

KONVERGENSI SIMBOLIK ASOSIASI KOMUNITAS ROBLOX INDONESIA

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat (Humas)



Oleh

**DEBIE RUTH AMANDA
07031381924169**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF

KONVERGENSI SIMBOLIK ASOSIASI KOMUNITAS

ROBLOX INDONESIA

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Ilmu Komunikasi**

**Oleh
DEBIE RUTH AMANDA
07031381924169**

Pembimbing I

**Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si
NIP.196002091986031004**



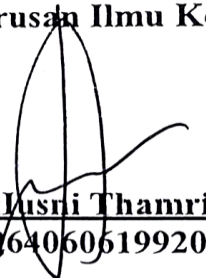
Pembimbing II

**Adi Inggit Handoko, M.I.Kom
NIP. 160502290888001**



**Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP 196406061992031001**



HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF
**KONVERGENSI SIMBOLIK ASOSIASI KOMUNITAS
ROBLOX INDONESIA**

SKRIPSI
Oleh:

DEBIE RUTH AMANDA
07031381924169

Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji
Pada tanggal 27 Desember 2022
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

KOMISI PENGUJI

Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si
NIP.196002091986031004
Pembimbing I



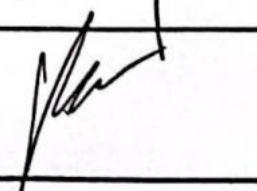
Adi Inggit Handoko, M.I.Kom
NIP. 160502290888001
Pembimbing II



Erlisa Saraswati, S.KPm., M.Sc
NIP : 19920913 201903 2 015
Penguji I

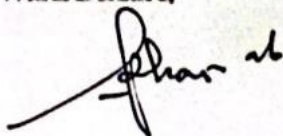


Ryan Adam, M.I.Kom
NIP : 198709072022031003
Penguji II



Mengetahui,

Dean FISIP UNSRI
Wakil Dekan I,



Dr. H. Azhar, S.H.M.Sc., LL.M.
NIP 196504271989031003

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Debie Ruth Amanda
NIM : 07031381924169
Tempat dan Tanggal Lahir : Bekasi, 12 Januari 2001
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Konvergensi Simbolik Asosiasi Komunitas
Roblox Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 27 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Debie Ruth Amanda
NIM.07031381924169

MOTTO

“Lebih baik tidak membuat keputusan apabila tidak melakukan yang terbaik’

PERSEMBAHAN

Puji Tuhan dengan rasa sangat bersyukur akhirnya skripsi ini telah diselesaikan, penulis mempersembahkan kepada :

- 1. Tuhan Yesus Kristus**
- 2. Kedua orangtua dan keluarga besar**
- 3. Seluruh dosen dan staff Ilmu Komunikasi Fisip Unsri ‘**
- 4. Sahabat dan patner perjuangan**
- 5. Orang-orang baik yang ada dalam proses skripsi**

ABSTRACT

Communication technology is increasingly playing a role in people's lives, now there is a technology in the future called Metaverse. Metaverse is a virtual reality that is formulated like real life reality. This research will look at the Metaverse concept on the Roblox platform. The aim of this research is to find out the Symbolic Convergence of the Metaverse in the Indonesian Roblox Community Association. The data were obtained from the results of in-depth interviews, observations, and documentation studies using qualitative research methods. The theory used is symbolic convergence which has four dimensions, namely fantasy theme, fantasy chain, fantasy type, and rhetorical vision. The research results show that the process of symbolic convergence emerges from the fantasy themes of the Metaverse as a world of the future, virtual reality, to communication technology. The fantasy theme gives rise to a form of symbolic cues that are features of the Metaverse and types of role-playing as well as cooperative activities. Furthermore, it forms two types of fantasy, namely the Metaverse which gives changes in communication and the Metaverse which is digital life. The next process ends with a chain of rhetorical fantasies and visions. Metaverse is an alternative for human life to carry out activities in the economic, entertainment, education sectors, with the support of the features offered by Metaverse to shape digital life in the future. In this case, the rhetorical vision forms a fantasy about the Metaverse being a second life for its user.

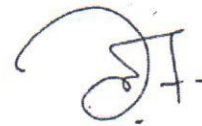
Keywords: *Symbolic Convergence, Metaverse, Roblox Platform.*

Pembimbing I



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si
NIP. 196002091986031004

Pembimbing II



Adi Inggit Handoko, M.I.Kom
NIP. 160502290888001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. M. Ilusri Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

ABSTRAK

Teknologi komunikasi semakin berperan bagi kehidupan masyarakat, saat ini terdapat teknologi dimasa depan bernama Metaverse. Metaverse merupakan realitas maya yang di formulasikan layaknya realitas kehidupan nyata. Penelitian ini akan melihat konsep Metaverse di dalam *platform* Roblox. Tujuan penelitian untuk mengetahui Konvergensi Simbolik mengenai Metaverse pada Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia. Data diperoleh dari hasil wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi dengan metode penelitian kualitatif. Teori yang digunakan adalah konvergensi simbolik yang memiliki empat dimensi yaitu tema fantasi, rantai fantasi, tipe fantasi, dan visi retorik. Hasil Penelitian menunjukkan proses konvergensi simbolik muncul dari tema-tema fantasi Metaverse sebagai dunia masa depan, realitas virtual, hingga teknologi komunikasi. Tema fantasi memunculkan bentuk isyarat simbolik yaitu fitur-fitur Metaverse dan tipe permainan peran juga kegiatan kerjasama. Selanjutnya membentuk dua tipe fantasi yaitu Metaverse memberi perubahan komunikasi dan Metaverse adalah kehidupan digital. Proses selanjutnya diakhiri dengan rantai fantasi dan visi retorik. Metaverse menjadi alternatif kehidupan manusia untuk melakukan aktifitas dalam sektor ekonomi, hiburan, pendidikan, dengan dukungan fitur yang ditawarkan Metaverse sehingga membentuk kehidupan digital di masa depan. Dalam hal ini visi retorik membentuk fantasi mengenai Metaverse adalah *second life* bagi penggunanya.

Kata Kunci: Konvergensi Simbolik , Metaverse, *Platform* Roblox.

Pembimbing I




Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si
NIP. 196002091986031004

Pembimbing II



Adi Inggit Handoko, M.I.Kom
NIP. 160502290888001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. M. Husri Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul Konvergensi Simbolik Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia. Ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Hubungan Masyarakat (Humas) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan dan penulisan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua tercinta Ir. Hisar Arnaldo dan Dewi Ismulartiningsih, S.H yang telah berjuang dan melakukan yang terbaik selama ini serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya. Seluruh keluarga tersayang Mbah kung R. Isnirhadhi M.Adm dan Mbah Putri Moelyanti yang selalu memberi warna kasih sayang dan setiap hari. Untuk Abang tersayang Horace Ivanhadi dan Kakak Shally Natalia S yang selalu memberi perhatian untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala dukungannya selama ini, baik dari dukungan doa dan pengorbanan yang sangat berarti bagi saya untuk menyelesaikan pendidikan dan kuat menghadapi segala hambatan.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Sagaff, M.S.C.E selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya beserta jajaran pengurus Dekanat lainnya.
4. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si selaku Sekretaris Jurusan

Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya dan Pembimbing I saya yang selalu memberikan arahan, saran, dan motivasi selama penulis membuat proposal skripsi.

6. Adi Inggit Handoko, M.I.Kom selaku Pembimbing II yang selalu memberikan arahan, saran, dan motivasi selama penulis membuat proposal skripsi.
7. Ibu Rindang Andarini, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi, semangat, dan saran selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Dosen beserta Staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan proposal skripsi.
9. Kelompok Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia yang telah memberikan bantuan dan dukungan sebagai informan penelitian skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan Ilmu Komunikasi 2019 khususnya Kelas A kampus Palembang dan sahabat–sahabat terbaik.
11. Teman terbaik saya seperjuangan karir dan masa depan saudara Niko Tri Fasluky Oktavio

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Dalam penulisan proposal skripsi ini tentunya terdapat banyak kekurangan dari berbagai aspek, mulai dari kualitas ataupun kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan Pendidikan di masa yang akan datang.

Palembang, 27 Desember 2022

Debie Ruth Amanda

NIM. 07031381924169

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Akademis	12
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Komunikasi kelompok	13
2.1.2 Komunitas virtual.....	18
2.1.3 Perkembangan <i>New media</i>	21
2.1.4 Metaverse	22
2.1.5 Teori Konvergensi Simbolik (Symbolic Convergence Theory)	23
2.2 Kerangka Teoritis	25
2.3 Kerangka Pemikiran dan Alur pemikiran.....	28

2.4	Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III.....		32
METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Desain Penelitian.....	32
3.2	Definisi Konsep.....	33
3.2.1	Konvergensi Simbolik.....	33
3.2.2	Komunitas Virtual.....	34
3.2.3	Platform Roblox.....	34
3.3	Fokus Penelitian.....	34
3.4	Informan Penelitian.....	36
3.4.1	Kriteria Informan.....	37
3.5	Teknik pengumpulan data.....	37
3.6	Teknik keabsahan.....	40
3.7	Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV.....		42
GAMBARAN UMUM.....		42
4.1	Gambaran Umum Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....	42
4.1.1	Logo Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....	43
4.2	Sejarah Perkembangan Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....	43
4.2.1	Project Games Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....	49
4.2.2	Media Komunitas Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....	49
4.3	Kegiatan Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.....	50
BAB V.....		52
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
5.1	Hasil Penelitian.....	52
5.2	Pembahasan.....	69
BAB VI.....		84
KESIMPULAN DAN SARAN.....		84
6.1	Kesimpulan.....	84
6.2	Saran.....	85
Daftar Pustaka.....		87
Lampiran 1 :.....		89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3. 1 Fokus Penelitian.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 2 Kegiatan Wisuda Telkom Universitly Menggunakan Metaverse	4
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	28
Gambar 4. 1 Logo Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia	43
Gambar 5. 1 Konsep Metaverse dalam <i>Platform</i> Roblox	54
Gambar 5. 2 Avatar Roblox Akun Maulanaasgaf.....	57
Gambar 5. 3 Avatar Roblox Akun kanamoru	58
Gambar 5. 4 Kegiatan “Indo Voice” di dalam <i>Platform</i> Roblox	59
Gambar 5. 5 Upacara Bendera Virtual “Hari Kemerdekaan Indonesia”	60
Gambar 5. 6 Kegiatan “Mabar” atau bermain bersama	61
Gambar 5. 7 Kegiatan Developer Camp I dan II	62
Gambar 5. 8 Fitur “ <i>Voice with Chat</i> ”	63
Gambar 5. 9 Fitur sensor dengan simbol hashtag (#).....	64
Gambar 5. 10 Contoh penerapan bahasa spasi di dalam <i>Platform</i> Roblox.....	65
Gambar 5. 11 Permainan peran tembak - menembak	66
Gambar 5. 12 Permainan Peran <i>Car Driving Indonesia</i>	68
Gambar 5. 13 Proses Konvergensi Simbolik	70

DAFTAR GRAFIK

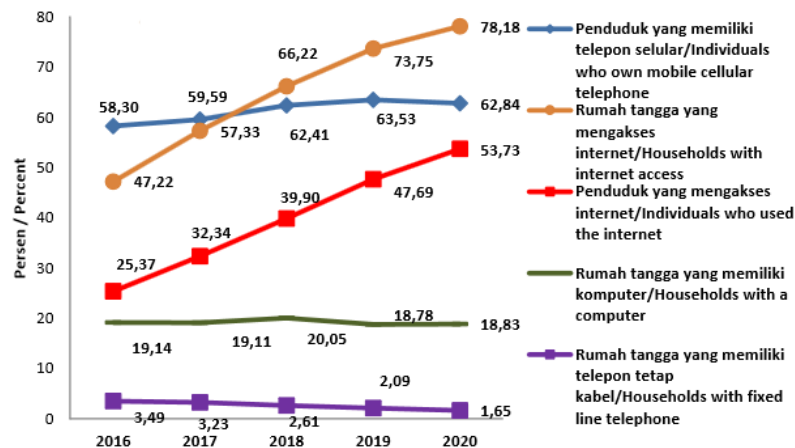
Grafik 1. 1 Perkembangan Indikator TIK di Indonesia tahun 2016-2020	1
---	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peradaban dunia terus mengalami kemajuan dan perkembangan yang cepat. Indonesia adalah salah satu negara yang dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Teknologi diharapkan dapat menunjang kesejahteraan masyarakat. Saat ini masyarakat Indonesia berada di era digital yang ditunjukkan pada bagaimana penggunaan teknologi khususnya teknologi komunikasi pada setiap aktivitas.



Sumber : BPS Survei Sosial Ekonomi Nasional Tahun (2020)
Grafik 1. 1 Perkembangan Indikator TIK di Indonesia tahun 2016-2020

Pada gambar 1.1 menggambarkan grafik perkembangan indikator TIK di Indonesia tahun 2016-2020. Penggunaan teknologi berupa akses internet di dalam rumah tangga menurut indikator Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari Badan Pusat Statistika tahun 2020 menembus angka 78,18%. Selanjutnya akses Internet yang dilakukan masyarakat juga meningkatkan angka penggunaan telepon seluler yang mencapai angka 62,84%.

Tingginya angka pengguna teknologi komunikasi ini tentu menggambarkan bagaimana masyarakat dapat menembus batas jarak dan waktu untuk berinteraksi. Masyarakat juga memiliki arus informasi dengan kecepatan penyebaran yang tinggi. Internet menjadi faktor pendukung teknologi komunikasi dalam membentuk iklim baru di tengah masyarakat. Adanya iklim informasi yang terbuka menunjukkan bagaimana masyarakat menerima perkembangan teknologi yang ada.

Teknologi komunikasi yang semakin berperan bagi kehidupan masyarakat membuat banyaknya tercipta teknologi yang semakin efektif dan tepat guna terhadap aktivitas sehari – hari. Semakin canggih dan modern keilmuan melihat teknologi, maka munculah salah satu teknologi yang dianggap sebagai teknologi dimasa depan bernama Metaverse. Teknologi ini juga tidak lepas dari penggunaan internet sebagai akses penting. Pertama kali istilah Metaverse muncul pada tahun 1992 dalam sebuah novel fiksi ilmiah oleh Neal Stephenson. Konsep Metaverse dalam buku ini menggambarkan manusia sebagai pengguna menjadi sebuah avatar dan berinteraksi dengan pengguna lainnya dalam sebuah perangkat lunak seperti dunia virtual tiga dimensi seperti dunia nyata.

Metaverse merupakan realitas maya yang diformulasikan layaknya realitas kehidupan nyata. Sehingga dapat dikatakan Metaverse adalah dunia virtual dimasa depan yang dapat menghubungkan antar penggunanya untuk dapat beraktivitas seperti belajar, bekerja, bermain, dan bertransaksi jual beli di dalamnya. Unsur di dalam Metaverse ialah *virtual reality* (VR) dan *Artificial Intelligence* (AI), Teknologi Web 3.0, dan Teknologi *Blockchain*.

Melalui Siaran Pers Biro Humas Kementerian Perdagangan (BPPP Kemenper) terdapat sebuah dorongan untuk peningkatan sektor perdagangan digital dalam rangka antisipasi dan pemanfaatan maksimal di era Metaverse sebagai sisi bisnis baru. BPPP Kemenper juga membahas lebih jauh tentang Metaverse melalui webinar dibidang perdagangan. Selain itu, pandangan masyarakat Indonesia yang telah mengoperasikan beberapa aplikasi atau *platform* yang dalam kualifikasi teknologi Metaverse akan memiliki pengalaman virtual yang berbeda. Tidak sedikit mereka yang mendiskusikan serta menayangkan bagaimana pengalaman masuk ke dalam dunia virtual Metaverse.

Bicara dari sisi komunikasi Metaverse memberi perubahan dalam tren komunikasi. Elemen *Augmented reality* dalam Metaverse menjadikan komunikasi menjadi lebih menyenangkan melalui kualitas komunikasi yang meningkat. Tren komunikasi menggunakan fitur *Lifelogging* dimana seseorang bisa merekam aktivitasnya melalui kamera dalam berbagai bentuk, ini memperkuat jaringan komunikasi virtual antar pengguna. Tren berkomunikasi dengan memanfaatkan konsep virtual reality ditengah banyaknya *platform* komunikasi yang serupa dengan konsep Metaverse seperti Zepeto atau Roblox. Keduanya merupakan *platform* virtual reality dimana setiap pengguna diwakili dengan avatar dan menampilkan visual dari dunia nyata. Tren komunikasi seperti ini pada akhirnya menjadi populer yang salah satunya banyak dimanfaatkan oleh perusahaan dalam segi ekonomi digital. Saat mengoperasikan Metaverse pengguna menggunakan bahasa pengodean

untuk beraktifitas dan berkreasi dalam fitur *platform* Metaverse tersebut (Binus University, 2022).



Sumber : Dok. Telkom University Tahun (2020)

Gambar 1. 2 Kegiatan Wisuda Telkom University Menggunakan Metaverse

Pada tahun 2020 terdapat perguruan tinggi di Indonesia menjadi pelopor penggunaan Metaverse melalui *platform* Roblox dalam kegiatan resmi seperti wisuda di masa pandemi Covid-19. Kegiatan ini menjadi sorotan publik karena inovasi sekaligus pengalaman baru bagi wisudawan setelah sebelumnya Metaverse masih menjadi bayangan masyarakat. Pada gambar 1.2 dilansir dari kompas.com bahwa wisudawan Telkom University mengikuti agenda wisuda melalui aplikasi Roblox dengan memilih avatarnya dan merasakan gedung auditorium yang di adopsi ke dalam fitur *virtual reality*. Wisudawan menggunakan laptop dan headset untuk mengakses avatar yang telah di desain sesuai karakteristik fakultas masing-masing (Kasih, 2022).

Peneliti menemukan beberapa hal yang menandakan bahwa metaverse memberikan berbagai peluang untuk kehidupan yang lebih modern. Berdasarkan hasil penelitian terkait peluang Metaverse di bidang pendidikan, dijelaskan bahwa Metaverse dapat membantu kelancaran proses belajar

mengajar menjadi lebih unggul di era ini. Pembelajaran yang menggunakan audiovisual dari sebuah aplikasi Metaverse akan memberi pengalaman belajar langsung yang berbeda. Hadirnya Metaverse dapat teknologi serta media pendidikan berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan (Indarta, Ambiyar, Samala, & Watrianthos, 2022, pp. 3361-3362). Metaverse ternyata juga dapat memberikan kesempatan bagi para penyandang disabilitas untuk memiliki kesempatan yang sama dalam beraktifitas secara produktif. Pemerintah mendukung metaverse untuk mewujudkan kebijakan inklusif salah satunya untuk aktifitas ekonomi, mereka dapat bekerja dengan aksesibilitas dan inklusivitas yang baik bagi penyandang disabilitas (Akmal, Sari, Mustika, Gibran, Zulfahni, & Nababan, 2022, p. 25). Sehingga sangat jelas bagaimana masa depan ketika Metaverse hadir sebagai solusi atau membantu aktivitas semakin modern. Metaverse perlu dihadapi dengan kesiapan yang adaptif oleh para penggunanya agar dapat mengoptimalkan fitur-fitur modern yang ditawarkan

Namun, konsep Metaverse sendiri bukan tidak bermasalah. Banyak pihak yang menggunakan dunia ini untuk tindakan-tindakan yang jahat. Selain itu Metaverse ini juga dapat menyebabkan beberapa masalah yang mungkin sulit dihindari, salah satunya pelecehan seksual. Teknologi *virtual-augmented reality* di dalam Metaverse dengan wujud avatar akan merepresentasi pengguna sesuai penampilannya di dunia nyata. Dilansir dari sebuah artikel bahwa adanya sebuah laporan dari penguji beta karena pengguna lain melakukan pelecehan terhadap dirinya melalui *platform* virtual reality Horizon Worlds dari Meta. Hal semacam ini cukup menghebohkan masyarakat sebagai

pengguna *platform* digital. Kejadian serupa pernah terjadi pada tahun 2016 yang dirasakan oleh seorang gamer yang menyampaikan pengalaman pelecehan seksualnya di dalam sebuah *platform game virtual reality* yaitu QuiVR (Herdiani, 2022).

Penggunaan metavers perlu memiliki kesiapan untuk menghadapi dua sisi dari dampak secara positif dan negative. Perkembangan Metaverse terus menjadi perbincangan masyarakat Indonesia yang terlihat di berbagai kolom berita yang berasal dari berbagai sudut pandang elemen masyarakat. Peneliti menemukan beberapa berita yang menunjukkan baik pemerintah, pelaku bisnis, akademisi, programmer, hingga para pemuka agama yang menyampaikan bagaimana pandangannya melihat Metaverse sebagai perkembangan yang ada. Dalam laman berita marketbisnis.com PT DCI Indonesia Tbk. sebagai perusahaan jasa yang menyediakan layanan penyimpanan data di dalam server bekerjasama dengan PT WIR Asia Tbk. (WIRG) sebagai perusahaan dibidang teknologi khususnya teknologi *augmented reality (AR)*, *virtual reality (VR)*, dan *artificial intelligence (AI)* ke banyak negara besar di dunia termasuk Amerika Serikat dan juga termasuk dalam perusahaan penyedia teknologi terbaru Metaverse untuk masyarakat agar siap masuk ke era web 3.0. Kerjasama ini sebagai bentuk strategi Indonesia untuk kenyamanan dan perlindungan masyarakat yang akan memasuki Metaverse dimasa depan khususnya terkait keamanan data. Selain itu kerjasama ini menjadi pegangan terhadap keamanan privasi dan data para pengguna sesuai standar Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi di dalam Metaverse nantinya (Nurjani, 2022).

Belum banyak literatur di Indonesia yang membahas bagaimana imajinasi masyarakat Indonesia terkait dengan Metaverse. Penelitian milik Ahmad dan Gata (2022) justru memunculkan bahwa netizen Indonesia memandang Metaverse secara negatif. Sementara itu penelitian Indarta et al (2022) justru menganggap Metaverse adalah sebuah peluang. Hal ini dimulai ketika Metaverse menjadi populer diperbincangkan masyarakat saat ini. Metaverse menjadi semakin hadir ketika teknologi ini dioptimalkan pada dunia pendidikan yaitu media pembelajaran kini mengadopsi fitur *augmented reality* dan *virtual reality*. Proses pendidikan dengan pengalaman berbasis audiovisual akhirnya menjadi peluang besar untuk menjadikan perkembangan metode belajar semakin lebih baik dan efektif dengan hadirnya teknologi Metaverse. Kontradiksi ini menjadikan topik Metaverse di Indonesia dan bagaimana imajinasi masyarakat yang tertarik dengannya menjadi penting untuk diungkap. Kita dapat melihat bahwa individu, komunitas, bahkan pemerintah menyambut baik konsep Metaverse ini. Namun masih banyak opini dan topik yang berkembang di masyarakat mengenai gambaran dan perkembangan adopsi inovasi dari Metaverse di ruang publik.

Perusahaan teknologi lain akhirnya juga mengembangkan *augmented reality* dan *virtual reality* untuk membuat permainan Metaverse mereka sendiri. Berbagai perusahaan dari segala jenis bidang sedang melihat bagaimana Metaverse bagi industri mereka. Beberapa perusahaan, seperti Gucci dan Ferrari, telah hadir di *platform* imersif Roblox dan Fortnite, sementara perusahaan seperti Disney juga sedang menciptakan pengalaman di Metaverse. Bill Gates baru-baru ini meramalkan bahwa dalam beberapa tahun

ke depan, sebagian besar pertemuan jarak jauh akan pindah ke *platform* dengan konsep Metaverse. Salah satu cara kita untuk mempersiapkan Metaverse masa depan adalah dengan melihat pengalaman virtual imersif yang ada, seperti *Second life* dan *platform* populer seperti Roblox, Fortnite, dan Minecraft (Brown, 2022).

Fokus penelitian ini akan melihat konsep Metaverse di dalam *platform* Roblox yang didirikan oleh David Baszucki dan Eric Cassel pada tahun 2006. Roblox adalah *platform* game internet yang memungkinkan pemain membangun dunia virtual mereka sendiri serta memainkan berbagai game buatan pengguna. Roblox adalah *platform* game yang termasuk jenis *game online* Metaverse. Dimana pengguna akan mendesain permainan dengan kreasi sesuai karakter mereka sendiri. Pengguna disajikan berbagai jenis games di dalamnya yang membuat *platform* ini menarik untuk di explore. Saat ini menurut data statistik pada November 2022 perusahaan Roblox memiliki lebih dari 58,8 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia (Clement, 2022). *Platform* ini berbasis komunitas di dalamnya. Adapun keuntungan yang membuat Roblox lebih unik yaitu dapat menghasilkan uang dari dalam games ini. Dalam hal ini *platform game* tidak lagi sebatas tempat bermain, namun saat ini digunakan sebagai media berkumpul bersama pemain lain untuk melakukan aktivitas *non-gaming*. *Platform* Roblox akhirnya berkembang menjadi salah satu *platform game online* paling populer di dunia khususnya di kalangan generasi muda.

Platform Roblox juga turut digunakan oleh Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia (AKRI) untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam

komunitasnya. Saat ini pengguna sangat mudah menguasai *platform* ini dengan tutorial online serta bahasa pengodean muda yang mudah dipahami untuk bisa berkreasi dalam pembuatan gamenya sendiri. Komunitas ini dibentuk pada tahun 2011 sebagai sekumpulan pengguna game Roblox. Komunitas ini menggambarkan bahwa Roblox bukan hanya permainan tetapi juga *platform* untuk masa depan dengan mempromosikan konsep Metaverse. Kemunculan berbagai pengguna Roblox yang bergabung untuk menjadi volunteer menandakan bahwa komunitas semakin berkembang akhir-akhir ini.

Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia adalah organisasi yang didedikasikan untuk mengumpulkan pengembang dan aktivis untuk mengerjakan hal-hal dalam hubungan jaringan komunitas, kemitraan merek, acara berbasis komunitas, pengembangan game, pembuatan animasi, pendidikan keterampilan, kegiatan sosial, dan banyak lagi. Pengalaman virtual dalam komunitas seperti ini membuat pengalaman bersosialisasi kita melalui aktivitas digital daripada sekedar bersosialisasi melalui foto atau tautan berita. Pada aktivitasnya, komunitas AKRI dikelola oleh admin dan pengurus komunitas (AKRI, 2022).

Sebagian anggota AKRI sekaligus kreator *game* di dalam *platform* Roblox telah mengintegrasikan sejumlah kegiatan *non-game* mereka. Salah satunya adalah menerima beberapa project virtual dari brand yang melakukan kerjasama untuk mempromosikan produknya di dalam *platform* Roblox. Selain kehadiran elemen *non-game*, kehadiran Metaverse memengaruhi permainan dengan cara lain. Di sisi lain, dalam hal konten, komunitas memainkan peran lebih besar dalam menyampaikan konten dalam game.

Karena Metaverse mendukung konten yang dibuat pemain/pengguna, seperti yang terlihat di Roblox (Amalia, 2021).

Hal ini berkaitan dengan teori konvergensi simbolik yang akan diangkat oleh penulis. Teori yang dipopulerkan oleh Ernest Bormann dari Universitas Minnesota (1960-1970) mengatakan bahwa ada proses imajinasi pada proses pertukaran pesan dalam sebuah kelompok dengan motif yang sama. Pengalaman *virtual reality* ini memberikan imajinasi bagi setiap penggunanya. Berdasarkan fakta tulisan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul skripsi tentang “Konvergensi Simbolik Pada Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia”.

Dalam berkomunikasi, para anggota AKRI termasuk admin dan pejabat komunitas menggunakan bahasa-bahasa yang tidak umum. Bahasa Roblox mengajarkan keterampilan pemrograman dengan menggunakan bahasa coding yang sederhana bernama Lua. Bahasa Roblox ini digunakan untuk mendesain dan membuat permainan, lingkungan, dan objek mereka sendiri. Pengguna Roblox dapat menggunakan berbagai menu visual yang mudah dipelajari untuk menempatkan karakter dan objek lain di layar sebagai cara untuk membuat pemain menggunakan imajinasi mereka.

Teori konvergensi simbolik banyak digunakan untuk menganalisis proses komunikasi dalam konteks kelompok seperti aktivitas pembuatan keputusan dalam kelompok, budaya kelompok, identitas dan identifikasi kelompok hingga peneguhan kohesivitas kelompok. Fungsi dari teori ini adalah menganalisa interaksi yang terjadi di dalam skala kelompok kecil seperti kelompok sosial, kelompok tugas, atau kelompok dalam sebuah

pergaulan. Teori imajinasi, mengungkapkan imajinasi itu dibagikan ke sesama komunitas dan terpelihara harmonisasi dan tujuan yang sama. Sehingga menurut penulis teori konvergensi simbolik sesuai dalam mengkaji penelitian ini.

Penelitian ini membahas tentang imajinasi para pengguna *platform* Roblox pada Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia. Salah satu teori yang bisa mengungkapkan hal tersebut adalah konvergensi simbolik milik Bormann. Menurut Bormann, konvergensi simbolik merupakan cara setiap individu di dalam dunia simbolik saling memberi penafsiran terhadap sebuah lambang atau simbol di suatu kejadian ketika saling bertemu atau berhubungan satu sama lain. Teori ini dapat membantu peneliti dalam melihat sebuah cerita imajinasi yang diciptakan oleh sebuah kelompok ketika terjadi proses komunikasi simbolik antara individu dengan individu lainnya menjadi sebuah pandangan tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana konvergensi simbolik terhadap konsep Metaverse di dalam *platform* Roblox pada Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia?”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui konvergensi simbolik terhadap konsep Metaverse di dalam *platform* Roblox pada Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yang ingin didapatkan penulis sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Sebagai bahan kajian ilmiah yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pandangan terbaru mengenai realitas virtual konsep Metaverse melalui *platform* Roblox.
2. Teori konvergensi simbolik akan memperluas konteks komunikasi secara akademis.
3. Membantu dalam pengembangan mata kuliah ilmu komunikasi dalam konsep teori komunikasi, komunikasi kelompok, dan komunikasi organisasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dasar atau panduan dari kebijakan dan regulasi untuk pemerintah dan industri di Indonesia.
2. Penelitian ini dapat menjelaskan imajinasi pengguna *Platform* Roblox sehingga dapat menjadi acuan perkembangan teknologi melalui inovasi *platform* lainnya.

Daftar Pustaka

- Agostini, S., & Mechant, P. (2019). Towards a Definition of Virtual Community. *Signo y Pensamiento* , 2-5.
- Akmal, M., Sari, C. I., Mustika, Y., Gibran, K., Zulfahni, F., & Nababan, Y. A. (2022). Potensi Metaverse dalam Mengoptimalkan Produktivitas Disabilitas untuk. *Prosiding Seminar Nasional BSKJI 2022* , 25.
- AKRI. (2022). *The Largest and the First Roblox Indonesia Developer Community : Making Indonesia Virtual with Metaverse on Roblox*. Diambil kembali dari akrirblx.id: <https://akrirblx.id/>.
- Amalia, E. I. (2021). *Apa itu Metaverse : Definisi, Relevansi, dan Potensinya ?* Retrieved from hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/post/apa-itu-metaverse>
- Arifin, B. S. (2015). *Dinamika Kelompok*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Binus University. (2022). *Mengintip Tren Komunikasi Canggih dan Terbaru di Era Metaverse*. Retrieved from <https://binus.ac.id/2022/04/mengintip-tren-komunikasi-canggih-dan-terbaru-di-era-metaverse/>.
- Brown, S. (2022). *What Second Life and Roblox can teach us about the metaverse* . Retrieved from <https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/what-second-life-and-roblox-can-teach-us-about-metaverse>
- Clement, J. (2022). *Roblox games global DAU as of Q3 2022* . Retrieved 12 29, 2022, Retrieved from [statista.com: https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/](https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/).
- Fauziah, Nurhaliza, W. O., & Nurul. (2020). KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM VIRTUAL COMMUNITY. *komunida: Media Komunikasi dan Dakwah* , 18-38.
- Fikriya, T. (2018). KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS ARMY SURABAYA. *SKRIPSI* , 33.
- Herdiani, R. K. (2022). *“New” Tech, Same Old Mistakes: Munculnya Pelecehan Seksual yang Tak Terhindari di Metaverse*. Retrieved from Center For Digital Society: <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/id/2022/02/23/new-tech-same-old-mistakes-munculnya-pelecehan-seksual-yang-tak-terhindari-di-metaverse/>.
- HERYANTO, G. G. (2015). Peneliti melihat keunikan dari proses pembentukan diatas karena menitikberatkan pada pengalaman selama mengoperasikan langsung platform Roblox yang dianggap sebagai bentuk konsep Metaverse. Pada penelitian lain, proses konvergensi simbolik berfokus pada a. *Journal Communication* .
- Indarta, Y., Ambiyar, Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3351 - 3363* .
- Karyaningsih, R. P. (2018). *ILMU KOMUNIKASI*. Yogyakarta: Samudra Biru: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Kasih, A. P. (2022). *Telkom University Gelar Wisuda Metaverse Pertama di Indonesia*. Retrieved from [Kompas.com: https://www.kompas.com/edu/read/2022/04/12/085436071/telkom-university-gelar-wisuda-metaverse-pertama-di-indonesia](https://www.kompas.com/edu/read/2022/04/12/085436071/telkom-university-gelar-wisuda-metaverse-pertama-di-indonesia).

- Lin, J. (2022). Proceedings of the 2022 International Conference on Comprehensive Art and Cultural Communication (CACC 2022). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* , 1-6.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2009). Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: Press UI.
- Mulyana, D. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjani, A. (2022). *PT WIR Asia Tbk (WIRG) akan Fokus Mengembangkan Platform Metaverse di Indonesia*. Retrieved from [investasi.kontan.co.id: https://investasi.kontan.co.id/news/pt-wir-asia-tbk-wirg-akan-fokus-mengembangkan-platform-metaverse-di-indonesia](https://investasi.kontan.co.id/news/pt-wir-asia-tbk-wirg-akan-fokus-mengembangkan-platform-metaverse-di-indonesia).
- Rifaldy Leonard, U. N. (2020). Interaksi Sosial dalam Virtual Community. *Prosiding Manajemen Komunikasi Volume 6, No. 1* , 17.
- Sharma, R. (2017). Communication: The Lifeline. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development* , 259-262.
- Suryadi, I. (2010). TEORI KONVERGENSI SIMBOLIK. *JURNAL ACADEMICA Fisip Untad* , 432-435.