor.....                      | 67 |
| Gambar 4. 23 Sekelompok pemain menggunakan emote dance bersama.....     | 68 |
| Gambar 4. 24 Interaksi spontan antar pemain .....                       | 69 |
| Gambar 4. 25 Pemain menggunakan fitur mini game Tic Tac Toe.....        | 70 |
| Gambar 4. 26 Bentuk Dukungan Donasi untuk Game.....                     | 73 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| <b>Lampiran A. Turnitin (Wajib Ada).....</b>         | <b>96</b>  |
| <b>Lampiran B. Konsultasi Form (Wajib Ada) .....</b> | <b>99</b>  |
| <b>Lampiran C. Lembar Persetujuan .....</b>          | <b>100</b> |
| <b>Lampiran D. Pertanyaan Wawancara .....</b>        | <b>104</b> |
| <b>Lampiran E. Transkrip Wawancara.....</b>          | <b>106</b> |

