

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan untuk memperluas, melengkapi, dan mengembangkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan interaksi simbolik dalam lingkungan *virtual*, dengan fokus pada bagaimana pemain membangun makna, menggunakan simbol, dan menafsirkan tindakan sosial melalui interaksi yang terjadi di platform *game Roblox*. Terdapat 10 penelitian terdahulu yang berhubungan dan memiliki relevansi dengan tujuan penelitian ini.

Penelitian terdahulu pertama adalah “*An Exploratory Study of the Relationship Between Meaning-Making and Quality in Game*” oleh Carlo Fabricatore, Dimitar Gyaurov, dan Ximena Lopez pada tahun 2019 (Fabricatore et al., 2019). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi terjadinya hubungan antara proses pembentukan makna di dalam *game* dengan pengalaman yang dimiliki oleh para pemain. Teori yang di gunakan dalam penelitian ini merupakan *Activity Theory* (AT), lalu penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada pemain berpengalaman yang mengevaluasi 14 jenis permainan digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembentukan makna dalam permainan memiliki hubungan yang cukup kuat dengan penilaian kualitas *game*, meskipun tidak ditemukan hubungan yang signifikan dengan kepuasan pemain secara umum. Penelitian ini menegaskan bahwa pemain secara aktif membangun makna melalui interaksi dengan lingkungan permainan, karakter, objek, peristiwa, serta konteks sosial yang terdapat di dalam dunia *virtual game*.

Penelitian kedua adalah “*You Feel Like You've Found a Place Where You Belong: Symbolic Interactionism and Online Social Video Games in the Age of COVID-19*” Oleh Caitlin Veal, Matt Coward-Gibbs, Jack Denham, dan Matthew Spokes tahun 2024 (Veal et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pemain memaknai interaksi sosial yang terjadi didalam *online social video games* (OSGs) serta nilai sosial yang diperoleh dari pengalaman bermain

game selama masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara semi-terstruktur terhadap 20 pemain dan dianalisis menggunakan pendekatan Symbolic Interactionism dari Herbert Blumer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berfungsi sebagai ruang sosial yang bermakna, lalu memungkinkan para pemain untuk membangun rasa keterikatan (*sense of belonging*), membentuk hubungan sosial, mengembangkan keterampilan sosial, serta mengurangi risiko sosial yang biasanya muncul dalam interaksi tatap muka. Selain itu karakteristik anonim dan tujuan bersama dalam permainan membantu pemain menjalin hubungan sosial yang lebih nyaman dan suportif.

Penelitian ketiga adalah “*Digital Body, Identity and Privacy in Social Virtual Reality: A Systematic Review*” oleh Jinghuai Lin dan Marc Erich Latoschik pada tahun 2022 (Lin & Latoschik, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai penelitian mengenai *digital body*, identitas, dan privasi dalam lingkungan *Social Virtual Reality* (Social VR). Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 49 artikel yang membahas avatar, identitas digital, privasi, serta interaksi sosial dalam dunia *virtual*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *avatar* memiliki peran penting sebagai representasi diri pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan *virtual*. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa hubungan antara pengguna dan *avatar* dapat terbentuk dalam berbagai bentuk, seperti *avatar* sebagai perpanjangan diri (*extension of self*), *alter ego*, versi diri yang lebih nyata, maupun sebagai media interaksi dalam dunia *virtual*.

Penelitian keempat adalah “*Online Identity Crisis Identity Issues in Online Communiti*” oleh Selene Arfini, Lorenzo Botta Parandera, Camilla Gazzaniga, Nicolò Maggioni, dan Alessandro Tacchino pada tahun 2021 (Arfini et al., 2021). Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana komunitas *online* dapat mempengaruhi cara seseorang dalam membangun, memandang, dan mendefinisikan identitas dirinya kepada publik. Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual filosofis dengan menggunakan berbagai teori identitas dalam konteks komunitas *virtual*. Hasil penelitiannya sendiri menunjukkan bahwa

identitas *online* dan identitas *offline* tidak dapat terpisahkan secara sepenuhnya melainkan saling terhubung dan memengaruhi satu sama lain. Komunitas *online* juga dapat memberikan ruang bagi seseorang untuk mengekspresikan minat, nilai, serta hubungan sosial yang menjadi bagian dari identitas dirinya, selain itu interaksi yang terjadi dalam komunitas *virtual* juga berperan penting dalam proses pembentukan dan pengembangan identitas diri.

Penelitian ke lima adalah “*Locating Critical Play on Roblox: Glitching and (Re)placement as Methods of Public Access and Transnational Belonging*” oleh Alex Corbitt & Mariana Lima Becker pada tahun 2024 (Corbitt & Becker, 2024) Pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana anak imigran dapat memanfaatkan *Roblox*, khususnya pada map *Brookhaven*, sebagai ruang untuk membangun identitas, rasa memiliki, serta pengalaman sosial melalui aktivitas bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan *connective ethnography* dengan mengamati aktivitas tiga anak imigran Brasil selama satu tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Roblox* menjadi ruang sosial yang memungkinkan pemain mengekspresikan identitas, membangun komunitas, serta menciptakan hubungan sosial yang melampaui batas geografis melalui aktivitas bermain dan interaksi antar pemain. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Roblox* bukan hanya media hiburan, tetapi juga ruang yang membentuk pengalaman sosial dan rasa memiliki. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian Corbitt dan Becker lebih menitikberatkan pada konsep critical play dan identitas transnasional.

Penelitian ke enam adalah “*Hanging Out While Learning Islam: Relational Communication in Roblox-Based Religious Communities*” oleh Dizha Nurhaliza Aguita pada tahun 2026 (Aguita, 2026) Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana komunikasi di dalam komunitas kajian islam berbasis *Roblox* di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap enam partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi melalui avatar, *voice chat*, dan percakapan santai membuat peserta lebih nyaman berkomunikasi, membangun kedekatan emosional, serta memperkuat

rasa kebersamaan dalam komunitas virtual. Selain itu, *Roblox* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang komunikasi yang membentuk identitas kolektif dan keterikatan sosial. Perbedaannya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah penelitian ini berfokus pada komunikasi relasional dalam komunitas keagamaan.

Penelitian ke tujuh adalah “*Peran Anonimitas dalam Mendorong Self-Disclosure pada Interaksi Sosial Komunitas Indo Hangout di Roblox*” oleh Taufikoh Rohadatul Aisyi, Mareta Puri Rahastine, dan Anggie Ayu Astria Latuperissa pada tahun 2026 (Aisyi et al., 2026) Pada penelitian ini menganalisis peran anonimitas dalam mendorong *self-disclosure* pada anggota komunitas Indo Hangout di Roblox. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap lima informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anonimitas memberikan rasa aman secara psikologis sehingga anggota lebih terbuka dalam mengungkapkan pengalaman, perasaan, dan informasi pribadi. Seiring meningkatnya rasa percaya, hubungan antar anggota berkembang hingga sebagian pemain mulai mengungkapkan identitas asli mereka di luar platform. Penelitian ini memiliki kesamaan karena sama-sama mengkaji komunitas Indo Hangout di Roblox, namun penelitian tersebut berfokus pada hubungan antara anonimitas dan *self-disclosure*, sedangkan penelitian yang sedang di teliti berfokus pada proses komunikasi dalam membangun interaksi sosial berdasarkan perspektif Interaksionisme Simbolik.

Penelitian ke delapan adalah “*Analisis Perilaku Pemain Roblox Untuk Mengidentifikasi Pola Komunikasi Pada Remaja*” oleh Bayu Setiawan, Andhika, Komang Aryasa, dan Asran pada tahun 2026 (Bayu Setiawan et al., 2026) Pada penelitian ini menganalisis pola komunikasi remaja pemain Roblox melalui pengelompokan perilaku menggunakan metode *K-Means Clustering*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 155 responden dan menganalisis lima variabel komunikasi, yaitu keaktifan komunikasi, teman berbicara, cara berkomunikasi, isi percakapan, dan perasaan saat berkomunikasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya tiga kelompok perilaku

komunikasi, yaitu kelompok sehat, berisiko, dan toksik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam *Roblox* memiliki dinamika komunikasi yang beragam dan berpotensi memunculkan perilaku komunikasi negatif seperti *cyberbullying*. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami makna interaksi sosial, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis data *mining* untuk mengelompokkan pola komunikasi pemain *Roblox*.

Penelitian ke sembilan adalah “*Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang*” oleh Nadia Darmayunita, Farida, dan M. Reza Ishadi Fadillah pada tahun 2025 (Darmayunita et al., 2025) Pada penelitian ini membahas bagaimana *Roblox* menjadi ruang sosial hibrid dalam membangun pengalaman komunikasi anak dalam pembentukan pertemanan, penggunaan simbol digital, dan juga membentuk cara mereka berinteraksi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi melalui observasi partisipatif, dokumentasi percakapan, dan catatan lapangan pada Map Brookhaven RP dan map pendakian gunung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain membangun hubungan sosial melalui sapaan spontan, aktivitas kolaboratif, penggunaan avatar, emotikon, dan bahasa gaul sebagai simbol komunikasi yang menciptakan makna bersama, solidaritas, serta identitas digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Roblox* merupakan ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya komunitas virtual dan pengalaman komunikasi yang menyerupai interaksi di dunia nyata.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5
1.	Judul Artikel Ilmiah	An Exploratory Study of the Relationship Between Meaning-Making and Quality in Games	<i>You Feel Like You've Found a Place Where You Belong: Symbolic Interactionism and Online Social Video Games in the Age of COVID-19</i>	Digital Body, Identity and Privacy in Social Virtual Reality: A Systematic Review	<i>Online Identity Crisis: Identity Issues in Online Communities</i>	<i>Locating critical play on Roblox: glitching and (re)placement as methods of public access and transnational belonging</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Carlo Fabricatore, Dimitar Gyaurov, dan Ximena Lopez (2019) Spriger	Caitlin Veal, Matt Coward-Gibbs, Jack Denham, Matthew Spokes 2024	Jinghuai Lin, Marc Erich Latoschik (2022) Frontiers	Selene Arfini, Lorenzo Botta Parandera, Camilla Gazzaniga, Nicolò Maggioni, Alessandro Tacchino (2021) Springer	<i>Alex Corbitt & Mariana Lima Becker 2024</i>

3.	Fokus Penelitian	Fokus pada pembentukan makna (<i>meaning-making</i>) dalam permainan dengan kualitas pengalaman bermain yang dirasakan pemain	Fokus penelitiannya pada Interaksi sosial dalam <i>online social video games</i>	Fokus pada Avatar, identitas, dan privasi di Social VR	Fokus pada <i>pembentukan Identitas dalam komunitas online</i>	Fokus penelitian ini ada pada mengkaji bagaimana roblox menjadi ruang pembentukan identitas, rasa memiliki, dan komunitas transnasional melalui aktivitas bermain.
4.	Teori	Activity Theory (AT) dan <i>Human-Computer Interaction (HCI).</i> "	Symbolic Interactionism		Attachment theory	Critical Play, Restorying, dan Transnational Childhoods.
5.	Metode Penelitian	Kuantitatif (survei)	Kualitatif (wawancara semi-terstruktur)	Systematic Literature Review	filosofis-konseptual	Kualitatif (<i>Connective Ethnography</i>) selama satu tahun.

6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Persamaan penelitian ini terletak pada fokus yang sama-sama membahas aktivitas pemain dalam dunia <i>virtual game</i> serta bagaimana makna dibentuk melalui interaksi yang terjadi di dalam lingkungan permainan.	Sama-sama membahas interaksi sosial dalam <i>game online</i> dan menggunakan perspektif makna sosial	Persamaan penelitian ini terletak pada pembahasan interaksi sosial dalam dunia <i>virtual</i>	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas hubungan sosial yang terjadi di komunitas <i>virtual</i>	Persamaan pada penelitian ini terletak pada meneliti <i>Roblox</i> sebagai ruang interaksi sosial dan pembentukan hubungan antar pemain.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian ini berfokus pada hubungan antara <i>meaning-making</i> dan kualitas permainan secara umum menggunakan pendekatan kuantitatif. Sementara penelitian yang dilakukan penulis berfokus pada peran komunikasi	Perbedaannya, penelitian ini ada pada fokus pada pengalaman sosial pemain berbagai <i>online social video games</i> selama masa pandemi COVID-19	Perbedaan nya terletak pada penelitian ini hanya membahas Fokus pada avatar dan privasi	Perbedaan nya terletak pada penelitian ini hanya fokus terhadap identifikasi online	Perbedaan terletak pada penelitian ini berfokus pada <i>critical play</i> dan identitas transnasional, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan mengkaji interaksi sosial di Map Indo

		dalam membangun interaksi sosial dengan menggunakan Teori Interaksi Simbolik.				Hangout menggunakan teori Interaksionisme Simbolik.
8.	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembentukan makna dalam permainan memiliki hubungan yang kuat dengan penilaian kualitas permainan, meskipun tidak ditemukan hubungan yang signifikan dengan kepuasan pemain secara umum. Penelitian ini menegaskan bahwa pemain secara aktif membangun makna	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>game online</i> berfungsi sebagai ruang sosial yang bermakna, memungkinkan pemain membangun rasa memiliki (<i>sense of belonging</i>), membentuk hubungan sosial, mengembangkan keterampilan sosial, serta mengurangi risiko sosial yang biasanya muncul	Hasil penelitian menunjukkan bahwa avatar memiliki peran penting sebagai representasi digital pengguna yang digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan <i>virtual</i> . Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa hubungan antara pengguna dan avatar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas <i>online</i> berkontribusi terhadap pembentukan identitas individu. Interaksi yang terjadi dalam komunitas <i>virtual</i> membantu individu memahami dirinya serta membangun hubungan sosial dengan pengguna lain.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Roblox</i> menjadi ruang sosial yang memungkinkan pemain membangun komunitas, identitas, dan rasa memiliki lintas negara melalui aktivitas bermain.

		melalui interaksi dengan lingkungan permainan, karakter, objek, peristiwa, serta konteks sosial yang terdapat di dalam dunia <i>virtual game</i> .	dalam interaksi tatap muka	dapat terbentuk dalam berbagai bentuk, seperti avatar sebagai perpanjangan diri (<i>extension of self</i>), alter ego, versi diri yang lebih nyata, maupun sebagai media interaksi dalam dunia <i>virtual</i> .		
--	--	--	----------------------------	---	--	--

No	Item	Jurnal 6	Jurnal 7	Jurnal 8	Jurnal 9
1.	Judul Artikel Ilmiah	<i>Hanging Out While Learning Islam”: Relational Communication in Roblox-Based Religious Communities</i>	Peran Anonimitas dalam Mendorong Self-Disclosure pada Interaksi Sosial Komunitas Indo Hangout di Roblox	Analisis Perilaku Pemain Roblox Untuk Mengidentifikasi Pola Komunikasi Pada Remaja	Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Dizha Nurhaliza Aguita 2026	Taufikoh Rohadatul Aisyi, Mareta Puri Rahastine, dan Anggie Ayu Astria 2026	Bayu Setiawan, Andhika, Komang Aryasa, dan Asran 2026	Nadia Darmayunita, Farida, dan M. Reza Ishadi Fadillah 2025
3.	Fokus Penelitian	Fokus penelitian nya terletak pada Menganalisis komunikasi relasional dalam	Fokus penelitian nya pada Menganalisis peran anonimitas dalam mendorong <i>self-disclosure</i>	Fokus penelitian nya pada Mengidentifikasi pola komunikasi remaja pemain	Fokus penelitian nya pada Menganalisis Roblox sebagai ruang sosial hibrid melalui pembentukan

		komunitas kajian Islam berbasis Roblox.	pada komunitas Indo Hangout di Roblox.	Roblox menggunakan metode K-Means Clustering	pertemanan, simbol digital, dan interaksi sosial anak.
4.	Teori	Teori Komunikasi Relasional dan Identitas Virtual.	Computer Mediated Communication (CMC), Self-Disclosure, dan Komunitas Virtual.	Konsep Pola Komunikasi dan Data Mining (K-Means Clustering).	Komunitas Virtual, Interaksi Simbolik dan Uses and Gratification
5.	Metode Penelitian	Kualitatif (Fenomenologi)	Kualitatif (Fenomenologi)	Kuantitatif (K-Means Clustering)	Kualitatif (Netnografi)
6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Persamaan penelitian ini adalah sama sama komunikasi yang terjadi dalam komunitas berbasis Roblox.	Persamaan penelitian adalah Sama-sama meneliti komunitas Indo Hangout di Roblox dan menggunakan pendekatan kualitatif.	Persamaan penelitian ini adalah Sama-sama membahas pola komunikasi yang terjadi pada pemain Roblox.	Sama-sama membahas Roblox sebagai ruang interaksi sosial yang membentuk hubungan antar pemain melalui proses komunikasi, penggunaan simbol digital, serta pembentukan makna dalam komunitas virtual

7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Berfokus pada komunitas kajian Islam dan komunikasi religius, sedangkan penelitian ini mengkaji komunikasi dalam komunitas umum pada Map Indo Hangout.	berfokus pada hubungan anonimitas dengan <i>self-disclosure</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada proses komunikasi dalam interaksi sosial..	Perbedaan dengan penelitian adalah Menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis data mining untuk memetakan perilaku komunikasi, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami makna interaksi sosia.	Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada interaksi sosial dalam metaverse dan membandingkannya dengan interaksi pada media digital dua dimensi. Penelitian tersebut lebih menekankan aspek <i>social presence</i> dan pengalaman pengguna dalam lingkungan <i>virtual reality</i>
8.	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna <i>Roblox</i> mampu membangun komunikasi yang lebih terbuka, rasa kebersamaan, identitas kolektif, dan keterikatan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Anonimitas memberikan rasa aman sehingga mendorong pemain untuk menunjukan <i>self-disclosure</i> dan mempererat hubungan	Hasil penelitian Ditemukan tiga kelompok perilaku komunikasi (sehat, berisiko, dan toksik) sehingga dapat menjadi dasar pembinaan komunikasi digital pada remaja.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metaverse mampu meningkatkan pengalaman interaksi sosial melalui peningkatan <i>social presence</i> , yaitu perasaan

		spiritual dalam komunitas virtual.	sosial di dalam komunitas virtual.		hadir dan bersama dengan orang lain dalam lingkungan <i>virtual</i> . Namun demikian, efektivitas interaksi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kelelahan (<i>exhaustion</i>) dan mobilitas fisik pengguna selama menggunakan perangkat <i>virtual reality</i> .
--	--	------------------------------------	------------------------------------	--	--

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Teori Interaksi Simbolik

Teori Interaksi Simbolik merupakan salah satu teori yang menjelaskan bahwa kehidupan sosial terbentuk melalui proses interaksi antar manusia menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna bersama. Teori ini pertama kali dikembangkan oleh George Herbert Mead melalui perspektif psikologi sosial yang menekankan bahwa manusia tidak hanya bereaksi terhadap lingkungan, tetapi juga menafsirkan simbol-simbol yang muncul dalam interaksi sosial sebelum bertindak. Menurut (Mead, 1934), kemampuan berpikir (*mind*), pembentukan diri (*self*), dan kehidupan bermasyarakat (*society*) berkembang secara bersamaan melalui proses komunikasi. Dengan demikian, manusia dipahami sebagai makhluk sosial yang membentuk identitas dirinya melalui hubungan dengan individu lain.

Mead menjelaskan bahwa proses komunikasi menjadi dasar terbentuknya kehidupan sosial. Komunikasi tidak hanya dipahami sebagai penyampaian pesan, tetapi juga sebagai proses pertukaran simbol yang memungkinkan individu memahami tindakan orang lain, menginterpretasikan makna, serta menyesuaikan perilakunya dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, interaksi simbolik memandang bahwa makna tidak melekat pada suatu objek, melainkan lahir dari proses interaksi sosial yang berlangsung secara terus-menerus.

Dalam penelitian ini, Teori Interaksi Simbolik digunakan untuk memahami proses interaksi sosial yang terjadi di antara pemain *Roblox* pada map *Indo Hangout*. Teori ini dipilih karena dapat menjelaskan bagaimana individu memaknai pengalaman sosial, menggunakan simbol dalam berkomunikasi, membentuk identitas diri, serta membangun hubungan dengan anggota komunitas. Berdasarkan pemikiran (Mead, 1934) menjelaskan bahwa Interaksi Simbolik terdiri atas Tiga elemen utama, yaitu *meaning* (makna), *language* (bahasa), dan *thinking* (pikiran). Tiga elemen tersebut menjadi dasar penulis dalam memahami bagaimana makna, identitas, dan realitas sosial terbentuk melalui interaksi yang dilakukan individu dengan lingkungannya.

Elemen-elemen dari Interaksi Simbolik

- 1) *Mind* (Pikiran), Menurut Mead, *mind* merupakan kemampuan individu untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna bersama sehingga memungkinkan seseorang memahami situasi sebelum memberikan respons. Pikiran tidak dibawa sejak lahir, melainkan berkembang melalui proses komunikasi dan interaksi sosial. Dengan adanya *mind*, individu mampu menafsirkan tindakan orang lain, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, kemudian menentukan tindakan yang dianggap paling sesuai.
- 2) *Self* (Diri), elemen *self* menjelaskan bahwa identitas diri seseorang terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Mead berpendapat bahwa manusia dapat melihat dirinya sebagaimana orang lain melihat dirinya. Dengan kata lain, diri bukan sesuatu yang bersifat bawaan, melainkan berkembang melalui pengalaman sosial. Mead membagi *self* menjadi dua komponen, yaitu "*I*" dan "*Me*". Dimana *I* merupakan aspek diri yang bersifat spontan, kreatif, dan muncul sebagai respons langsung terhadap situasi sosial. Sementara itu, *Me* merupakan aspek diri yang terbentuk dari norma, nilai, harapan, dan sikap masyarakat yang telah diinternalisasi oleh individu. Interaksi antara *I* dan *Me* membentuk perilaku seseorang dalam kehidupan sosial.
- 3) *Thinking* (Pikiran), elemen ketiga *society* merupakan jaringan hubungan sosial tempat individu belajar mengenai norma, aturan, dan harapan sosial. Masyarakat tidak hanya dipahami sebagai kumpulan individu, tetapi juga sebagai sistem interaksi yang memungkinkan terbentuknya *mind* dan *self*. Dengan kata lain, individu tidak dapat mengembangkan identitas dirinya tanpa adanya kehidupan sosial. Melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus, individu belajar memahami perspektif orang lain (*taking the role of the other*) sehingga mampu menyesuaikan perilakunya dengan norma yang berlaku dalam kelompok. Konsep ini kemudian berkembang menjadi *generalized other*, yaitu kemampuan individu memahami harapan masyarakat secara lebih luas sebagai pedoman dalam bertindak.

2.3. Landasan Konsep

2.3.1 Komunitas *Virtual*

Konsep komunitas *virtual* pertama kali diperkenalkan oleh Howard Rheingold melalui bukunya *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. (Rheingold, 1993) mendefinisikan komunitas *virtual* sebagai kelompok sosial yang terbentuk melalui interaksi yang berlangsung secara terus menerus di internet sehingga menghasilkan hubungan sosial antar anggotanya, komunitas *virtual* muncul ketika sejumlah individu melakukan diskusi dan komunikasi secara berkelanjutan dalam ruang digital hingga membentuk jaringan hubungan yang memiliki keterikatan sosial. Komunitas *virtual* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang bagi individu untuk membangun hubungan sosial, berbagi pengalaman, serta menciptakan identitas kelompok.

Keberadaan komunitas *virtual* ditandai oleh beberapa karakteristik utama.

- 1) Adanya interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan antar anggota komunitas. Interaksi yang dilakukan secara terus-menerus memungkinkan individu untuk saling mengenal, berbagi pengalaman, dan membangun hubungan sosial meskipun tidak berada dalam lokasi geografis yang sama.
- 2) Komunitas *virtual* ditandai dengan terbentuknya hubungan sosial antar anggota yang tidak hanya berfokus pada pertukaran informasi, tetapi juga mencakup pertemanan, kerja sama, dan dukungan sosial.
- 3) Komunitas *virtual* umumnya terbentuk karena adanya kesamaan minat, tujuan, atau aktivitas yang dimiliki oleh para anggotanya sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam komunitas tersebut.

Lalu dengan mereka melakukan interaksi yang dilakukan secara berulang dapat menumbuhkan rasa kebersamaan (*sense of belonging*) yang membuat anggota merasa menjadi bagian dari suatu kelompok meskipun tidak pernah bertemu secara langsung.

2.3.2 CMC (*Computer Mediated Communication*)

Computer-Mediated Communication (CMC) atau komunikasi bermediasi komputer merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan melalui perangkat digital dan jaringan internet sebagai media perantara dalam proses penyampaian dan penerimaan pesan. Seiring perkembangan teknologi komunikasi, CMC menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial masyarakat karena memungkinkan individu untuk berinteraksi, bertukar informasi, serta membangun hubungan sosial tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang sama.

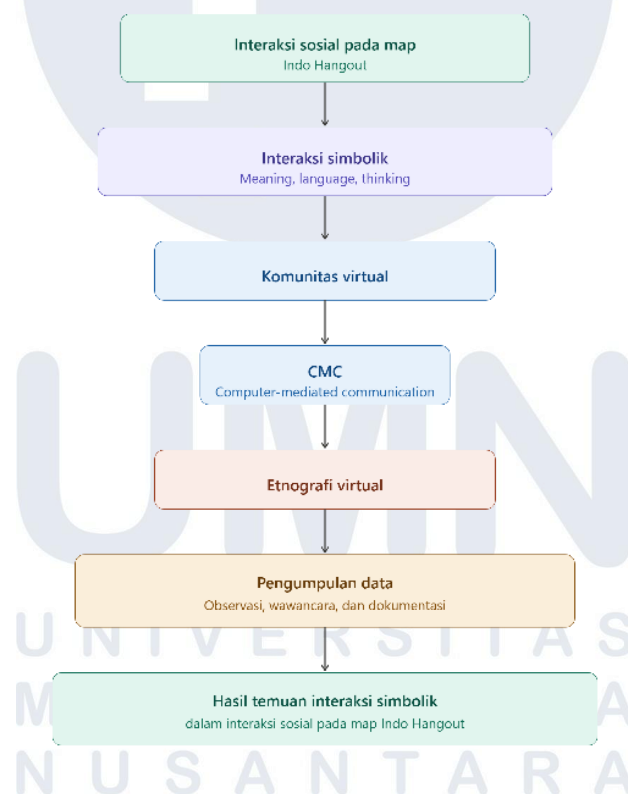
Menurut (Walther, 2011), CMC telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembentukan, pengembangan, dan pemeliharaan hubungan interpersonal. Melalui media digital, individu dapat melakukan berbagai bentuk komunikasi yang mendukung terciptanya hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai platform digital yang menyediakan fitur komunikasi berbasis teks, suara, maupun bentuk representasi digital lainnya.

CMC memiliki karakteristik utama berupa penggunaan teknologi sebagai media perantara komunikasi. Dalam prosesnya, pesan dapat disampaikan melalui berbagai bentuk, seperti teks, suara, gambar, video, maupun simbol digital lainnya. Meskipun tidak melibatkan kehadiran fisik secara langsung, pengguna mampu memanfaatkan fitur-fitur komunikasi yang tersedia untuk menyampaikan informasi, membangun kesan terhadap orang lain, serta mengembangkan hubungan sosial dalam lingkungan digital. (Walther, 2011) menjelaskan bahwa pengguna tidak bersifat pasif terhadap media komunikasi yang digunakan. Sebaliknya, individu mampu beradaptasi dengan karakteristik media dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu. Adaptasi tersebut memungkinkan pengguna untuk tetap membangun kedekatan, menciptakan interaksi sosial, dan mengembangkan hubungan interpersonal melalui media digital. Dalam penelitian ini, *Roblox* merupakan salah satu platform digital

yang memfasilitasi terjadinya Computer-Mediated Communication. Pada map Indo *Hangout*, pemain dapat berkomunikasi melalui fitur chat, voice chat, serta interaksi yang dilakukan melalui avatar sebagai representasi diri dalam dunia *virtual*.

2.4. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini di bentuk untuk digunakan dalam menggambarkan bagaimana simbolik interaksi dapat di implementasikan kepada interaksi sosial yang terjadi di dalam *platform Roblox* bisa terjadi, sehingga terbentuknya pemahaman yang mendalam. Dengan itu, kerangka pemikiran ini akan menurunkan teori utama menjadi indikator yang dapat diteliti.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Penelitian (2025)