



DINAMIKA INTERAKSI SOSIAL DAN PEMBENTUKAN IDENTITAS DALAM KOMUNITAS FAMBLOX PADA PLATFORM ROBLOX

Mafruhatunni'mah, Devy Putri Kussanti, Keriyono

Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika

*Penulis Korespondensi: mafruhatunnimah@gmail.com, devy.dpk@bsi.ac.id, keriyono.kro@bsi.ac.id

Abstract. *The development of digital technology has encouraged the formation of various virtual communities, one of which is the Famblox community on the Roblox platform. This community is not only a place to play games but also a space for its members to interact, build social relationships, and develop digital identities. This study aims to examine the dynamics of social interaction and the process of identity formation within the Famblox community on the Roblox platform. This research used a descriptive qualitative approach with a constructivist paradigm. Data collection was conducted through observation, in-depth interviews, and documentation using a purposive sampling technique with five informants who are active members of the Famblox community. The research analysis utilized Joseph A. DeVito's theory of effective communication and Herbert Blumer's theory of symbolic interaction. The results show that the dynamics of social interaction within the Famblox community actively take place through communication reflecting the five elements of effective communication. Furthermore, member identity formation occurs through the use of digital symbols such as avatars, usernames, and communication styles, which are then reinforced through active participation in the community and the process of interpreting prevailing norms and values. Thus, the Famblox community functions not only as a digital entertainment space but also as a social space that shapes identity and strengthens relationships among members.*

Keywords: *Social Interaction, Digital Identity, Virtual Community, Online Games*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah mendorong terbentuknya berbagai komunitas virtual, salah satunya komunitas Famblox pada platform Roblox. Komunitas ini tidak hanya menjadi tempat bermain game, tetapi juga menjadi ruang bagi anggotanya untuk berinteraksi, membangun hubungan sosial, serta membentuk identitas digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika interaksi sosial dan proses pembentukan identitas dalam komunitas Famblox pada platform Roblox. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan teknik purposive sampling terhadap lima informan yang merupakan anggota aktif komunitas Famblox. Analisis penelitian menggunakan teori komunikasi efektif Joseph A. DeVito dan teori interaksi simbolik Herbert Blumer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dinamika interaksi sosial dalam komunitas Famblox berlangsung secara aktif melalui komunikasi yang mencerminkan lima unsur komunikasi efektif. Selain itu, pembentukan identitas anggota terjadi melalui penggunaan simbol-simbol digital seperti avatar, *username*, dan gaya komunikasi, yang kemudian diperkuat melalui partisipasi aktif dalam komunitas serta proses interpretasi terhadap norma dan nilai yang berlaku. Dengan demikian, komunitas Famblox tidak hanya berfungsi sebagai ruang hiburan digital, tetapi juga sebagai ruang sosial yang membentuk identitas dan memperkuat hubungan antar anggota.

Kata kunci: Interaksi Sosial, Identitas Digital, Komunitas Virtual, Game Online

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan sosial Masyarakat. Perubahan digital tidak saja

mengubah cara manusia memperoleh informasi, Tapi juga mengubah komunikasi atau interaksi sosial dari yang semula bersifat langsung tatap muka menjadi berbasis media digital atau virtual. Saat ini interaksi sosial tidak hanya terjadi dalam kehidupan nyata, tapi juga berkembang di ruang virtual melalui berbagai platform game online. Salah satu bentuk perkembangan komunikasi digital yang pesat adalah munculnya platform game online Roblox, Roblox merupakan sebuah game online yang diberisi pemain-pemain berkumpul, berkomunikasi, membuat komunitas atau membangun komunitas yang biasa disebut dengan clan. Clan bukan hanya perkumpulan pemain yang bermain bersama, tapi berubah menjadi sebuah identitas digital atau vitrtual yang diakui dan dipertahankan oleh para anggota didalamnya (Pembangunan Jaya, 2026). Biasanya komunitas dalam game online roblox dilihat dengan nama anggota komunitas dan nama pengguna yang digabung, serta mereka mempunyai grup komunitas dalam aplikasi lain yaitu Discord untuk berkomunikasi dengan cara chat, voice dan video call grup.



Gambar 1. Logo Roblox

Sumber : Tangkapan layar peneliti

Kemunculan komunitas virtual dalam game online seperti Roblox menjadi hal yang menarik untuk dibahas. Menurut (Aliyyah et al., 2024). interaksi dalam komunitas Roblox bukan saja berfungsi sebagai aktivitas bermain, tapi juga berfungsi untuk ruang pembelajaran kolaboratif yang mendorong partisipasi aktif pengguna dalam pengambilan keputusan dan memperkuat literasi kerja sama dalam komunitas digital.

Salah satu komunitas yang aktif dalam platform tersebut adalah komunitas Famblox. Komunitas ini memiliki aktivitas yang beragam, seperti bermain bersama, berdiskusi melalui fitur *chat* dan *voice chat*, serta menyelenggarakan berbagai kegiatan

komunitas. Intensitas interaksi tersebut memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang erat sekaligus memengaruhi cara anggota membangun identitas diri di ruang virtual.

Pembentukan identitas dalam komunitas virtual tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas. Selain interaksi sosial, yang terpenting adalah pembentukan identitas dirinya dalam dunia virtual. Identitas virtual merupakan representasi diri yang dibangun individu melalui avatar, nama pengguna dalam game online, interaksi sesama pemain, dan konten yang diupload di ruang digital. Konsep ini diperkuat oleh (Gabarnet et al., 2022) yang menemukan bahwa manusia memanfaatkan internet untuk mengeksplorasi berbagai aspek identitas diri mereka, baik untuk menciptakan versi ideal menurut mereka sendiri atau dengan mencoba dengan identitas baru yang sama sekali berbeda dari kehidupan nyata. Dalam game roblox, pembentukan identitas diri sering kali direpresentasikan melalui avatar yang dapat dibuat sesuai keinginan pemain. Avatar bukan saja berfungsi sebagai representasi visual, tapi juga untuk simbol identitas yang mencerminkan kepribadian, status, dan peran sosial pengguna dalam komunitas. Dalam konteks komunitas digital, identitas digital merupakan salah satu alasan yang sangat penting ketika komunitas tersebut mempunyai struktur sosial dan aturan sendiri (Pembangunan Jaya, 2026).

Penelitian ini menggunakan teori komunikasi efektif Joseph A. DeVito yang meliputi keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan untuk menganalisis dinamika interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik Herbert Blumer untuk menjelaskan proses pembentukan identitas anggota komunitas melalui simbol-simbol digital dan pengalaman interaksi sosial. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas famblox pada platform roblox dan Mengetahui bagaimana terjadinya pembentukan identitas anggota dalam komunitas Famblox.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman dan makna yang dibangun oleh anggota komunitas Famblox dalam berinteraksi dan membentuk identitas digital. Subjek penelitian ini yaitu

lima anggota aktif komunitas Famblox yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria informan meliputi anggota yang aktif berinteraksi, memahami aktivitas komunitas, serta bersedia memberikan informasi secara mendalam. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, dan Studi Literatur (Kepustakaan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinamika Interaksi Sosial dalam Komunitas Famblox

DeVito mengemukakan beberapa proses utama dari komunikasi interpersonal efektif, yaitu, keterbukaan (*Openness*) menggambarkan sikap saling jujur dan saling menerima, empati (*Empathy*) mengerti perasaan orang lain, dukungan (*Supportiveness*) yang memberikan suasana untuk mendukung, sikap positif (*Positiveness*) perasaan positif terhadap dirinya sendiri dan orang lain, Kesetaraan (*Equality*), artinya tidak saling mendominasi dan saling menghargai satu sama lain (Amalia et al., 2022).

komunikasi dalam komunitas Famblox berlangsung secara aktif melalui fitur *chat*, *voice chat*, dan aktivitas bermain bersama. Interaksi yang terjadi tidak hanya membahas permainan, tetapi juga kehidupan sehari-hari sehingga menciptakan hubungan sosial yang lebih dekat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. **Keterbukaan (*openness*)** Keterbukaan mengacu pada bersedianya diri sendiri untuk terbuka kepada orang lain, berbagi informasi dan perasaan secara terbuka, lalu kesediaan untuk menerima masukan dan pandangan dari pihak lain. Dalam konteks komunitas Famblox, keterbukaan diwujudkan melalui kesediaan anggota komunitas untuk berbagi pengalaman bermain hingga permasalahan pribadi yang relevan dengan kehidupan komunitas.
2. **Empati (*empathy*)** Kemampuan untuk memahami perasaan dan pengalaman orang lain sebagaimana orang tersebut merasakannya, tanpa kehilangan identitas diri sendiri. Empati dapat terlihat Ketika pemain saling membantu dalam menyelesaikan misi, memberikan dukungan emosional melalui fitur chat, voice, serta menunjukkan pemahaman terhadap kondisi atau perasaan pemain lain.

3. **Dukungan (*supportiveness*)** Sikap mendukung atau *supportiveness* menurut DeVito mencakup tiga karakteristik utama: deskriptif (*descriptiveness*), spontanitas (*spontaneity*), dan provisionalisme (*provisionalism*). Deskriptif berarti mengungkapkan fakta dan pengamatan tanpa menghakimi; spontanitas berarti berkomunikasi secara terbuka tanpa agenda tersembunyi; dan provisionalisme berarti bersikap terbuka terhadap kemungkinan bahwa diri sendiri dapat keliru. sikap mendukung diwujudkan melalui perilaku positif antar pemain dalam berinteraksi. Dalam komunitas Famblox, sikap mendukung terlihat pada bagaimana anggota senior membimbing anggota baru tanpa adanya sikap senioritas, serta bagaimana anggota saling memberikan apresiasi atas pencapaian satu sama lain dalam platform Roblox
4. **Sikap positif (*positiveness*)** Mencakup dua aspek: pandangan positif terhadap diri sendiri dan ekspresi pandangan positif kepada orang lain melalui dorongan atau penguatan positif (*positive reinforcement*). Komunikasi yang positif menciptakan suasana yang kondusif bagi pengembangan sebuah hubungan. sikap positif dapat terlihat ketika pemain saling memberikan antusiasme dalam berinteraksi, menghargai kontribusi sesama anggota, serta menghindari perilaku negatif seperti ujaran kasar atau toxic.
5. **Kesetaraan (*equality*)** Dimensi terakhir yang dikemukakan oleh Joseph A. DeVito adalah kesetaraan (*equality*), yaitu pengakuan bahwa setiap individu memiliki nilai, hak, dan kesempatan yang sama dalam proses komunikasi. Meskipun perbedaan pengetahuan dan pengalaman selalu ada, Kesetaraan juga dapat dilihat dari bagaimana anggota komunitas saling menghargai perbedaan karakter, gaya bermain, maupun identitas digital yang ditampilkan melalui avatar.

Pembentukan Identitas dalam Komunitas Famblox

Teori interaksi simbolik adalah teori yang dikembangkan oleh Herbert. Teori ini menjelaskan bahwa manusia melakukan sesuatu berdasarkan makna yang mereka mengerti terhadap sesuatu. Makna tersebut tidak muncul begitu saja, tetapi terbentuk melalui proses interaksi sosial dengan orang lain. Pada platform game online seperti Roblox, pemain tidak hanya bermain game, tetapi juga saling berinteraksi dan

membangun hubungan sosial. Interaksi tersebut terlihat melalui penggunaan avatar, username, bahasa komunitas, emoji, maupun cara pemain berkomunikasi lewat virtual berupa chat dan voice satu sama lain. teori interaksionisme simbolik memiliki tiga konsep yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*) dan masyarakat (*society*). Tiga konsep tersebut saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain karena sebagai cara individu berkomunikasi lewat simbol berupa kata-kata, gerak tubuh, peraturan, dan peran (Retno Tri Cahyani, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas anggota dibangun melalui tiga mekanisme utama.

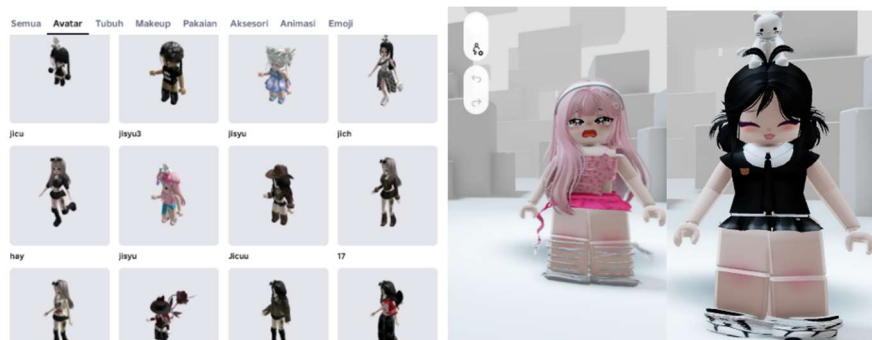
1. **konstruksi identitas individual melalui simbol signifikan.** Anggota menggunakan avatar, *username*, pakaian virtual, serta gaya komunikasi sebagai simbol untuk menampilkan karakter dan identitas diri di ruang virtual.
2. **internalisasi identitas kolektif melalui partisipasi.** Keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas komunitas membuat anggota memahami nilai, norma, dan budaya komunitas sehingga muncul rasa memiliki (*sense of belonging*).
3. **dialektika antara *I* dan *Me*.** Anggota bebas mengekspresikan diri melalui berbagai simbol digital (*I*), namun tetap mempertimbangkan norma dan harapan komunitas sebelum bertindak (*Me*). Proses ini menunjukkan bahwa identitas digital terbentuk melalui negosiasi antara ekspresi diri dan pengaruh lingkungan sosial.

Dinamika Interaksi Sosial dan Pembentukan Identitas dalam Komunitas Famblox

1. Konstruksi Identitas Individual melalui Simbol Signifikan

Komunikasi yang efektif tersebut kemudian menjadi dasar terjadinya proses pembentukan identitas sebagaimana dijelaskan dalam teori Interaksi Simbolik Herbert Blumer. Melalui komunikasi yang terbuka dan intensif, anggota mulai memberikan makna terhadap simbol-simbol yang digunakan dalam komunitas, seperti avatar dan *username*. Simbol-simbol tersebut menjadi media bagi anggota untuk menampilkan karakter dan kepribadian masing-masing, sehingga terbentuk identitas individual melalui simbol signifikan. Dengan kata lain, keterbukaan, dukungan, dan sikap positif dalam komunikasi memungkinkan setiap anggota mengekspresikan dirinya tanpa rasa takut akan penolakan.

Setiap anggota memiliki cara yang berbeda dalam membentuk identitas digitalnya. Sebagian anggota memilih avatar dan pakaian virtual yang mencerminkan kepribadian mereka di dunia nyata, seperti menggunakan avatar dengan gaya berpakaian yang sederhana dan simple lalu minim aksesoris yang menjelaskan bahwa avatar itu dibuat seperti diri mereka sendiri di dunia nyata, sementara anggota lainnya lebih memilih membuat avatar yang berbeda dari diri mereka sendiri di dunia nyata sebagai bentuk kreativitas dan ekspresi diri di dunia virtual.



Gambar 2. Avatar Roblox

Sumber : Tangkapan layar peneliti

Selain itu, penggunaan *username* juga bagian salah satu hal utama dalam membentuk identitas virtual anggota, penggunaan *username* yang berbeda-beda oleh anggota komunitas Famblox memiliki alasan dan makna yang berbeda-beda. Sebagian anggota menggunakan *username* yang mudah diingat sebagai nama panggilan atau identitas diri agar lebih mudah dikenali oleh anggota lain. Sebagian lainnya menggunakan nama dari idol dan film favorit karena merasa keren dengan nama itu. Ada juga anggota yang sengaja menggunakan *username* yang berbeda dari identitas aslinya sebagai bentuk ekspresi diri untuk menciptakan identitas yang ingin ditampilkan di dalam dunia virtual.

2. Internalisasi Identitas Kolektif melalui Partisipasi

Selanjutnya, komunikasi yang dibangun atas dasar empati, dukungan, dan kesetaraan mendorong anggota untuk terus berpartisipasi dalam berbagai aktivitas komunitas, seperti bermain bersama, berdiskusi, berbagi pengalaman, maupun saling membantu. Partisipasi yang dilakukan secara berulang tersebut menumbuhkan rasa memiliki (*sense of belonging*) terhadap komunitas sehingga anggota tidak lagi

memandang dirinya sebagai pemain Roblox secara individu, tapi sebagai bagian dari komunitas Famblox, karena anggota melalui banyak keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas komunitas, seperti bermain bersama di suatu map dalam roblox, biasanya komunitas Famblox sering mengunjungi map yang bisa dimainkan secara berkelompok dan map yang bisa berkumpul untuk mengobrol sambil melakukan aktivitas bermain seperti map together, indohangout, indovoice dan hutan indo.



Gambar 2. Contoh Aktivitas Komunitas

Sumber : Tangkapan layar peneliti

Lalu selanjutnya Identitas Kolektif melalui Partisipasi yang ditunjukkan komunitas Famblox yaitu dengan saling membantu ketika bermain bersama, anggota Famblox terbiasa menunjukkan kekompakannya dalam bermain di suatu map Roblox dengan saling bantu jika ada yang mengalami kesulitan atau ada yang belum paham dalam permainan di suatu map tersebut maka beberapa anggota akan menjelaskan dan menunjukkan cara bermainnya. aktivitas tersebut membuat anggota tidak hanya berperan sebagai pemain Roblox, tetapi juga sebagai bagian dari komunitas Famblox yang memiliki identitas dan tujuan bersama. Proses ini menunjukkan terbentuknya identitas kolektif melalui partisipasi, sebagaimana dijelaskan oleh Blumer bahwa makna mengenai "kita" lahir dari interaksi sosial yang berlangsung secara rutin.

3. Dialektika *I* dan *ME*: Diri sebagai Proses Dinamis *I* dan *ME*

Efektivitas komunikasi interpersonal juga memengaruhi proses dialektika antara *I* dan *Me* dalam diri anggota. Keterbukaan, empati, serta sikap saling menghargai membuat anggota merasa aman untuk mengekspresikan pendapat dan menjadi dirinya sendiri (*I*). Namun, pada saat yang sama mereka juga belajar memahami norma, nilai, dan harapan yang berkembang dalam komunitas (*Me*).

1. Peran *I* dalam pembentukan identitas

Dalam komunitas Famblox, aspek *I* terlihat ketika anggota secara bebas mengekspresikan diri sesuai dengan minat anggota terhadap gaya avatar dan penggunaan *username* dan gaya komunikasi, maupun cara mereka merespons percakapan di dalam komunitas.. Ada anggota yang memilih avatar simple dan minim aksesoris karena ingin sesuai dirinya di dunia nyata, sementara anggota lain memilih avatar yang lebih unik dan kreatif sebagai bentuk kreativitas diri. Begitu juga dengan penggunaan *username*, di mana setiap anggota memiliki alasan yang berbeda dalam memilih nama yang digunakan, baik karena sesuai dengan nama idol atau film favorit, ataupun sekadar nama yang dianggap menarik, keren, lucu dan mudah diingat.

Sedangkan *I* dalam gaya komunikasi pada komunitas Famblox ini, anggota komunitas menjelaskan bahwa sering memiliki keinginan spontan untuk menulis komentar yang bersifat bercanda secara berlebihan atau sedikit provokatif ketika sedang berinteraksi dengan anggota komunitas Famblox. Keinginan tersebut muncul sebagai bentuk ekspresi diri dan keinginannya untuk menciptakan suasana yang lebih santai serta menghibur anggota lain, tindakan tersebut merupakan wujud dari aspek *I*, yaitu bagian dari diri yang bersifat spontan, kreatif, dan lahir dari dorongan individu.

Temuan ini menunjukkan bahwa anggota komunitas memiliki kebebasan untuk mengekspresikan identitasnya melalui berbagai bentuk komunikasi dan simbol digital yang digunakan di dalam Roblox. Kebebasan tersebut menjadi salah satu cara anggota membangun karakter dan menunjukkan ciri khas dirinya di dalam komunitas. Dengan demikian, aspek *I* berperan sebagai dasar munculnya identitas individual yang berasal dari inisiatif dan kreativitas masing-masing anggota.

2. Peran *ME* dalam pembentukan identitas

Selain dipengaruhi oleh aspek *I*, anggota komunitas dipengaruhi oleh aspek *Me*, yaitu diri yang terbentuk melalui proses interaksi sosial. Setelah muncul keinginan spontan untuk memberikan komentar yang bercanda secara berlebihan atau provokatif, anggota komunitas ada yang mengungkapkan bahwa ia selalu mempertimbangkan kembali apakah komentar tersebut sesuai dengan norma yang berlaku di dalam komunitas Famblox. Ia juga memikirkan bagaimana komentar tersebut akan diterima oleh anggota

lain dan apakah dapat menimbulkan kesalah pahaman atau mengganggu kenyamanan komunitas.

Pertimbangan tersebut menunjukkan bahwa anggota tidak hanya bertindak berdasarkan keinginan pribadi, tetapi juga memperhatikan nilai, aturan, dan harapan yang berkembang di dalam komunitas. Dalam konsep Mead, kondisi tersebut merupakan bentuk dari aspek *Me*, yaitu bagian dari diri yang terbentuk melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Aspek *Me* membuat individu mampu mengendalikan perilakunya agar tetap sesuai dengan norma sosial yang berlaku sehingga hubungan antaranggota tetap terjaga dengan baik.

Dengan demikian, berdasarkan secara keseluruhan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dan pembentukan identitas dalam komunitas Famblox memiliki hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi. Interaksi sosial yang terjadi secara intens dan berkelanjutan tidak hanya menciptakan hubungan sosial yang kuat antar anggota komunitas, tetapi juga menjadi dasar dalam proses pembentukan identitas diri digital. Sebaliknya, identitas yang telah terbentuk juga memengaruhi cara individu berinteraksi dalam komunitas, sehingga menciptakan siklus hubungan sosial yang terus berkembang di dalam ruang virtual Roblox.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dinamika interaksi sosial dan pembentukan identitas dalam komunitas Famblox pada platform Roblox, dapat disimpulkan bahwa komunitas Famblox tidak hanya berfungsi sebagai media permainan digital, tapi juga berkembang menjadi ruang sosial virtual yang memungkinkan terbentuknya interaksi sosial yang intens serta identitas digital para anggotanya.

Dinamika interaksi sosial dalam komunitas Famblox menunjukkan bahwa komunikasi antar anggota berlangsung secara aktif, terbuka, dan berkelanjutan melalui fitur komunikasi digital seperti chat dan voice chat. Berdasarkan analisis menggunakan teori komunikasi efektif Joseph A. DeVito, interaksi sosial yang terjadi dalam komunitas ini mencerminkan adanya keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), dukungan (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara dengan lima informan yang menunjukkan bahwa

anggota komunitas saling berinteraksi secara nyaman, saling mendukung, serta tidak terdapat batasan yang kaku antara sesama anggota.

Selanjutnya pembentukan identitas dalam komunitas Famblox terjadi melalui proses interaksi sosial yang berkelanjutan dengan memanfaatkan simbol-simbol digital seperti avatar, username, serta gaya komunikasi. Berdasarkan teori interaksi simbolik Herbert Blumer, identitas terbentuk melalui makna yang muncul dari interaksi sosial dan kemudian dimodifikasi melalui interpretasi individu. Dalam komunitas ini, identitas anggota terbentuk melalui konstruksi identitas individual, internalisasi identitas kolektif, serta dinamika hubungan antara konsep *I* dan *Me*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan mengalami perubahan identitas seperti meningkatnya rasa percaya diri, saling terbuka, dan rasa memiliki terhadap komunitas setelah bergabung dalam Famblox. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dan pembentukan identitas dalam komunitas Famblox memiliki hubungan yang saling mempengaruhi. Interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya identitas digital, sedangkan identitas yang terbentuk juga memengaruhi pola interaksi dalam komunitas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, peneliti memberikan beberapa saran yaitu: Untuk Anggota komunitas diharapkan dapat terus menjaga komunikasi yang baik, terbuka, dan saling menghargai satu sama lain agar interaksi sosial yang sudah terbentuk dapat terus berjalan secara positif. Anggota juga diharapkan dapat saling mempertahankan sikap positif dalam berinteraksi di ruang virtual. Selain itu, Untuk Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas objek penelitian tidak hanya pada komunitas Famblox, tetapi juga komunitas game online lainnya atau platform digital yang berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Aliyyah, I. H., Basrowi, Junaedi, A., & Syahyuti. (2024). Understanding Roblox's business model and collaborative learning on participation in the decision-making process: implications for enhancing cooperative literacy. *International Journal of Data and Network Science*, 8(2), 1247–1260. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.11.009>
- Amalia, S., Destiwati, R., & Komunikasi, J. I. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua bekerja dan Anak sekolah dasar pada pembelajaran daring selama pandemi covid-19.

Gabarnet, A., Montesano, A., & Feixas, G. (2022). Virtual-self identity construal in online video games: a Repertory Grid study protocol. *Aloma*, 40(1), 9–21. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.9-21>

<https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17611>

Pembangunan Jaya, U. (2026a). Studi Netnografi atas Konstruksi Identitas Digital dan Pembentukan Kekuasaan Pada Clan Roblox Melalui Praktik Top Donator Shenthya Winarty. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 2(3). <https://doi.org/10.47134/converse.v2i3.54>

Pembangunan Jaya, U. (2026b). Studi Netnografi atas Konstruksi Identitas Digital dan Pembentukan Kekuasaan Pada Clan Roblox Melalui Praktik Top Donator Shenthya Winarty. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 2(3).

<https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jkp>

Retno Tri Cahyani, R. D. (2021). *Nteraksi Simbolik Antar Gamers pada Komunitas Game Online Call Of Duty Mobile Zombiesky Esport (Kajian Komunikasi Interpersonal)*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.