

**INTERAKSI DIGITAL PADA KONSER MUSIK VIRTUAL
(Studi Netnografi pada Komunitas Virtual Moshcorblox pada
Platform Roblox)**

SKRIPSI



Oleh:

AURAORA NANDEA ZAHRI JASMINE

NPM. 22043010188

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA**

2026

INTERAKSI DIGITAL PADA KONSER MUSIK VIRTUAL
(Studi Netnografi pada Komunitas Virtual Moshcorblox pada
Platform Roblox)

SKRIPSI



Oleh:

AURAORA NANDEA ZAHRI JASMINE

NPM. 22043010188

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

INTERAKSI DIGITAL PADA KONSER MUSIK VIRTUAL (Studi Netnografi pada Komunitas Virtual Moshcorblox pada Platform Roblox)

Disusun oleh:

Auraora Nandea Zahri Jasmine

NPM. 220430102188

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING

Ade Kusuma, S.Sos., M.Med.Kom

NIP. 198501082018032001

Mengetahui
DEKAN

Prof. Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**Interaksi Digital pada Konser Musik Virtual
(Studi Netnografi pada komunitas virtual Moshcorblox pada Platform Roblox)**

Disusun Oleh:

**Auraora Nandea Zahri Jasmine
NPM: 22043010188**

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur pada tanggal 13 Juli 2026.**

PEMBIMBING


Ade Kusuma., S.Sos., M.Med.Kom
NIP. 198501082018032001

**TIM PENGUJI,
KETUA**


Ade Kusuma., S.Sos., M.Med.Kom
NIP. 198501082018032001

SEKRETARIS


Heidy Arviani, S.Sos., M.A
NIP. 198511072018032001

ANGGOTA


Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A
NIP. 199207152024061001

**Mengetahui
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK**


Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Auraora Nandea Zahri Jasmine

NPM : 22043010188

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 13 Juli 2026

Yang Membuat pernyataan



Auraora Nandea Zahri J.

NPM. 22043010188

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya, yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Interaksi Digital Pada Konser Virtual (Studi Netnografi pada Komunitas Digital Moshcolorbox pada platform Roblox)” ini sebagai salah satu syarat kelulusan dalam Program Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu, Budaya dan Ilmu Politik, UPN Veteran Jawa Timur. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan proposal skripsi ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
2. Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Ilmu Politik.
3. Ibu Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Ibu Ade Kusuma, S.Sos., M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dengan sabar, memberikan masukan dan selalu mengarahkan penulis dalam pengerjaan skripsi ini.

5. Ibu Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D, selaku Dosen Wali penulis yang selalu memberikan dukungan dan perhatiannya kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Seluruh civitas akademik Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIBP, UPN “Veteran” Jawa Timur, yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman berharga.
7. Keluarga penulis yaitu Alm. Papa, Bunda, Ale, Sachio, Abang Ega, dan Tete Yani yang telah memberikan dukungan baik dari materil maupun secara spiritual selama masa perkuliahan penulis.
8. Sahabat perkuliahan saya “Pengyou” (Dinita, Meliana, Cia, Adel, Devita, Melisa), BONBIN (Andi, Gwen, Chessy, Marlen, Ibnu, Dan Ilham), Dinda, dan teman-teman dari laboratorium Creating yang telah saya anggap sebagai keluarga sendiri. Sahabat yang menemani saya sejak semester awal perkuliahan hingga sekarang dan masih senantiasa mendukung penulis di setiap momen.
9. Sahabat yang senantiasa menemani saya sedari saya menginjak bangku sekolah menengah pertama yaitu Dhieva, Nindya, Zahra, dan Puji yang telah menemani saya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk dapat memahami dan menganalisis bentuk-bentuk interaksi digital yang terjadi di dalam komunitas Moshcorblox pada platform Roblox. Moshcorblox merupakan komunitas gigs virtual pertama di Indonesia yang beroperasi di platform Roblox dengan lebih dari dua puluh tiga ribu anggota dan berpusat di Map Moshkopi 1990 serta server discord komunitas. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian netnografi berdasarkan kerangka analisis Kozinets. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif di dalam map 1990 dan server discord, serta wawancara mendalam dengan lima informan yang merupakan anggota aktif komunitas yaitu Van, Gleen, Juho, Pinky dan Elyxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi digital dalam komunitas Moshcorblox terbentuk dalam bentuk utama yaitu interaksi digital melalui fitur chat, NPC, dan penyampaian informasi, lalu kedua ada interaksi simbolik melalui avatar, emote, pose, dan sebagainya, dan yang terakhir ada interaksi digital partisipatif berupa keterlibatan anggota dalam mengikuti beragam kegiatan moshcorblox. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi Roblox membentuk pengalaman sosial baru yang memungkinkan pengguna membangun komunikasi, identitas, dan juga partisipasi secara aktif dalam sebuah ruang virtual.

Kata kunci: Interaksi digital, Roblox, Determinasi teknologi, Digital leisure

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the way individuals interact in virtual spaces, one of which is through Roblox, a platform that function not only as a gaming medium but also as a digital social space. This study aims to examine the forms of digital interaction occurring on Roblox within the Moshcorblox communities. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through participant observation, indepth interviews, documentation, and literature review. The analysis is based on the theory of technological determinism, supported by the concepts of digital leisure and popular culture. The findings reveal three main forms of digital interaction. First, communicative interaction through chat features, NPCs, and information sharings. Second, symbolic interaction through avatars, emotes, poses, dances, and paint spray features as a medium of identity expression. The third one is participatory interaction through users involvement in virtuak concert, wave session, and the other community activities. These finding indicate that Roblox technology created new social expereineces by enabling users to actively communicate, express identity, and participate within virtual communities.

Keyword: *digital interaction, technology determinism, digital leisure, popular culture*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Tinjauan Pustaka	11
2.2.1 <i>Digital Leisure</i>	11
2.2.2 Budaya populer dan <i>fan culture</i>	14
2.2.3 Teknologi Determinasi	17
2.2.4 Participatory Culture	19
2.2.5 Interaksi digital	21
2.2.6 Komunitas virtual	24
2.2.7 Permainan Roblox	26

2.2.8 Netnografi	28
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan Penelitian	34
3.2 Definisi konseptual.....	37
3.2.2 Permainan Online Roblox	37
3.2.3 Komunitas virtual.....	37
3.2.4 Interaksi digital.....	38
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.4 Objek dan Subjek penelitian	41
3.5 Pengumpulan Data	43
3.6 Informan Penelitian	46
3.6 Analisis data	47
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian	50
4.2.1 Bentuk interaksi digital pada ruang virtual sosial Roblox	58
4.2.2 Interaksi partisipatif komunitas Moshcorblox	84
4.3 Pembahasan.....	96
BAB V.....	103
KESIMPULAN.....	103
5.1 kesimpulan	103
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berpikir.....	31
Gambar 4. 1 Website Roblox	50
Gambar 4. 2 Kustomisasi avatar	51
Gambar 4. 3 Percakapan pemain.....	52
Gambar 4. 4 Fitur dance dan emote	53
Gambar 4. 5 Fitur komunitas pada permainan Roblox	54
Gambar 4. 6 Poster fun fight.....	55
Gambar 4. 7 Akun Moshcorblox.....	56
Gambar 4. 8 Server discord Moshcorblox	59
Gambar 4. 9 Server information saluran discord Moshcorblox.....	60
Gambar 4. 10 Percakapan antar pemain didalam map Moshkopi 1990.....	63
Gambar 4. 11 Fitur percakapan pada platform Roblox	65
Gambar 4. 12 Percakapan bahasa inggris antar pemain.....	66
Gambar 4. 13 Server bahasa pada discord Moshcorblox.....	67
Gambar 4. 14 Fitur Non-player character	69
Gambar 4. 15 Fitur announcement pesan.....	70
Gambar 4. 16 Percakapan antar-pemain pada saat event berlangsung	71
Gambar 4. 17 Beraneka ragam avatar	74
Gambar 4. 18 Fitur pose pada salah satu pemain.....	76
Gambar 4. 19 Fitur dance dan pose.....	77
Gambar 4. 20 Penggunaan atribut pada salah satu Event Moshcorblox	78
Gambar 4. 21 Lirik real time pada saat konser virtual.....	79
Gambar 4. 22 Item mawar merah.....	80
Gambar 4. 23 Kustomisasi avatar dan penggunaan item ompreng MBG.....	81
Gambar 4. 24 Fitur paint spray tool	83
Gambar 4. 25 Pengumuman mengenai event.....	85
Gambar 4. 26 Konser virtual	86
Gambar 4. 27 Penggunaan seragam dan item ompreng MBG.....	89
Gambar 4. 28 Karya anggota Moshcorblox	89
Gambar 4. 29 Donasi dari komunitas Moshcorblox	91
Gambar 4. 30 Donasi berupa Robux pada map Moshkopi	92
Gambar 4. 31 fitur photobooth pada map Moshkopi 1990	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	9
--------------------------------------	---