PERTARUNGAN ARENA: REPRODUKSI KESENJANGAN SOSIAL PADA PEMAIN ROBLOX DALAM MAPS *FISH IT* DI YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi

Disusun Oleh:

ZULFA LATHIFATUN AFWI

NIM 22107020031

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-4701/Un.02/DSH/PP.00.9/09/2026

Tugas Akhir dengan judul : PERTARUNGAN ARENA: REPRODUKSI KESENJANGAN SOSIAL PADA PEMAIN ROBLOX DALAM MAPS FISH IT DI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZULFA LATHIFATUN 'AFWI
Nomor Induk Mahasiswa : 22107020031
Telah diujikan pada : Kamis, 20 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Agus Saputro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a98c3cf6e12a5

Penguji I

B.J. Sujibto, S.Sos., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6a872477c86a6

Penguji II

Kanita Khoirun Nisa, S.Pd. MA.
SIGNED

Valid ID: 6a94e09592088

Yogyakarta, 20 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a9f6c842e437

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Zulfa Lathifatun Afwi
NIM	: 22107020031
Program Studi	: Sosiologi
Fakultas	: Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang saya ajukan ini benar asli hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 05 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Zulfa Lathifatun Afwi

NIM. 22107020031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi
Lamp: -

Kepada :

Yth Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Zulfa Lathifatun Afwi

NIM : 22107020031

Program Studi : Sosiologi

Judul : Pertarungan Arena: Reproduksi Kesenjangan Sosial pada Pemain Roblox dalam Maps Fish It di Yogyakarta

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Sosiologi.

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 05 Agustus 2026
Pembimbing,

Agus Saputro, M.Si.
NIP. 19900113 201801 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Setiap halaman dalam skripsi ini adalah saksi dari doa, air mata, dan harapan yang penulis persembahkan sebagai wujud ikhtiar dan tanggung jawab akademik atas perjalanan panjang yang telah dilalui. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga

   Terima kasih kepada keluarga tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan, tempat pulang, dan penyemangat dalam setiap langkah perjuangan penulis. Khususnya kepada orang tua saya yang selalu memberikan pengorbanan, doa, dan kasih sayang tiada henti.

2. Teman-teman dan Sahabat Tercinta

   Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan air mata serta selalu hadir memberi semangat di saat penulis hampir menyerah. Kalian adalah anugerah terindah yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan dan penuh makna.

3. Dosen

   Terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, arahan, serta kesabaran dalam membimbing penulis selama proses akademik yang dijalani.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

“Berusaha lebih baik di setiap membuka mata”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang setia mengikuti ajaran Beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi dengan judul "**Pertarungan Arena: Reproduksi Kesenjangan Sosial pada Pemain Roblox dalam Maps *Fish It* di Yogyakarta"** merupakan sebuah salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata satu. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Erika Setyani Kusumaputri, S.Psi., M.SI., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Napsiah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Sosiologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membukakan jalan kepada peneliti agar dapat menjalani proses penulisan dengan lancar.
5. Bapak Agus Saputro, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar dan tulus dalam memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada penulis selama mengerjakan penulisan skripsi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

6. Segenap Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa selama masa perkuliahan.
7. Kepada Bapak Setiyono, selaku Civitas Akademika yang senantiasa selalu baik, ramah, dan mendukung proses penulisan skripsi.
8. Kepada teman-teman satu angkatan Program Studi Sosiologi angkatan 2022 yang telah berjuang bersama selama kurang lebih empat tahun yang memberikan kesan yang hangat dalam proses perkuliahan.
9. Kepada bapak Drs. Sudjadno dan Ibu Sri Purwiyati, BA., selaku orang tua penulis yang senantiasa berkorban waktu, materi, kasih sayang, hingga apapun demi penulis bisa menjalani hidup dalam kedamaian.
10. Kepada Keluarga Besar Sudjadno, yang selalu mendukung penulis untuk terus bangkit, melanjutkan mimpi, dan selalu berdoa yang terbaik untuk penulis.
11. Kepada Ponakan-ponakan peneliti yang hadirnya mereka membuat peneliti menjadi lebih bersemangat dan juga mengobati rasa lelah peneliti saat proses mengerjakan penulisan skripsi.
12. Kepada Mashita Itsni Kusumaningrum, S.T.P. dan Hasna Sajida, selaku sepupu penulis yang selalu mendukung apapun keputusan yang diambil penulis, yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, yang selalu berada di garda terdepan jika penulis menghadapi kesulitan.
13. Kepada Ulya, selaku sahabat dekat penulis yang telah bersama penulis selama perkuliahan. Selalu ada saat susah dan senang penulis, selalu mendukung keputusan penulis, dan selalu membantu penulis dalam hal apapun dengan tulus tanpa pamrih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

14. Kepada Nella Inayatur Ro'fah, S.Pd., selaku sahabat penulis yang selalu mendukung, mendengar keluh kesah, serta menghibur peneliti dikala terkendala dalam proses kehidupan.
15. Kepada Teman pemudi Kurahan 1, Khoirul Amanati Deisna Sari, S.M. yang selalu mendukung penulis untuk berkembang ditengah kesibukannya.
16. Kepada Teman-teman angkatan 313 Sunan Pandanaran, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu namun selalu menanyakan maupun memberikan kabar terbaru dari proses hidupnya.
17. Kepada Teman-teman KKN 148, yang memberikan penulis sebuah gambaran terkait proses skripsi.
18. Kepada semua Informan yang bersedia terlibat dalam penelitian ini, terima kasih sudah meluangkan waktu untuk menolong penulis mencari data penelitian.
19. Kepada teman-teman pejuang skripsi lain yang berperan sebagai penambah semangat peneliti untuk menyelesaikan proses penulisan skripsi.
20. Kepada Rekan kerja di Parfum Bahtera dan Rekan kerja di Privy, yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan proses penulisan.
21. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, namun berperan sebagai pemberi semangat peneliti. Terima kasih telah memberikan bantuan dan pemikiran untuk kelancaran pengerjaan skripsi ini.
22. Kepada penulis "Zulfa" atau sapaan dari diri sendiri "Afi", terima kasih sudah selalu bertahan hingga hari ini dan untuk kemudian hari. Terima kasih untuk tidak menyerah dan terus berjalan di antara semua kesulitan yang telah dan akan dihadapi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat membantu demi penyempurnaan penelitian ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal kebaikan bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 05 Agustus 2026

Penyusun

Zulfa Lathifatun Afwi

NIM. 22107020031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah platform *game online* menjadi ruang sosial baru bagi masyarakat, salah satunya Roblox melalui maps *Fish It* yang menghadirkan sistem permainan, fitur, dan dinamika sosial tersendiri di antara pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses, pola, dan dampak terjadinya kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, serta mengeksplorasi keterkaitan kehidupan nyata dengan pengalaman virtual dan perilaku rasional yang ditunjukkan oleh pemain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap tujuh informan yang direkrut melalui media sosial, serta didukung observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman, menggunakan teori Arena dan Modal Pierre Bourdieu serta teori Pilihan Rasional James S. Coleman sebagai kerangka analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesenjangan sosial pada pemain *Fish It* terbentuk melalui dua faktor, yaitu perbedaan level pemain dan perbedaan keinginan pemain saat bermain. Kesenjangan tersebut membentuk dua pola, yakni melalui sistem permainan dan variasi strategi yang digunakan pemain, serta menimbulkan dampak berupa kendala saat bermain dan dampak terhadap keuangan pemain. Selain itu, penelitian ini menemukan adanya keterkaitan antara kehidupan nyata dan pengalaman virtual pemain, yang tercermin dari kendala dan pengelolaan keuangan yang saling memengaruhi kehidupan sehari-hari, serta perilaku rasional pemain dalam mengelola waktu dan keuangan mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kesenjangan sosial dalam permainan daring merupakan hasil dari pertarungan arena dan modal, sekaligus cerminan dari pertimbangan rasional pemain yang tidak lepas dari kondisi kehidupan nyata mereka.

Kata Kunci: Kesenjangan sosial, Modal dan arena, Pilihan Rasional, Game online, Roblox, Fish It

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN iii
NOTA DINAS PEMBIMBING iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTTO vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAK xi
DAFTAR ISI xii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat 9
E. Kajian Pustaka 10
F. Landasan Teori 19
G. Metode Penelitian 41
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI, OBJEK, DAN SUBJEK PENELITIAN KESENJANGAN SOSIAL PADA MAPS *FISH IT* 53
A. Deskripsi Yogyakarta sebagai Lokasi Penelitian 53
B. Maps *Fish It* sebagai Objek Penelitian 54
C. Profil Informan 58
BAB III KESENJANGAN SOSIAL YANG TERJADI PADA MAPS *FISH IT* 66
A. Proses Kesenjangan Sosial pada Pemain Roblox dalam Maps *Fish It* di Yogyakarta 66
B. Pola Kesenjangan Sosial pada Pemain Roblox dalam Maps *Fish It* Yogyakarta 71
C. Dampak Kesenjangan Sosial pada Pemain Roblox dalam Maps *Fish It* di Yogyakarta 78
D. Keterkaitan Kehidupan Dunia Nyata dan Pengalaman Virtual oleh Pemain Roblox dalam Maps *Fish It* di Yogyakarta 81
E. Perilaku Rasional Pemain Roblox di Dunia Nyata dan Pengalaman Virtual dalam Maps *Fish It* di Yogyakarta 85

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV ANALISIS PERTARUNGAN ARENA: REPRODUKSI KESENJANGAN SOSIAL PADA PEMAIN ROBLOX DALAM MAPS *FISH IT* DI YOGYAKARTA BERDASARKAN TEORI ARENA DAN MODAL PIERRE BOURDIEU DAN TEORI PILIHAN RASIONAL COLEMAN 90
A. Reproduksi Kesenjangan Sosial pada Pemain *Fish It* dalam Teori Arena dan Modal Bourdieu 90
B. Keterkaitan Kehidupan Nyata dengan Pengalaman Virtual pada pemain Roblox dalam Maps *Fish It* Berdasarkan Teori Pilihan Rasional Coleman 97
BAB V PENUTUP 103
A. Kesimpulan 103
B. Keterbatasan Penelitian 103
C. Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN 111
A. Pedoman Wawancara 111
B. Contoh Transkrip Wawancara 113
C. Dokumentasi 117
CURRICULUM VITAE 118

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Pengguna Aktif Harian Roblox tahun 2020 hingga 2025 2
Gambar 2: Tingkat Ketimpangan Pengeluaran Penduduk Indonesia Maret 2025 20
Gambar 3: Kerangka Berpikir 40
Gambar 4: Penetrasi pengguna video game tertinggi di dunia tahun 2025 53
Gambar 5: Tampilan maps Fish It 55
Gambar 6: Badges level di atas avatar pemain 56
Gambar 7: Peralatan memancing (rod) tingkat tinggi 57
Gambar 8: Komunitas Fish It di X/Twitter 57
Gambar 9: Contoh pencarian informan oleh peneliti di X/Twitter 59
Gambar 10: POV perlengkapan pemain expert 62
Gambar 11: Ciri-ciri dan perlengkapan pemain noob 65
Gambar 12: Level yang di dapat pemain expert 67
Gambar 13: Contoh keinginan mendapatkan item seperti pemain lain 69
Gambar 14: Contoh keluhan pemain di komunitas X/Twitter 70
Gambar 15: Rod yang dimiliki pemain noob 72
Gambar 16: Rod yang dimiliki pemain expert 72
Gambar 17: Ikan yang didapatkan pemain noob 73
Gambar 18: Ikan yang didapatkan pemain expert 73
Gambar 19: Contoh sharing pemain di komunitas X/Twitter 77
Gambar 20: Contoh Luck totem 83
Gambar 21: Bagan proses terjadinya reproduksi kesenjangan sosial 97
Gambar 22: Alur keterkaitan kehidupan nyata dengan pengalaman virtual yang dialami oleh pemain Fish It 102

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Fitur-fitur yang ada di Roblox 27
Tabel 2: Data profil informan 65

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

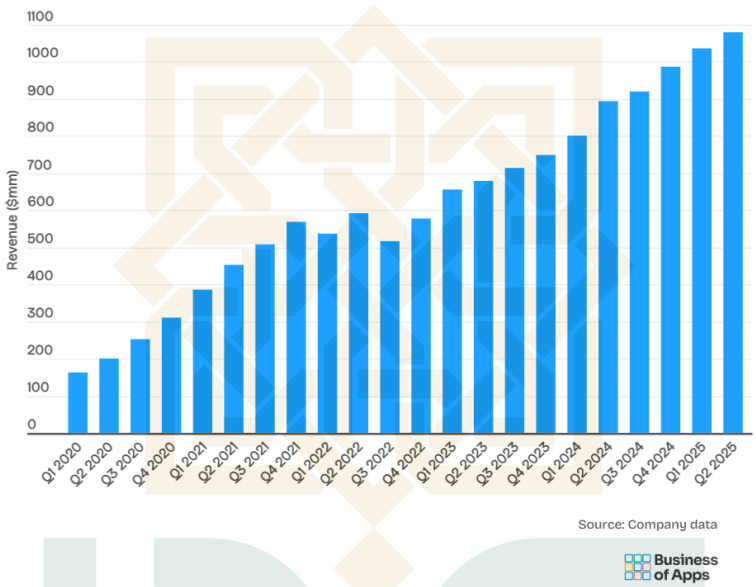
Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan membangun relasi sosial. Platform digital tidak lagi sekadar menjadi media hiburan, melainkan telah bertransformasi menjadi ruang sosial tempat jutaan orang bertemu, berkreasi, dan membentuk komunitas. Di Indonesia, fenomena ini terlihat jelas dalam meningkatnya penggunaan *game online*. Pemain *game* identik dengan anak-anak, namun seiring berkembangnya zaman *game online* juga didesain juga untuk pemain dewasa. *Game online* kini bukan hanya tentang bermain, tetapi juga tentang memenangkan kompetisi, membangun identitas, menjalin pertemanan, dan bahkan menciptakan karya yang bisa bermanfaat bagi orang lain. Beberapa tahun ke belakang terdapat platform *game online* yang banyak dimainkan seperti Survivalcraft, Blockman Go, Minecraft, Roblox, dan masih banyak platform serupa. Salah satu alasan beberapa platform tersebut banyak peminatnya karena platform tersebut menghadirkan fitur-fitur terbaik mereka yang menjadi daya tarik masing-masing platform. Selain itu di beberapa platform mempersilakan pemainnya membuat permainan sendiri sesuai dengan keinginan pemain di dalam platform tersebut untuk mengasah kemampuan, mengeksplorasi, hingga kerjasama komunitas.[1]

Dari beragamnya platform *game* di atas, terdapat satu platform yang dimana biasa digunakan untuk bermain dan membuat *game* yang juga populer di zaman sekarang, yaitu Roblox. Roblox merupakan sebuah platform global berbasis *user-generated content* (UGC) yang memungkinkan penggunanya tidak hanya bermain

[1] Tutorial *Game*, "5 *Game* yang Mirip Roblox dan Tidak Kalah Seru," kumparan.com, 2025, https://kumparan.com/tutorial-*game*/5-*game*-yang-mirip-roblox-dan-tidak-kalah-seru-25jgdKwR476.

tetapi juga menciptakan konten mereka sendiri. Berdasarkan data dari Business of Apps (2026), Roblox mencatat angka pemain aktif bulanan (*Monthly Active Users*/MAU) mencapai lebih dari 250 juta jiwa jika dibandingkan dengan platform lain seperti Minecraft yang berkisar di angka 160-170 juta jiwa (Gambar 1).[2]

Gambar 1: Pengguna Aktif Harian Roblox tahun 2020 hingga 2025



Sumber: businessofapps.com, 2026

Dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif tersebut, Roblox telah menjadi salah satu platform paling populer dan Indonesia turut menyumbang angka tersebut secara signifikan seiring dengan digitalisasi ekonomi negara.[3] Roblox mempunyai daya tarik tersendiri karena platform tersebut tidak hanya sekedar untuk bermain namun dapat mengasah kemampuan dan kreativitas seseorang. Dengan alasan tersebut terdapat penelitian yang dilakukan oleh Khaled Alhasan, Khawla Alhasan dan Sama'a Al Hashimi, Roblox bisa menjadi salah satu platform yang digunakan untuk pembelajaran

[2] David Curry, "Roblox Revenue and Usage Statistics (2026)," Business of Apps, 2026.
[3] Access Partnership, "Di Balik Layar : Dampak Ekonomi Roblox di Indonesia Delivered by Access Partnership," 2025.

terkait gamifikasi yang bisa membantu program pembelajaran.[4] Keunikan Roblox terletak pada kebebasannya yang memberikan ruang bagi kreativitas tanpa batas, dimana siapapun dapat membuat "maps" atau permainan, mendesain avatar, bahkan menghasilkan pendapatan melalui sistem ekonomi virtual yang menggunakan mata uang Robux.[5]

Pilihan maps di Roblox tumbuh dengan cukup pesat dan beragam, terbentuk berdasarkan minat pasar yang sedang banyak diminati atau yang sedang viral. Salah satu maps yang viral adalah *Fish It* Maps tersebut dikembangkan oleh *developer* bernama Talon yang identitasnya tidak ingin diketahui. Maps *Fish It* merupakan *game* memancing ikan dengan genre *Random Number Generation* (RNG) yang memungkinkan pemainnya mendapatkan ikan secara acak. Cara memainkan *game* tersebut hanya dengan mengeluarkan pancingan (*rod*) dan memancing di suatu pulau. Ketika sudah mendapatkan beberapa ikan, selanjutnya ikan-ikan yang sudah didapat tersebut kemudian dijual kepada toko di suatu pulau untuk mendapat koin. Setelah mengumpulkan koin, pemain diarahkan untuk memperbarui atau membeli alat pancingnya agar ikan yang didapat lebih besar dan mahal. Selain itu maps ini menyediakan fitur *spawn boat* yang digunakan untuk menuju ke pulau lain yang memungkinkan pemainnya mendapatkan ikan yang lebih besar dan mahal. Maps ini mempunyai daya tarik tersendiri yaitu memungkinkan pemainnya mendapatkan ikan langka yang mahal atau biasa disebut ikan *mythical* atau *secret* yang jika dikumpulkan dan dijual akan mendapatkan koin untuk ditukarkan menjadi peralatan pancing yang lebih bagus dan jika sudah memenuhi syarat, koin yang sudah terkumpul banyak bisa

[4] Khaled Alhasan dan Khawla Alhasan, "Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning," *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 18, no. 19 (2023): 32–46, https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.43133.

[5] Seo, "Cara Mabar di Roblox dengan Mudah, Pemula Ikuti Ini," Bloomberg Technoz, 2025, https://www.bloombergtechnoz.com/detail-news/86941/cara-mabar-di-roblox-dengan-mudah-pemula-ikuti-ini.

ditukarkan menjadi Robux.[6] Meskipun permainan ini hanya sekedar memancing biasa, para pemain bisa menghabiskan waktunya hanya demi mendapatkan ikan langka dan mahal yang digunakan untuk kesenangan pribadi bahkan komunitas.

Tersedianya Robux sebagai mata uang dan juga secara tidak langsung menjadikannya sebagai alat ukur perekonomian dalam permainan ini, dapat mempengaruhi adanya ketimpangan ekonomi yang ada di antara pemainnya. Dengan Robux, pemain dapat membuka akses ke berbagai fitur eksklusif seperti alat pancing yang tinggi, membeli koin tanpa harus menjual ikan, dan juga dapat membeli fitur premium lainnya, persoalan tersebut menjadikan kepemilikan modal pemain meningkat. Pemain yang memiliki modal lebih besar tersebut menjadi unggul dalam sebuah arena permainan, akan tetapi pemain tanpa Robux berkemungkinan tertinggal jauh dari pemain unggul tersebut. Walaupun sistem permainannya RNG yang terlihat memberikan kesempatan kepada semua pemain, namun justru ketegangan antar pemain muncul karena adanya perbedaan modal yang dimilikinya. Hal tersebut menjadikan permainan ini sebagai tempat perebutan kemampuan ekonomi seseorang di dunia nyata dengan menggunakan sebuah platform *game* digital. Untuk itu pemain memerlukan adanya sebuah sumber daya, namun jika sumber daya tersebut tidak tercukupi maka akan terjadi sebuah ketimpangan.

Dalam permainan ini, pemain tidak sekedar memancing mereka sedang bertarung di dalam sebuah arena untuk mendapatkan suatu pengakuan yang dianggap lebih berharga daripada aktivitas di dunia nyata. Penjelasan tersebut menggambarkan bahwasanya individu secara tidak sadar tidak dapat menciptakan perbedaannya sendiri

[6] Nuriyah Nofasari, "Panduan Lengkap Roblox *Fish It*, Bedah Map, Spot Rahasia, dan Strategi 2025 *Upgrade* Paling Efektif Tahun Ini !!," Redaksiku.com, 2025, https://www.redaksiku.com/panduan-lengkap-roblox-fish-it-bedah-map-2025/.

melainkan dibentuk oleh sebuah sistem atau bisa disebut dengan habitus. Dalam habitus terdapat dua prinsip yaitu *sens pratique* yang merupakan kemampuan individu dalam menyesuaikan arena dan bagaimana dia bertindak, sedangkan yang kedua adalah *illusio* yang merupakan kepercayaan diri individu dalam arena walaupun individu tersebut tidak benar-benar memahami arena tersebut.[7] Selanjutnya pengertian arena menurut Bourdieu yaitu sebuah tempat atau ruang bagi aktor atau agen untuk saling bersaing untuk mendapatkan berbagai sumber daya. Pertarungan tersebut digunakan untuk membedakan status sosial yang digunakan sebagai sumber kekuasaan simbolis.[8] Dalam *game Fish It* arena yang diperebutkan tersebut adalah mempertarungkan sebuah *item* langka yang sulit didapatkan dan secara tidak sadar hal tersebut mereproduksi sebuah kesenjangan antara pemilik modal dan pemain baru.

Dalam mempertarungkan sebuah arena, modal merupakan sebuah senjata untuk seseorang memperebutkan sebuah arena. Modal merupakan sebuah sumber daya yang bisa dipakai untuk mendapatkan keuntungan pribadi maupun kelompok. Terdapat empat jenis modal utama dalam ranah sosiologi yaitu modal ekonomi, modal kultural atau budaya, modal sosial, dan juga modal simbolik. Modal ekonomi merupakan sumber daya yang berkaitan dengan harta uang maupun harta benda. Kemudian modal kultural yang menurut Bourdieu dalam Richardson (1986), modal kultural dibentuk atas dasar tiga aspek yaitu modal kultural terwujud atau *embodied state* yang terdiri dari skill dan pengetahuan, modal kultural terobjek atau *objectified state* yang terdiri dari barang barang fisik yang memiliki nilai simbolis, dan modal kultural terinstitusionalisasi atau *institutionalized state* yang terdiri dari pengakuan resmi dari lembaga atau pemegang otoritas Selanjutnya modal sosial dipercaya sebagai bentuk

[7] Sutrisno dan Haryatmoko, "Selebriti dan Komodifikasi Kapital di Media Sosial," *Journal Acta Diurna* 14, no. 2 (2018): 1–21, https://doi.org/:10.20884/1.actadiurna.2018.14.2.1363.
[8] Mangihut Siregar, "Teori 'Gado-gado' Pierre-Felix Bourdieu," *Jurnal Studi Kultural* I, no. 2 (2016): 79–82.

dari solidaritas kelompok elit yang berusaha memframing agar kelompoknya tetap konsisten dengan sumber daya yang ada.[9] Lalu modal simbolik yang merupakan sebuah sistem representatif yang tidak pernah menampakkan yang sebenarnya dan juga dapat membelokkan makna, walaupun begitu modal simbolik digunakan oleh orang-orang yang bergantung kepada praktik wibawa dan reputasi.[10]

Dari penjelasan terkait jenis-jenis modal, terdapat perwujudan modal dalam *game Fish It* Perwujudan modal ekonomi dalam *Fish It* yaitu ditandai dengan adanya koin yang merepresentasikan sebagai uang yang dimiliki setiap pemain. Koin didapatkan dari penjualan ikan yang telah didapat dan kemudian koin dapat berkurang untuk membeli pancingan atau alat pancing lain. Selanjutnya terdapat representasi dari modal kultural yang terdapat tiga macam, terwujud atau *embodied state* yang termanifestasikan ke dalam kemampuan pemain dalam mendeteksi adanya kemungkinan mendapatkan ikan mahal dengan cara melihat cuaca atau *weather*, memiliki alat pancing yang memadai, serta pemahaman ekonomi untuk menjual dan membeli alat pancing. Kemudian bentuk dari modal kultural terobjek atau *objectified state* terwujudkan dalam kepemilikan alat pancing yang mahal, koleksi ikan mahal, serta label pencapaian. Selanjutnya wujud dari modal kultural terinstitusionalisasi atau *institutionalized state* yaitu adanya pengakuan resmi di leaderboard yang dipampang di pulau yang menjadi basecamp awal atau yang biasa disebut *fisherman island.* Kemudian perwujudan dari modal sosial dalam maps *Fish It* ditandai dengan adanya jaringan antar sesama pemain, terutama pemain dengan jam terbang yang sudah sering, atau biasa disebut dengan pemain *expert* atau ahli. Terakhir, yaitu modal sosial

[9] Richardson, "The Forms of Capital: Pierre Bourdieu," *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, 1986, 241–58.
[10] Muhaimin Zulhair A, "Bourdieu dan Hubungan Internasional : Konsep, Aplikasi, dan Filsafat Ilmu," *Jurnal Transformasi Global* 3, no. 2 (2016): 127–44.

simbolik, yang diwujudkan dalam kewibawaan yang ada pada pemain dengan cara pandangan orang tentang kepemilikan alat pancing yang mahal.

Jika dilihat dari sistem permainannya, maps *Fish It* sangat erat kaitannya dengan konsep pertarungan arena yang di mana para pemain tidak hanya menginvestasikan waktu namun juga memperebutkan sebuah status dan ada rasa ingin bertahan di dalamnya. Sebagai gantinya, setiap tindakan dari pemain dalam arena tersebut menjadi bentuk investasi dari pemain yang memiliki modal awal lebih besar akan semakin mudah dalam memenangkan pertarungan dan memungkinkan dapat mengamankan posisi dominannya. Hal tersebut secara tidak langsung menjadi semakin jelas bahwa sistem mereproduksi kesenjangan karena mereka yang mempunyai modal besar maka kesempatan akumulasi modalnya juga lebih tinggi.

Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti karena menunjukkan bagaimana ruang virtual seperti *game online* dapat menyebabkan kesenjangan yang berasal dari kondisi ekonomi di dunia nyata yang dibawanya hingga ke dalam sebuah arena permainan digital. Bourdieu menjelaskan bahwasanya arena bisa dipertarungkan di mana saja, maka di *Fish It* penulis melihat mekanisme serupa bekerja dalam konteks yang berbeda: pengetahuan tentang pengelolaan koin untuk membeli perlengkapan dan keterampilan mencari spot terbaik menjadi basis pembentukan hierarki sosial. Peran teori Coleman dalam penelitian ini juga terlihat karena adanya sebuah pilihan rasional yang dibutuhkan oleh pemain untuk memutuskan sebuah tindakan rasional dari pemain. Lebih jauh lagi, adanya sistem dalam arena ini menyebabkan munculnya reproduksi kesenjangan yang tidak terasa bagi pemain baru yang tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan tersebut, sehingga menimbulkan kesenjangan antara pemain berpengalaman atau *expert* yang memiliki akses ke tim-tim elite dan pemain kasual atau

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

newbie yang kesulitan untuk mempunyai alat pancing mahal atau diterima dalam komunitas inti.

Urgensi untuk meneliti fenomena ini semakin kuat ketika melihat bahwa penelitian tentang pertarungan arena dan reproduksi kesenjangan dalam konteks *game online* khususnya di Indonesia, masih sangat terbatas. Studi-studi terdahulu lebih banyak fokus pada aspek ekonomi virtual (seperti *real-money trading*) atau pada fenomena *cyberbullying* dan *toxicity* dalam komunitas gaming, namun belum banyak yang mengkaji secara mendalam bagaimana pertarungan kesenjangan antar individu dalam bentuk modal pengetahuan, keterampilan dan ekonomi nyata pemain dipertaruhkan sehingga menyebabkan adanya kesenjangan bahkan hingga direproduksi dan membentuk hierarki dalam komunitas *game*. Penelitian tentang Roblox di Indonesia juga masih sangat sedikit, padahal platform ini memiliki jutaan pengguna aktif dari berbagai kalangan usia. *Fish It* dengan kompleksitas *game*play-nya yang tinggi dan komunitas yang relatif terorganisir, menawarkan kasus yang ideal untuk memahami dinamika konversi modal dalam ruang virtual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kesenjangan sosial terjadi pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?
2. Bagaimana keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

C. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi proses terjadinya kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.
2. Mengungkap pola kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* Yogyakarta.
3. Menjelaskan dampak kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.
4. Mengeksplorasi keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual oleh pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.
5. Menganalisis perilaku rasional pemain Roblox di dunia nyata dan pengalaman virtual dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.

D. Manfaat

Dilihat dari dua sisi, manfaat penelitian tersebut yaitu:

1. Manfaat teoritis

   Riset ini berfungsi sebagai referensi untuk riset selanjutnya di bidang sosiologi budaya dan sosiologi digital secara khusus yang membahas terkait kesenjangan sosial yang terdapat di dalam sebuah platform.

2. Manfaat praktis:

   a. Masyarakat

      Riset ini diharapkan memberikan gambaran kepada masyarakat bahwa kesenjangan sosial juga dapat terjadi dalam dunia permainan online.

   b. Pengguna Platform Roblox

      Riset ini diharapkan menjadi gambaran pengguna platform Roblox untuk selalu menjadikan permainan tidak hanya sebagai hiburan saja, melainkan dapat

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

memberi kesadaran bahwa dinamika dunia permainan online semakin sama dengan dunia nyata.

c. Pemain maps *Fish It*

Riset ini diharapkan membantu pemain di dalam maps *Fish It* mulai dari pemain pemula hingga pemain yang sudah ahli dalam bermain sehingga performa yang dijalankan dapat lebih baik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan proses yang digunakan untuk mengidentifikasi penelitian serupa yang telah diteliti sebelumnya dan berguna untuk menambah referensi dalam penelitian. Kajian pustaka juga dapat digunakan untuk membandingkan antara penelitian yang diteliti dan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang digunakan peneliti untuk membandingkan yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dicky Jasmiarto, Arief Sudrajat, dan Febriana Tedjomurti (2025) yang berjudul "*Stratifikasi Sosial dalam Game online Mobile Legends: Studi pada Warkop Telo Desa Gununggangsir Kabupaten Pasuruan*". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori stratifikasi sosial milik Max Weber. Penelitian ini mengkaji bagaimana tier dan status sosial pemain Mobile Legends membentuk hierarki dalam komunitas pemain. Penelitian ini menemukan bahwa pemain dengan tier lebih tinggi lebih dihargai dan dipercaya, sementara tier rendah cenderung tidak diajak bermain karena kemampuan yang kurang mumpuni.[11] Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah fokus pada stratifikasi pemain berdasarkan kemampuan dalam

[11] Dicky Jasmiarto, Arief Sudrajat, dan Febriandita Tedjomurti, "Stratifikasi Sosial Dalam *Game online* Mobile Legends : Studi Pada Warkop Telo Desa Gununggangsir Kabupaten Pasuruan," *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 6 (2025): 10522–35.

permainan online. namun perbedaannya penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis dengan teori stratifikasi Max Weber, sementara penelitian penulis menggunakan teori reproduksi sosial Pierre Bourdieu dengan fokus pada reproduksi kesenjangan modal budaya dalam arena permainan *Fish It* Roblox.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Giulio Pitroso (2023) yang berjudul "*Beyond Subcultures: To Study Gaming Communities through Bourdieu's Cultural Capital*" mengkaji tentang komunitas gaming menggunakan konsep *cultural capital* milik Pierre Bourdieu. Penelitian ini memperkenalkan konsep *gaming capital* yang diadaptasi dari *cultural capital* Bourdieu, didefinisikan sebagai pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimiliki pemain baik untuk individu maupun sistem kultural yang mengelilingi permainan digital. Gaming capital mendeskripsikan bagaimana pemain bergantung pada *paratexts* untuk mengakumulasi modal budaya. Pitroso menjelaskan bahwa modal budaya berbentuk *embodied* (pengetahuan dan kebiasaan yang terinternalisasi), *institutionalized* (gelar/sertifikat), dan *objectified* (barang kultural). Dalam gaming, bentuk *embodied* sangat penting karena merepresentasikan pengetahuan yang tidak dapat ditransmisikan secara instan dan sangat ditentukan oleh pengalaman serta akses terhadap *paratexts*.[12] Persamaan penelitian Pitroso dengan penelitian penulis adalah penggunaan konsep *gaming capital* untuk memahami distribusi modal budaya yang tidak merata dalam komunitas gaming. Namun perbedaannya, penelitian Pitroso fokus pada diskusi teoretis berbagai model sosiologis untuk menganalisis komunitas gaming secara umum, sementara penelitian penulis fokus pada aplikasi untuk menganalisis reproduksi kesenjangan modal budaya antara pemain *noob* dan *expert* dalam arena *Fish It* Roblox di Yogyakarta.

[12] Giulio Pitroso, "Beyond Subcultures . To study gaming communities through Bourdieu ' s cultural capital," 2023.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sahrudin (2024) yang berjudul "*Mitos Kesempatan Setara dan Reproduksi Ketimpangan Sosial (Potret Konkret Ketidakadilan Sosial dalam Pendidikan bagi Anak-anak Petani di Wilayah Pinggiran Indramayu)*" dengan subjek penelitian yaitu SDN 1 Desa Cantigi Kulon Indramayu. Penelitian tersebut mempunyai hasil yaitu terlihat jelas kesenjangan sosial di dalam pendidikan. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar murid berasal dari anak-anak petani tambak dan seluruh siswanya adalah penduduk setempat yang termasuk dalam kalangan masyarakat kelas bawah. Dalam menjalankan pendidikannya, para murid di sana mendapatkan fasilitas bangunan sekolah dengan kondisi yang tidak layak. Latar belakang keluarga yang sebagian besar bekerja sebagai petani tambak dengan pendidikan yang rendah juga merupakan faktor adanya kesenjangan sosial di dalamnya. Lain halnya dengan masyarakat di perkotaan yang hidup dengan latar belakang ekonomi tinggi yang sangat mudah dalam mengakses pendidikan. Penelitian ini menggunakan konsep mitos kesempatan yang sama dan juga perbedaan modal budaya yang dipengaruhi oleh faktor modal ekonomi yang dialami oleh masyarakat di daerah terpencil.[13] Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada konsep yang digunakan yaitu reproduksi kesenjangan sosial yang terdapat di dalam sebuah arena. Terdapat juga perbedaan dari penelitian ini yaitu fokus penelitian yang mengarah ke dalam sebuah hierarki di dalam pendidikan daripada hierarki di sebuah *game online*.

Keempat, penelitian yang dilakukan Puspita Dewi Wulandari (2025) yang berjudul "*Kepemilikan Robux dan Ketimpangan Sosial Digital Anak: Analisis Hukum Perlindungan Anak di Indonesia*" yang mempunyai hasil yaitu ketimpangan sosial

[13] Sahrudin, "Mitos Kesempatan Setara dan Reproduksi Ketimpangan Sosial (Potret Konkret Ketidakadilan Sosial dalam Pendidikan bagi Anak- anak Petani Tambak di Wilayah Pinggiran Indramayu)," *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 01, no. 1 (2024): 16–23, https://doi.org/10.55656/wjp.v1i1.299.

terjadi di dalam dunia virtual Roblox karena adanya mata uang Robux. Subjek dari penelitian ini yaitu anak-anak yang aktif bermain Roblox hingga menyebabkan sikap konsumerisme terhadap pembelian Robux. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak dengan keterbatasan ekonomi yang secara otomatis kesulitan membeli Robux tidak dianggap oleh teman-temannya yang mampu membeli Robux. Dengan kata lain, Robux di dalam penelitian ini dianggap sebagai sebuah modal simbolik digital yang mengakibatkan keterasingan yang dialami oleh anak. Penelitian ini juga mengkaji terkait tanggung jawab hukum yang terlibat di dalamnya. Dalam penelitian ini, hukum yang ada di Indonesia saat ini belum mencakup terkait dengan kebijakan pembelian Robux untuk anak-anak. Diperlukan adanya regulasi yang mendalam untuk menciptakan hukum yang kuat dan terstruktur.[14] Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan teori dari Bourdieu tentang modal yang dikaitkan dengan Robux sebagai modal ekonomi yang berdampak pada modal simbolik. Perbedaan yang terlihat dari kedua penelitian yaitu subjek dan fokus yang digunakan, dalam penelitian terdahulu menggunakan subjek anak-anak dan fokus terhadap hukum yang seharusnya dijalankan, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan subjek orang dewasa dan fokus terhadap kesenjangan sosial yang terjadi di dalamnya tanpa melibatkan hukum.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Oki Rahadianto Sutopo, Nyarwi Ahmad, dan Rani Dwi Putri (2022) yang berjudul "*Generasi Muda, Kapital Digital dan Kesenjangan Sosial di Era Industri 4.0*" membahas terkait keresahan generasi muda dalam kehidupan sosial di industri 4.0 ini. Penelitian menggunakan metode campuran dengan subjek penelitian generasi muda dari 34 provinsi di Indonesia. Hasil dari

[14] Puspita Dewi Wulandari, "Kepemilikan Robux dan Ketimpangan Sosial Digital Anak : Analisis Hukum Perlindungan Anak di Indonesia," *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial dan Hukum* 3, no. 6 (2025): 8354–63, https://doi.org/https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2534.

penelitian menunjukkan bahwa generasi muda harus mengikuti perkembangan teknologi karena di semua aktivitas kehidupan diperlukan adanya pembaruan teknologi. Dengan menganut perspektif generasi sosial milik Woodman dan Wyn, Bourdieusian dan juga kapital digital dari Ragnedda dan Riu, membuktikan adanya ketidakmerataan distribusi kapital digital, sosial, budaya, dan juga ekonomi terutama dalam transisi menuju dunia kerja.[15] Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu adanya perspektif kesenjangan modal, baik dari sisi sosial, budaya, ekonomi, dan juga digital yang menjadi faktor dari kesenjangan sosial yang terjadi. Selanjutnya perbedaan dari kedua penelitian yaitu ditunjukkan dengan fokus penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu masih terlalu makro, sedangkan penelitian yang dilakukan sudah di tahap penelitian yang lebih spesifik lagi yaitu kesenjangan sosial di dalam dunia permainan digital.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah Azzahra (2024) yang berjudul "*Dampak Perbedaan Akses Teknologi terhadap Kesenjangan Sosial Ekonomi*" dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data berasal dari berbagai jurnal. Hasil penelitian ini yaitu masyarakat dengan kemampuan teknologi yang mudah memungkinkan meningkatkan perekonomian yang lebih baik. Sebaliknya, masyarakat dengan pengetahuan teknologi yang rendah akan sulit meningkatkan perekonomian. Hal tersebut dikarenakan kemudahan akses teknologi memudahkan segala cara beraktivitas termasuk untuk pendidikan dan peluang kerja jarak jauh. Setelah memunculkan ketimpangan penghasilan dari kedua masyarakat tersebut, kesenjangan sosial mulai bermunculan. Dengan itu, peneliti mengusulkan beberapa solusi untuk permasalahan tersebut seperti intervensi kebijakan dari

[15] Oki Rahadianto Sutopo, Nyarwi Ahmad, dan Rani Dwi Putri, "Generasi Muda, Kapital Digital dan Kesenjangan Sosial di era Industri 4.0," *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 11, no. 3 (2022): 473–89, https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jish.v11i3.46023.

pemerintah dan lembaga sosial untuk menyediakan program pelatihan keterampilan digital dan memperluas infrastruktur teknologi di wilayah terpencil.[16] Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu dalam permasalahannya yang terkait dengan kesenjangan yang diakibatkan karena adanya ketidakmampuan seseorang dalam mengoperasikan teknologi. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu fokus penelitian terdahulu yang terlalu universal sedangkan penelitian yang dilakukan hanya fokus pada satu arena saja.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Anik Sholistiyawati (2026) yang berjudul "*Analisis Dampak Teknologi terhadap Kesenjangan Sosial dalam Masyarakat Global*" yang membahas terkait kesenjangan sosial yang terjadi di zaman sekarang disebabkan oleh beberapa faktor seperti ketimpangan wilayah, disparitas gender, keterbatasan literasi digital, dan kesiapan infrastruktur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan literatur review. Penelitian ini menyimpulkan dari berbagai jurnal literatur bahwa pendekatan berbasis infrastruktur saja tidak cukup, diperlukan adanya literasi digital, pelatihan keterampilan, dan strategi kebijakan inklusif. Penyelesaian permasalahan ini diperlukan adanya pendekatan holistik yang mengintegrasikan akses teknologi, kemampuan pengguna, dan hasil pemanfaatannya dengan melihat konteks lokal dan kelompok rentan.[17] Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat kesenjangan keterampilan atau skill yang dapat merubah kondisi seseorang. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu fokus penelitian yang terlalu meluas sehingga subjek yang diteliti tidak spesifik.

[16] Nur Afifah Azzahra dan Muhammad Irwan Padli Nasution, "Dampak Perbedaan Akses Teknologi terhadap Kesenjangan Sosial Ekonomi," *Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen* 1, no. 4 (2024): 422–29, https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jaem.v1i4.3491.
[17] Anik Sholistiyawati, "Analisis Dampak Teknologi terhadap Kesenjangan Sosial dalam Masyarakat Global," *Journal Economy* 4, no. 1 (2026): 1–8, https://doi.org/https://doi.org/10.59945/vwpdp024.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Rahman dan Dimas Asto Aji An'Amta (2024) yang berjudul "*Dunia Game online* Mobile Legend *dalam Sudut Pandang Strata Sosial*" dengan subjek yaitu komunitas Mobile Legend di Kota Banjarmasin. Penelitian ini membahas tentang penggunaan skin dari permainan Mobile Legend dapat mencerminkan kekayaan karena dalam konteks permainan ini, nilai skin sering diukur dalam nilai uang. Kemudian peningkatan kinerja setiap pemain dapat memberikan sebuah status pencapaian bagi setiap pemain. Selanjutnya adapun pengukuran kehormatan bagi setiap pemain yaitu dengan pengakuan pro-player yang disebut-sebut oleh komunitasnya, hal tersebut dapat membawanya hingga bermain di E-sport. Skala pengetahuan dalam penelitian ini juga penting dikarenakan tanpa adanya pengetahuan, pemain tidak akan bisa memenangkan permainan karena penuh dengan taktik. Penelitian ini menggunakan teori stratifikasi sosial milik Max Weber karena dilihat dari hasilnya, terlihat jelas stratifikasi sosial yang dihasilkan permainan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif.[18] Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu adanya hierarki di dalam permainan hingga tercipta sebuah perbedaan atau kesenjangan di dalamnya. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu perbedaan penggunaan teori.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Rahma Auliya (2025) yang berjudul "*Representasi Dunia Sosial dalam Game Roblox: Analisis Semiotika Visual pada Dunia* Roleplay Brookhaven" yang berfokus terhadap representasi dunia nyata ke dalam dunia permainan virtual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini mencoba menganalisis

[18] Muhammad Nur Rahman dan Dimas Asto Aji An'Amta, "Dunia *Game online* Mobile Legend dalam Sudut Pandang Strata Sosial," *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 43–52, https://doi.org/http://doi.org/10.20527/multikultural.v2i1.241.

makna simbolik dari apa yang terdapat di dalam dunia virtual tersebut seperti gambaran rumah mewah, kendaraan yang mahal, dan profesi prestisius yang menggambarkan seseorang dengan kehidupan kapitalisme.[19] Simbol simbol yang terdapat dalam permainan itu secara tidak langsung mempengaruhi cara pandang pemain yang menyisipkan makna-makna tersebut ke dalam sebuah permainan digital. Walaupun penelitian terdahulu membuktikan representasi permainan digital secara menyeluruh, fokus tersebut yang menjadikan kedua penelitian ini sama. Namun perbedaan dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tidak adanya transaksi nyata dalam maps Brookhaven, sedangkan dalam maps *Fish It* mempunyai skema jual beli yang aktif.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh A. Noer Chalifah Ramadhany (2025) yang berjudul "*Peran Media Sosial dalam Mendorong Gaya Hidup Konsumtif di Kalangan Remaja Komunitas Pesisir*" berfokus meneliti kalangan remaja yang mempunyai perilaku gaya hidup konsumtif yang diakibatkan oleh banyaknya intensitas penggunaan media sosial. Fakta pengaruh dari media sosial menjadi bagian dari kecenderungan para remaja dalam pembentukan jati diri mereka. Maraknya tren yang banyak diikuti oleh masyarakat yang berasal dari *public figure* dapat memperkuat alasan masyarakat khususnya remaja di wilayah pesisir Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar dalam bertindak.[20] Pengaruh media sosial pada penelitian terdahulu tersebut terdapat keterkaitan makna jika dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan. Media sosial digunakan sebagai alat untuk membentuk perilaku yang mengakibatkan perubahan pada individu secara tidak langsung serta berdampak pada beberapa faktor.

[19] Rahma Auliya, "Representasi Dunia Sosial dalam *Game* Roblox : Analisis Semitotika Visual pada Dunia Roleplay Brookhaven" 2, no. 2 (2025): 46–61.
[20] A Noer Chalifah Ramadhany, "Peran Media Sosial dalam Mendorong Gaya Hidup Konsumtif di Kalangan Remaja Komunitas Pesisir" 02, no. 01 (2025): 18–25.

Seperti yang difokuskan pada penelitian ini yang berkaitan dengan pilihan rasional pemain *game* dalam pemilihan keperluan kehidupan nyata dengan kehidupan virtual.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Faza Nuevo Nuryawan dan Pambudi Handoyo (2024) yang berjudul "*Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain Game online*" berfokus pada pilihan rasional mahasiswa akhir di Kalurahan Condongcatur yang memilih bermain *game online* daripada mengerjakan tugas akhir. Hasil yang diberikan pada penelitian terdahulu menjelaskan tentang pertimbangan pragmatis mahasiswa akhir, keyakinan terhadap nilai tertentu, dan untuk memenuhi kebutuhan emosional. Penjelasan dari penelitian ini yaitu pengalihan mengerjakan tugas akhir ke aktivitas lain yaitu bermain *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa akhir. Namun pada penjelasan kesimpulan disebutkan bahwa rasionalitas mahasiswa akhir memilih *game online* daripada mengerjakan tugas akhir yaitu untuk memanfaatkan monetisasi yang dihasilkan dari bermain *game online* yang tentunya bermanfaat bagi mahasiswa.[21] Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu terkait dengan realitas individu untuk lebih memilih bermain *game online* sebagai hiburan dikala aktivitas hariannya. terdapat juga perbedaan dari kedua penelitian yaitu teori yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan teori tindakan rasional dari Max Weber, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan teori pilihan rasional milik James S. Coleman.

Pencarian penelitian terdahulu hingga pada titik jenuh merupakan cara untuk membandingkan dan menemukan gap penelitian. Dari kesepuluh penelitian terdahulu yang telah disampaikan di atas, peneliti belum menemukan penelitian yang membahas terkait kesenjangan sosial yang dialami oleh pemain *game online,* terutama dalam

[21] Faza Nuevo dan Pambudi Handoyo, "Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain *Game online*" 13, no. 02 (2024): 151–60.

platform Roblox di dalam maps *Fish It* Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk menganalisis dinamika kesenjangan sosial yang ada di dalamnya.

F. Landasan Teori

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan unsur penting dalam penelitian dikarenakan menjelaskan karakteristik sesuatu yang hendak diteliti. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan definisi konseptual yang terdiri dari beberapa variabel sebagai berikut:

a. Kesenjangan Sosial

Kata kesenjangan menurut KBBI yaitu perihal (yang bersifat, berciri) senjang; ketidakseimbangan; ketidaksimetrisan; jurang pemisah.[22] Soerjono Soekanto (1982) dalam bukunya mengatakan bahwasanya salah satu masalah sosial yang sangat serius adalah kemiskinan. Makna kemiskinan yaitu sebagai suatu keadaan di mana seseorang tidak sanggup menghidupi dirinya dengan kemampuannya sendiri, yang kemudian dihubungkan dengan perbandingan antara yang kaya dan yang miskin sesuai dengan kemampuan masing-masing.[23] Pengertian tersebut kemudian menjadi tonggak dari pengertian kesenjangan yaitu merupakan suatu kondisi dimana terdapat ketidaksetaraan dalam kehidupan bermasyarakat di berbagai aspek.[24] Selanjutnya di penelitian lain pengertian kesenjangan diperjelas dengan sebuah kondisi dimana ketidakmerataan akses terhadap sumber daya ekonomi yang dimiliki.[25]

[22] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Senjang dalam KBBI Daring," Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2026, https://kemdikbud.go.id.
[23] Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar (edisi revisi)* (Rajawali Pers, 2019).
[24] Amanda Diskafrida Augustia et al., "Mengurangi Benang Kusut Kesenjangan Sosial Ekonomi: Strategi Menuju Masyarakat yang Adil dan Sejahtera," *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi* 1192 (2024): 588–93.
[25] M. Amien Rais, *Kemiskinan dan Kesenjangan di Indonesia*, ed. oleh Awan Setya Dewanta et al. (Demangan GK 1/7, Yogyakarta 55221: Aditya Media, 1995).

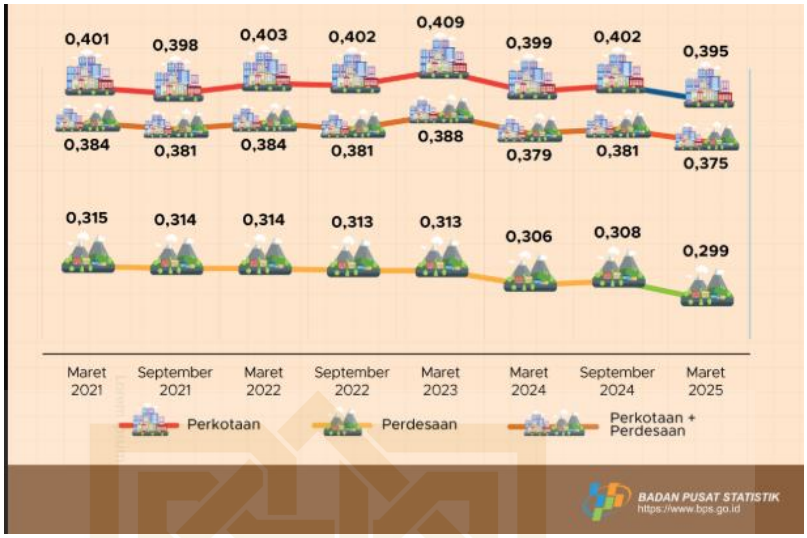
Kesenjangan berkaitan dengan tidak meratanya hak-hak yang diperoleh untuk masyarakat. Seperti penelitian dari Mochamad Syawie (2011) yang membahas tentang kemiskinan dan kesenjangan sosial yang banyak dialami oleh masyarakat miskin yang dipengaruhi oleh beberapa faktor dan penelitian ini memfokuskan pada faktor ekonomi.[26] Data dari Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa pada Maret 2025, tingkat ketimpangan pengeluaran penduduk Indonesia yang diukur menggunakan gini ratio adalah sebesar 0,375. Angka tersebut membentuk pola menurun jika dibandingkan dengan gini ratio di September 2024 yang sebesar 0,381 dan menurun 0,004 poin jika dibandingkan dengan gini ratio Maret 2024 yang sebesar 0,379 (Gambar 2).[27]

Gambar 2: Tingkat Ketimpangan Pengeluaran Penduduk Indonesia Maret 2025



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[26] Mochamad Syawie, "Kemiskinan dan Kesenjangan Sosial," *Sosio Informa* 16, no. 03 (2011): 213–19, https://doi.org/https://doi.org/10.33007/inf.v16i3.47.
[27] Badan Pusat Statistik, "Gini Ratio Maret 2025," Badan Pusat Statistik, 2025.



Sumber: bps.go.id, 2026

Penurunan angka tersebut semakin signifikan jika pemecahan masalah tidak ditangani dengan cepat dan tepat. Penelitian dari Uci Ningsih dkk (2024) memberikan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut seperti pendekatan kebijakan yang lebih inklusif, redistribusi kekayaan melalui pajak, peningkatan investasi di sektor pendidikan dan infrastruktur digital, dan juga pemberdayaan berbasis komunitas di daerah tertinggal. Tidak hanya solusi saja, di dalam penelitian juga menyarankan dalam pengimplementasian ini harus diadakan secara konsisten, evaluasi berkelanjutan, dan koordinasi lintas sektor supaya terwujudkan solusi yang relevan, efisien, dan tepat sasaran.[28]

Selain kesenjangan sosial di bidang ekonomi, terdapat pula kesenjangan sosial di bidang pendidikan. Pendidikan di dalam sebuah negara yang bertujuan untuk membentuk generasi penerus bangsa, sudah selayaknya mendapatkan hak-hak nya dalam menuntut ilmu. Dalam UUD'45 pasal 31 ayat 2 yang berbunyi "Setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya"

[28] Uci Ningsih, Alpendi, dan Ambar Sari Dewi, "Kesenjangan Sosial Ekonomi di Indonesia : Penyebab, Dampak, dan Solusi Kebijakan," *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia* 5, no. November (2024): 426–45, https://doi.org/10.22373/jsai.v5i3.5577.

menyatakan bahwa pemerintah harus memprioritaskan pendidikan dengan anggaran dari APBN dan dari APBD untuk memenuhi kebutuhan pendidikan tersebut.[29] Namun penelitian oleh Tiara Della Sinta dan Moch. Iqbal (2023) menyatakan bahwa akses pendidikan terutama di daerah pelosok masih banyak penghambatnya seperti dana pendidikan yang tersumbat, perbaikan infrastruktur, dan akses jalan menuju ke sekolah.[30] Seperti sudah tidak asing lagi bagi masyarakat adanya peristiwa kesenjangan sosial di dalam aspek pendidikan terutama di daerah terpencil. Adapun solusi yang dapat diterapkan untuk menanggulangi adanya kesenjangan pendidikan, seperti peningkatan infrastruktur pendidikan, pelatihan dan pengembangan kualitas guru, mendorong peningkatan prestasi siswa, perbaikan aksesibilitas menuju sekolah, memberikan beasiswa dan bantuan dalam aspek ekonomi, peningkatan kesadaran masyarakat, serta diadakannya kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan organisasi terkait.[31]

Kemudian adapun kesenjangan sosial desa kota yang jika dilihat cukup dari istilahnya saja kesenjangan antara desa dan kota sudah sangat terlihat. Hal tersebut bisa dilihat dari sifat dari kedua daerah tersebut yang sangat berbeda. Karakteristik pedesaan yang kental akan budaya, kondisi geografis yang alami dan juga masih banyak dijumpai sumber daya alam disekitarnya menjadikan masyarakat bergantung dengan alam. Dibuktikan dengan beberapa daerah yang kekurangan pemanfaatan peluang ekonomi yang ada di pedesaan yang berorientasi pada keunggulan geografis

[29] Dianawati Lega dan Hartanto, "Tanggungjawab Pemerintah dan Kesenjangan Sosial Dalam Pendidikan," *ADIL: Indonesia Journal* 4, no. 2 (2023): 54–67.
[30] Tiara Della Sinta dan Moch Iqbal, "Kesenjangan Sosial Dalam Mengakses Pendidikan Di Bengkulu," *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu Sosial* 8, no. 1 (2023): 1–18, https://doi.org/doi.org/10.37216/tarbawi.v8i1.847.
[31] Sela Rizki Azkiyah, Giska Aryola, dan Beny Dwi Lukitoaji, "Isu Kesenjangan Pendidikan di Daerah Terpencil : Solusi untuk Mewujudkan Pendidikan yang Merata," *EDUCREATIVA : Jurnal Seputar Isu dan Inovasi Pendidikan* 1, no. 1 (2025): 121–29.

dan sumber daya lokal.[32] Sedangkan di daerah perkotaan yang khas dengan perputaran ekonomi masyarakat ditunjukkan dengan banyaknya bangunan serta fasilitas yang dapat memudahkan masyarakat bergerak dan tidak sedikit masyarakat pedesaan yang percaya bahwa untuk mengubah perekonomian keluarga, maka menggantungkan nasib di perkotaan adalah cara yang paling tepat. Tak lepas dari kemudahan akses yang ada di kota, kesenjangan daerah perkotaan juga tidak bisa dielakkan lagi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya ketidakmeratanya pembangunan infrastruktur yang ada di dua daerah yang saling berdekatan dan permasalahan tersebut muncul disebabkan oleh kurangnya anggaran yang dikeluarkan oleh pemerintah sehingga pembangunan tidak merata.[33]

Seiring berkembangnya zaman, kesenjangan tidak lagi tentang ketidakmerataannya hak-hak sosial yang didapatkan oleh masyarakat, namun juga berkaitan dengan hak-hak kemampuan atau skill masyarakat dalam hal pengembangan teknologi. Pengembangan teknologi sangatlah penting untuk generasi mendatang. Diperlukan sebuah transformasi penggunaan teknologi yang dapat memudahkan segala aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat. Proses transformasi digitalisasi tentunya tidak mudah dan tidak langsung merata hingga ke pelosok negeri. Di daerah terpencil Indonesia seperti di Kabupaten Wakatobi, perkembangan digitalisasi TIK yang tidak merata disebabkan oleh faktor kesiapan infrastruktur dan kualitas layanan TIK, faktor masyarakatnya, dan juga pemerintah sebagai pembuat kebijakan dalam pembangunan infrastruktur dan pengembangan

[32] Martina Purwaning Diah, "Pembangunan Pedesaan untuk Mengurangi Kesenjangan antara Desa dan Kota di Indonesia: Peluang dan Tantangan," *Public Administration Journal of Research* 2, no. 2 (2020): 165–73, https://doi.org/10.33005/paj.v2i2.45.

[33] Isnaeni Qurotun Nisyak, Pambudi Handoyo, dan Sugeng Harianto, "Kesenjangan Sosial Masyarakat Urban di Balik Pembangunan Infrastruktur Kota (Studi di Kecamatan Wiyung Kota Surabaya)," *Sosio e-Kons* 15 (2023): 206–11, https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sosioekons.v15i2.17769.

kapasitas masyarakat.[34] Diperlukan adanya solusi untuk menangani kejadian tersebut, seperti dalam makalah dari Paulus Haniko, dkk (2023) yang telah memberikan gambaran solusi utama dari permasalahan tersebut yaitu pembangunan infrastruktur berkelanjutan, pelatihan keterampilan digital seumur hidup, pendekatan khusus untuk komunitas yang terpinggirkan, kolaborasi dan berbagi pengetahuan, kebijakan dan advokasi, serta yang terakhir yaitu pemantauan dan evaluasi.[35]

Dari pengertian, penjelasan, dan jenis-jenis kesenjangan yang sudah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa kesenjangan sosial terdapat di mana saja dan dalam konteks apapun. Kesenjangan sosial tidak hanya menyangkut keadaan ekonomi yang tidak seimbang namun juga terdapat ketidakadilan dalam bermasyarakat terutama yang disebabkan oleh tidak meratanya kebijakan pemerintah dalam menanggulangi permasalahan yang terjadi. Oleh karena permasalahan ini masih eksis hingga sekarang, penelitian ini ingin menelaah sejauh mana kesenjangan sosial dapat tersentuh di zaman sekarang yang sudah serba instan.

b. Platform Roblox

Roblox merupakan platform *game online* yang diluncurkan secara resmi pada tahun 2006 oleh Roblox Corporation. Berbeda dengan *game online* pada umumnya yang hanya menyediakan satu jenis permainan dengan alur cerita atau misi yang sudah ditentukan oleh pengembang, Roblox menawarkan konsep yang unik sebagai platform *user-generated content* (UGC). Artinya, Roblox bukan sekadar tempat untuk bermain *game*, tetapi juga menyediakan ruang bagi para penggunanya untuk

[34] Yayat D. Hadiyat, "Kesenjangan Digital di Indonesia (Studi Kasus di Kabupaten Wakatobi)," *Jurnal Pekomnas* 17, no. 2 (2014): 81–90, https://doi.org/10.30818/jpkm.2014.1170203.
[35] Paulus Haniko et al., "Menjembatani Kesenjangan Digital : Memberikan Akses ke Teknologi , Pelatihan , Dukungan , dan Peluang untuk Inklusi Digital," *Jurnal Pengabdian West Science* 02, no. 05 (2023): 306–15, https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jpws.v2i5.371.

menciptakan *game* atau yang disebut "maps" mereka sendiri menggunakan Roblox Studio, yaitu sebuah *tools* atau alat pemrograman yang disediakan oleh platform. Konsep ini membuat Roblox tidak hanya berfungsi sebagai *game*, melainkan juga sebagai ekosistem kreatif di mana jutaan pengguna di seluruh dunia dapat berperan sebagai pemain sekaligus kreator.[36] Hingga saat ini, Roblox telah memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif setiap harinya di berbagai negara, termasuk Indonesia.

Salah satu karakteristik yang membedakan Roblox dari platform *game* lainnya adalah sistem ekonomi virtualnya yang kompleks. Roblox menggunakan mata uang virtual bernama Robux yang dapat dibeli menggunakan uang sungguhan atau diperoleh melalui berbagai aktivitas dalam platform, seperti menjual item yang telah dibuat atau menerima donasi dari pemain lain. Pengenalan Robux berawal di tahun 2013 yang merupakan update dari penyebutan awal yaitu “Roblox Points” yang digunakan sebagai alat tukar untuk membeli berbagai item yang ada di Roblox.[37] Robux tidak hanya berfungsi sebagai alat transaksi untuk membeli item kosmetik seperti pakaian avatar atau aksesori, tetapi juga dapat digunakan untuk mengakses *game* tertentu yang berbayar, membeli *game pass* yang memberikan keuntungan khusus dalam permainan, atau bahkan untuk membuat dan mengelola komunitas atau grup. Menariknya, para *developer* yang berhasil membuat *game* populer di Roblox dapat menghasilkan pendapatan nyata melalui program *Developer* Exchange (DevEx), di mana Robux yang mereka peroleh dari *game* mereka dapat ditukar menjadi uang sungguhan. Sistem ekonomi ini menciptakan dinamika yang kompleks di mana terdapat perbedaan signifikan antara pemain yang memiliki akses ke Robux

[36] Stuart Cunningham dan David Craig, “Creator Governance in Social Media Entertainment,” *Social Media and Society* 5, no. 4 (2019), https://doi.org/10.1177/2056305119883428.
[37] Curry, “Roblox Revenue and Usage Statistics (2026).”

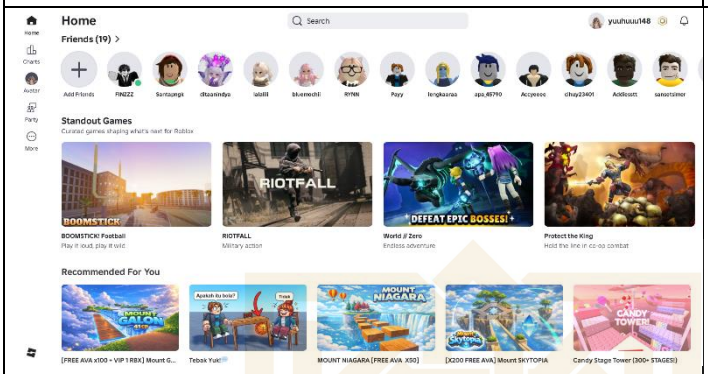
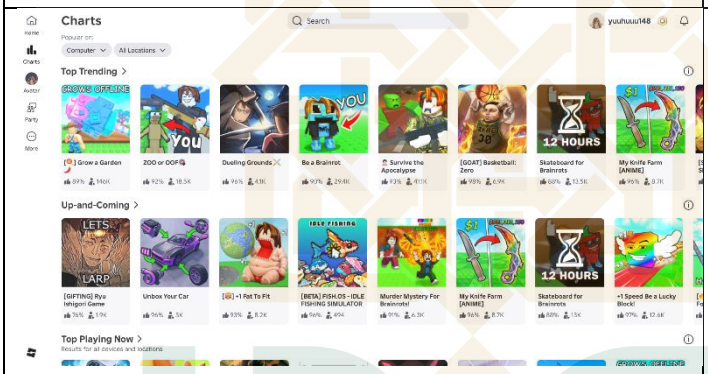
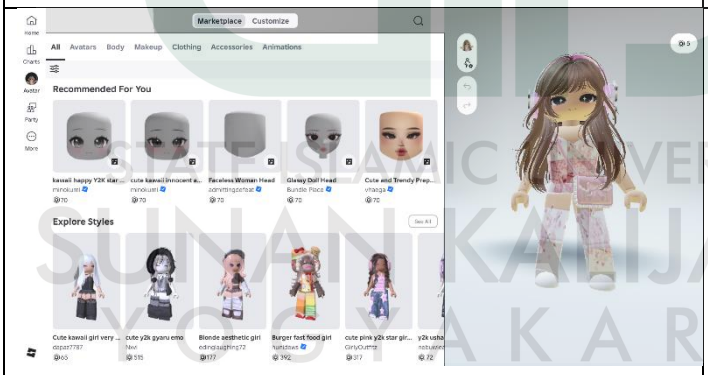
dalam jumlah besar dengan pemain yang bermain secara gratis atau dengan sumber daya terbatas.

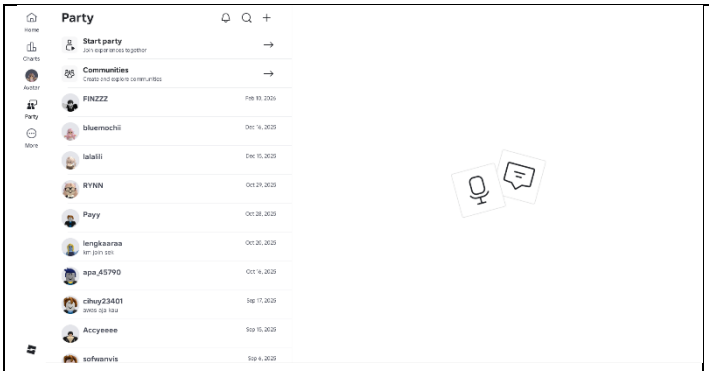
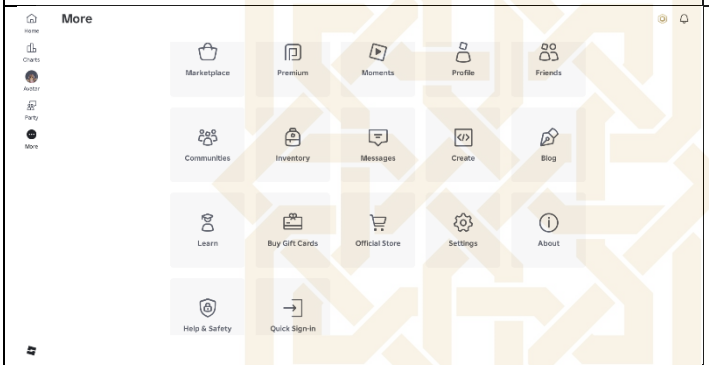
Roblox juga memiliki sistem status sosial yang cukup kompleks melalui berbagai mekanisme pengakuan dan penghargaan. Setiap pengguna memiliki profil yang menampilkan berbagai informasi seperti tanggal akun dibuat (yang menunjukkan senioritas), jumlah teman dan pengikut, koleksi item yang dimiliki, serta badges atau lencana yang telah diperoleh dari berbagai pencapaian dalam *game*. *Limited items* atau item terbatas yang hanya diproduksi dalam jumlah tertentu menjadi salah satu simbol status yang paling menonjol, karena harganya yang sangat mahal dan kelangkaannya membuat hanya segelintir pemain yang mampu memilikinya. Selain itu, terdapat juga sistem *verified badges* yang diberikan kepada *developer* atau *content creator* terkenal, serta fitur premium *membership* yang memberikan berbagai keuntungan eksklusif kepada pelanggannya. Semua elemen ini berkontribusi pada pembentukan hierarki sosial di dalam komunitas Roblox, di mana pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi siapa yang memiliki status "lebih tinggi" berdasarkan profil dan penampilan avatar mereka.

Berikut beberapa fitur-fitur yang ada di dalam Roblox:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tabel 1: Fitur-fitur yang ada di Roblox

Gambaran fitur	Keterangan
	Halaman "*Home"* atau beranda, menyajikan mulai dari profil pemain, logo lonceng yang berarti pusat informasi, profil teman yang sudah saling mengikuti, hingga rekomendasi maps yang selalu ditampilkan.
	Halaman "*Charts"* atau teratas, menampilkan beragam maps yang sedang trend di seluruh dunia, beragam maps yang sedang akan rilis, dan juga maps yang paling banyak dimainkan. Pilihan maps tersebut juga lengkap dengan rating serta banyak pemain yang memainkan.
	Halaman "*Avatar"*, yang menampilkan avatar yang sedang di pakai oleh pemain. Di dalam halaman ini pemain bisa mengganti avatar dari badan, muka, kepala, hingga baju yang dipakai bisa diubah sesuai kemauan pemain. Di sisi pojok kanan ada tampilan jumlah Robux yang dimiliki.

	Halaman *"Party"*, menyajikan ruang chat dengan sesama teman yang sudah saling mengikuti.
	Halaman "*More"* atau lainnya, yang di dalamnya ada beberapa fitur seperti; marketplace untuk membeli perlengkapan avatar (sama dengan halaman avatar); premium untuk membeli akun VIP atau akun premium yang berguna untuk bebas mengakses level, item, dan booster khusus; momen untuk melihat konten-konten yang dibuat oleh creator lain (seperti TikTok); profil untuk melihat profil pengguna/pemain; koneksi untuk melihat koneksi teman yang sudah saling berteman; komunitas untuk mengetahui dan bergabung ke dalam komunitas Roblox maupun komunitas di sebuah maps; inventaris untuk melihat item apa yang dimiliki pengguna; pesan sebagai ruang bagi CEO Roblox untuk berkomunikasi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

	maupun memberikan sambutan untuk pengguna; buat sebagai ruang untuk membuat sebuah maps baru; blog yang merupakan informasi terkait dengan Roblox yang dibuat oleh perusahaan; pelajari yang merupakan ruang untuk pemain untuk mempelajari kembali tentang platform Roblox; gift card yang merupakan ruang untuk berbelanja Robux; pengaturan yang berisikan pengaturan-pengaturan terkait Roblox; tentang yang merupakan sebuah informasi tentang aplikasi Roblox; bantuan dan keamanan yang menyediakan bantuan kepada pengguna; dan yang terakhir ada fitur log in cepat atau fitur untuk pengguna dapat log in di *device* lain.
	Di bawah halaman lainnya terdapat 2 tombol yaitu tombol beralih akun yaitu untuk mengakses akun lain dan tombol *logout* untuk keluar dari akun yang sedang digunakan.

Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, diambil dari tangkapan layar aplikasi Roblox pada 17 April 2026

Dalam konteks Indonesia, Roblox mengalami pertumbuhan yang cukup pesat terutama di kalangan anak-anak dan remaja dalam beberapa tahun terakhir.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Aksesibilitas yang tinggi karena Roblox dapat dimainkan melalui PC (*Personal Computer*), *smartphone*, tablet, bahkan konsol *game* membuat platform ini mudah diakses oleh berbagai kalangan. Selain itu, model *free-to-play* yang ditawarkan Roblox memungkinkan siapa saja untuk bermain tanpa harus mengeluarkan uang, meskipun pengalaman bermain dan status sosial dalam *game* akan sangat berbeda antara pemain yang membeli Robux dengan yang tidak. Di Indonesia, komunitas Roblox tidak hanya terbentuk berdasarkan *game* tertentu yang dimainkan, tetapi juga berdasarkan kesamaan lainnya seperti minat terhadap roleplay, building dan development, atau bahkan berdasarkan kedekatan geografis. Fenomena ini menunjukkan bahwa Roblox bukan sekadar platform *game*, melainkan telah menjadi ruang sosial digital yang penting bagi generasi muda Indonesia dalam membentuk identitas, membangun pertemanan, dan mengekspresikan kreativitas.

2. Teori

a. Teori Arena dan Modal Pierre Bourdieu

Pierre Bourdieu (1930-2002) adalah seorang sosiolog Perancis yang mengembangkan teori modal untuk menjelaskan bagaimana kesenjangan sosial terbentuk dan direproduksi dalam masyarakat. Bourdieu mengatakan bahwa modal tidak hanya bersifat ekonomi namun juga kultural, sosial, dan simbolik. Kemudian Bourdieu memperluas kembali teorinya dengan menambahkan konsep "*field*" atau arena, yaitu ruang sosial di mana aktor berkompetisi untuk mengakumulasikan berbagai bentuk modal.[38]

[38] Pierre Bourdieu dan J. D. Wacquant, *An Invitation to Reflexive Sociology* (Chicago: Polity Press, 1992).

1) Arena

Arena dalam pengertian KBBI yaitu gelanggang; bidang (yang menjadi tempat bersaing, berjuang, dan sebagainya).[39] Bourdieu dalam bukunya yang berjudul "*The Rules of Art Genesis and Structure of the Literary Field*" yang mendefinisikan ranah/field sebagai sebuah arena sosial yang terdiri dari hubungan antar individu atau kelompok dengan posisi yang berbeda-beda. Posisi ditentukan dari jumlah dan jenis modal yang dimiliki seperti modal ekonomi, modal sosial, atau modal budaya. Modal tersebut kemudian mempengaruhi seseorang dalam memperoleh keuntungan dari arena tersebut.[40] Perebutan modal di dalam arena memunculkan adanya dinamika persaingan serta perebutan posisi unggul. Modal juga berfungsi sebagai sumber kekuatan dalam persaingan tersebut. Tanpa disadari dan secara alami, seseorang dengan modal yang lebih banyak akan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

Beragamnya dinamika di dalam arena tersebut tanpa disadari muncul sebuah arena pertarungan menyebabkan adanya posisi dinamis yang akan dialami oleh agen yang berada di dalam arena. Seseorang dengan modal awal yang sedikit bisa menggantikan posisi keunggulan seseorang yang sedang di atas dengan cara mempunyai modal lain yang lebih banyak daripada seseorang yang sedang di atas tersebut. Seperti contoh seorang pemain *game* pemula dengan modal pengetahuan yang minim bisa naik level ke posisi atas hanya dengan membeli atau seorang itu menggunakan modal ekonomi untuk menaikkan posisinya. Hal tersebut juga bisa dirasakan oleh pemain dengan

[39] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Arena dalam KBBI Daring," Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2026, https://kemdikbud.go.id.
[40] Pierre Bourdieu, *The Rules of Art Genesis and Structure of the Literary Field (translated by Susan Emanuel)* (California: Polity Press, 1995).

posisi yang unggul tetapi ia tidak pandai untuk mempertahankan posisinya, maka yang terjadi adalah penurunan posisi.

Arena di dalam penelitian ini yaitu maps *Fish It* yang dimana semua pemain melakukan pertarungan modal di dalamnya. Keinginan serta ambisi pemain untuk naik posisi menjadikan sebuah kunci dari pertarungan modal yang ada di dalam sebuah arena. Pertarungan modal tersebut digambarkan dengan kondisi pemain *noob* dengan cara bermainnya yang masih sangat minim modal dibandingkan dengan pemain *expert* dengan modal yang lebih banyak dan cara bermainnya yang sudah profesional. Dengan begitu, perbedaan kepemilikan modal dapat mempengaruhi posisi setiap pemain. Pemain dengan modal yang besar memungkinkan mendapatkan keuntungan yang lebih besar daripada pemain dengan modal yang kecil. Bahkan pemain dengan modal yang kecil tidak bisa mendapatkan keuntungan apapun, dan jika pemain *noob* ingin mendapatkan keuntungan yang sama dengan pemain *expert*, maka ia harus berjuang lebih keras untuk mendapatkannya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa arena tidak hanya sebagai ruang bermain saja, namun dapat menjadi sebuah ruang reproduksi ketimpangan yang dimana distribusi modal yang tidak merata keseluruh agen yang berada di arena. Dengan kata lain, maps *Fish It* mencakup beberapa pengertian di atas yang menunjukkan bahwa sistem RNG yang mestinya dianggap sebagai sistem yang netral dan tidak memihak siapapun dapat disangkal dengan kondisi pemain pemula yang terus memperjuangkan posisi atas.

2) Arena Digital

Melanjutkan pengertian dari Arena yang sudah dijelaskan di atas, penelitian ini menggunakan konsep arena era digital yang merupakan

pengembangan dari konsep Bourdieu yang disesuaikan dengan konteks ruang digital. Konsep tersebut dipilih karena objek penelitian yaitu maps Fish It, merupakan ruang virtual yang termasuk ke dalam sebuah arena digital. Sariyanti menjelaskan bahwa ruang digital bisa dilihat sebagai arena tempat orang-orang saling memperebutkan kekuasaan, di mana berbagai bentuk modal dipertaruhkan dan diperjuangkan oleh penggunanya.[41] Oleh karena itu, ruang digital pada zaman sekarang tidak hanya sekedar tempat orang berinteraksi, namun juga memiliki aturan main dan logikanya sendiri, seperti pada konsep arena menurut Bourdieu. Dalam penelitian ini, maps Fish It pada platform Roblox dilihat sebagai salah satu bentuk arena digital tersebut. Arena digital yang tetap punya karakteristik seperti ruang pertarungan di mana pemain saling mempertaruhkan berbagai modal untuk mendapatkan posisi tertentu.

Konsep arena digital juga sudah dibahas dalam ranah internasional, seperti pada penelitian oleh Roland Verwiebe dan Steffen Hagemann yang berjudul "Bourdieu Revisited: New Forms of Digital Capital – Emergence, Reproduction, Inequality of Distribution". Penelitian tersebut menjelaskan tentang teknologi digital yang saat ini sudah masuk ke semua aspek kehidupan seperti bisnis, pendidikan, politik, budaya, bahkan keluarga, sehingga menyebabkan sebuah perubahan yang besar dalam kehidupan sehari-hari.[42] Pada penelitian ini semakin menguatkan bahwa Fish It merupakan salah satu bentuk dari arena digital yang relevan pada zaman sekarang.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[41] Lilis Sariyanti, Desi Ariani, dan Rahmat Agustina D, "The construction of netizens' social practices in the digital arena: a pierre bourdieu analysis of viral public issues," *Society* 6, no. X (2026): 73–93.
[42] Roland Verwiebe dan Steffen Hagemann, "Bourdieu revisited : new forms of digital capital – emergence , reproduction , inequality of distribution," *Information, Communication & Society* 28, no. 11 (2025): 1861–83, https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2358170.

3) Modal

Pengertian modal dalam KBBI merupakan sebuah barang yang digunakan sebagai dasar atau bekal untuk bekerja (berjuang dan sebagainya).[43] Dalam konteks sosiologi, modal diperuntukkan sebagai alat untuk mempertaruhkan sebuah hak untuk meningkatkan status sosialnya, dalam hal ini dinamakan modal sosial. Bourdieu menjelaskan bahwa terdapat empat modal dalam perspektif sosiologi yaitu modal ekonomi, modal budaya/kultural, modal sosial, dan modal simbolik.[44]

a) Modal Ekonomi

Modal ekonomi merupakan modal yang berkaitan dengan harta uang maupun harta benda yang bernilai. Bourdieu menjelaskan bahwa modal ekonomi merujuk pada sumber daya material yang dapat secara langsung dikonversi menjadi uang. Modal ekonomi mencakup semua bentuk sumber daya material seperti uang tunai, aset finansial, properti, tanah, dan kepemilikan harta benda lainnya yang memiliki nilai tukar ekonomi.[45] Modal ekonomi merupakan hal terpenting jika dibandingkan dengan modal lainnya karena dapat menghasilkan modal lainnya hanya dengan memiliki modal ekonomi. Hal tersebut menjadikan kepemilikan modal ekonomi merupakan sebuah fondasi dari segala modal lainnya.

Memasuki ranah *game Fish It* modal ekonomi yang termanifestasi di dalamnya yaitu kepemilikan Robux yang tentunya dibeli dengan menggunakan uang, kepemilikan perangkat yang memadai, kepemilikan

[43] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Modal dalam KBBI Daring," Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2026, https://kemdikbud.go.id.
[44] Zulhair A, "Bourdieu dan Hubungan Internasional : Konsep, Aplikasi, dan Filsafat Ilmu."
[45] Richardson, "The Forms of Capital: Pierre Bourdieu."

akses internet yang memudahkan kecepatan dalam bermain, dan bisa juga kepemilikan waktu luang yang bisa didapatkannya dengan membayar orang untuk mengerjakan tugas rumah. Dengan mempunyai beberapa modal ekonomi tersebut, pemain dapat leluasa bermain dan bahkan dapat memperoleh modal lainnya seperti modal kultural, sosial, dan juga modal simbolik. Oleh karena itu, Bourdieu menyebut modal ekonomi merupakan fondasi dari segala modal yang ada.

b) Modal Kultural/Budaya

Modal kultural menurut Bourdieu, merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan simbol status yang dapat mengubah status sosial pada masyarakat.[46] Terdapat tiga jenis modal kultural, yaitu modal kultural yang terwujud *(embodied state)*, terobjek *(objectified state)*, dan terinstitusionalisasi *(institutionalized state)*. Modal kultural yang terwujud merupakan modal yang didapatkan melalui pembelajaran maupun warisan. Modal yang terobjek merupakan modal kultural yang berbentuk objek atau benda atau media. Sedangkan modal yang terinstitusionalisasi merupakan modal kultural resmi yang sudah diakui oleh sistem.[47]

Dalam ranah *game Fish It* terdapat modal kultural yang dapat diterapkan, yaitu skill atau kemampuan bermain yang termasuk modal kultural terwujud karena skill didapat dari latihan atau bermain terus menerus. Kemudian perlengkapan memancing yang dimiliki termasuk dari modal kultural terobjek. Selanjutnya yang difokuskan di penelitian ini adalah adanya

[46] Richardson.
[47] Ayu Musliha, "Modal Budaya dan Modal Sosial: Penunjang Berkembangnya toko Bangunan Yuna Jaya," *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humanioora* 13, no. 1 (2021): 102–11, https://doi.org/https://doi.org/10.52166/humanis.v13i1.2315.

peringkat level yang tertulis di atas avatar yang dimainkan. Peringkat tersebut didapat dari seberapa banyak pemain memancing ikan dengan syarat semakin mahal ikan yang di dapat maka semakin banyak level yang bertambah, kemudian menggunakan pancingan yang tepat untuk mengurangi waktu juga akan mempercepat pemain menambah level, dan dengan mengikuti event atau area khusus dapat menambah peringkat level yang lebih tinggi.

c) Modal Sosial

Melanjutkan dari pernyataan Bourdieu terkait modal kultural, modal sosial merupakan produk timbal balik dari adanya modal lainnya sehingga menimbulkan kepercayaan publik terhadap individu atau kelompok. Modal sosial dipercaya sebagai bentuk dari solidaritas kelompok elit yang berusaha memframing agar kelompoknya tetap konsisten dengan sumber daya yang ada.[48] Partha dan Ismail dalam Alfitri (2023) mendefinisikan modal sosial sebagai hubungan-hubungan yang tercipta dan norma-norma yang membentuk kualitas dan kuantitas hubungan sosial dalam masyarakat dalam spektrum yang luas, yaitu sebagai perekat sosial (*social glue*) yang menjaga kesatuan anggota kelompok secara bersama-sama.[49]

Pada *game Fish It* modal sosial dapat termanifestasi dalam keanggotaan komunitas, pertemanan antar pemain, dan juga akses ke dalam sebuah komunitas *expert.* Pemain *noob* dapat meningkatkan kualitasnya menggunakan cara modal sosial ini yaitu dengan bergabung ke dalam komunitas yang senang membagikan tips dan bantuan kepada anggota komunitas. Selain itu, jejaring sosial seperti menambahkan pertemanan

[48] Richardson, "The Forms of Capital: Pierre Bourdieu."
[49] Alfitri, *Pengukuran Modal Sosial*, ed. oleh Anang Dwi Santoso (Yogyakarta: IDEA Press Yoyakarta, 2023).

dengan pemain *expert* di dalam *game* merupakan alternatif dalam kepemilikan modal sosial pemain *noob* untuk meningkatkan skill bermainnya.

d) Modal Simbolik

Selanjutnya terdapat modal simbolik yang merupakan sebuah modal yang terwujudkan dari simbol seperti bahasa, wacana, dan sebagainya yang berperan sebagai sistem representasi.[50] Modal simbolik biasa dicontohkan dengan kewibawaan seseorang dan kepercayaan dari seseorang. Modal simbolik tidak dapat diukur selayaknya modal yang lain tetapi melalui pandangan orang lain simbol ini dapat diwujudkan sebagai sebuah modal untuk meningkatkan status sosial di masyarakat. Dalam *game Fish It* modal simbolik dapat dicontohkan dengan adanya badge level yang ada di setiap avatar pemain, list nama di *leaderboard*, dan bisa juga dengan melihat mahal atau tidaknya avatar yang dipakai.

Dalam penelitian ini, teori arena dan modal dari Pierre Bourdieu digunakan untuk menelisik lebih dalam pertarungan di dalam sebuah arena dapat terjadi dikarenakan perebutan sebuah modal. Namun modal yang diperebutkan tidak berpindah tangan sehingga memunculkan adanya reproduksi kesenjangan di dalamnya. Maka dari itu di dalam penelitian ini disebutkan bahwa terdapat kesenjangan sosial di dalam arena permainan yang disebabkan oleh reproduksi kesenjangan sosial.

b. Teori Pilihan Rasional James S. Coleman

James S. Coleman (1926-1995) merupakan sosiolog asal Amerika Serikat. Coleman berkontribusi menerbitkan lebih dari 30 buku, adapun bukunya yang berjudul "*Foundations of Social Theory*" (1994) yang sudah diterjemahkan ke

[50] Zulhair A, "Bourdieu dan Hubungan Internasional : Konsep, Aplikasi, dan Filsafat Ilmu."

bahasa Indonesia oleh Imam Muttaqien, Derta Sri Widowatie, dan Siwi Purwandari (2011). Dalam buku itu, Coleman menyebutkan bahwa aktor sosial membutuhkan sumber daya untuk kepentingan tertentu, untuk itu dibutuhkan pengorbanan yang kemudian dipertimbangkan untuk mencapainya.[51] Buku Coleman selanjutnya yang berjudul *"Rational Choice Theory"* membahas lebih dalam terkait faktor yang mempengaruhi aktor dalam mengambil keputusan. Selain dari sumber daya, aktor membutuhkan sebuah faktor yang membuat seorang individu benar-benar mempertimbangkannya menyangkut kepentingan individu.[52] Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan sosial tidak boleh dilakukan secara sembarangan namun harus terstruktur dan juga disertai dengan beberapa konsekuensi yang harus ditanggung agar tercipta hasil dengan keuntungan yang diinginkan. Oleh karena itu, setiap aktor akan mempertimbangkan berbagai pilihan berdasarkan sumber daya yang dimiliki dan juga memikirkan kemungkinan hasil yang akan diperoleh.

Teori ini juga kemudian menjelaskan bagaimana individu bertindak secara strategis dan terarah dalam suatu lingkungan sosial terutama dalam mengelola sebuah sumber daya.[53] Dalam penelitian ini, lingkungan sosial yang di maksud adalah maps *Fish It* yang dimana pemain harus melakukan pertimbangan keputusan terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan untuk mencapai posisi tertentu. Adanya pertimbangan tersebut dikarenakan kondisi pemain yang menyebabkan banyaknya pilihan dari yang rasional hingga irasional. Kondisi pemain yang dimaksud adalah kepemilikan sumber daya. Mengingat sumber daya setiap orang berbeda-beda sehingga pilihan yang didapatkan oleh setiap orang berbeda juga.

[51] James S. Coleman, *Dasar-Dasar Teori Sosial (Terj. Imam Muttaqien, dkk)* (Bandung: Nusa Media, 2011).
[52] James S. Coleman dan Thomas J. Fararo, *Rational Choice Theory Advocacy And Critique* (California: SAGE Publications Inc., 1992).
[53] James S. Coleman, *Dasar-Dasar Teori Sosial (Terj. Imam Muttaqien, dkk)*.

Perbedaan sumber daya itu juga menjadi sebuah keuntungan bagi pemegang sumber daya yang lebih besar, karena mempunyai banyak jalan pintas untuk memilih dan sangat leluasa untuk memilihnya. Sedangkan pemain dengan sumber daya yang kecil memiliki banyak pertimbangan dan lebih berhati-hati dalam pengambilan keputusan karena modal yang dimilikinya terbatas.

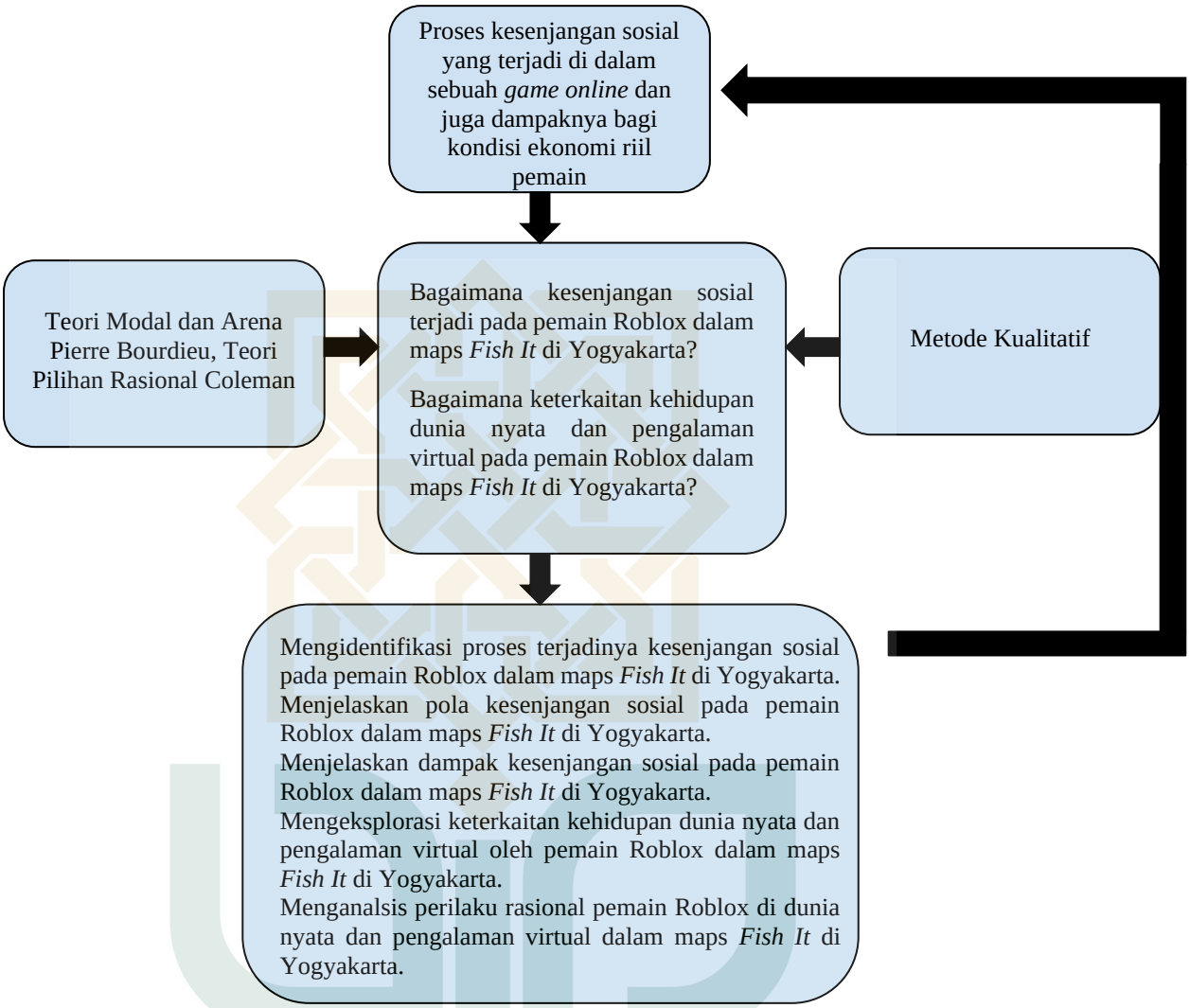
Rasionalitas pada dasarnya memberikan pilihan atau opsi kepada individu agar bijak dalam memilih sebuah keputusan agar menghasilkan keuntungan yang diinginkannya.[54] Keputusan yang diambil oleh pemain *game* maps *Fish It* merupakan hasil dari pertimbangan rasional yang mempertimbangkan tujuan, sumber daya, faktor resiko yang mungkin dihadapi, dan juga pertimbangan dari faktor kepentingan dari pemain. Dalam buku Coleman, David Willer menambahkan faktor pemaksa juga masuk ke dalam faktor seseorang dalam mempertimbangkan rasionalitasnya.[55] Hal ini berkaitan juga dengan faktor eksternal dari pemain yang masuk ke dalam sebuah interaksi antar pemain. Interaksi antar pemain dilakukan pemain agar mempunyai strategi untuk mengembangkan posisinya sehingga hasilnya lebih sesuai dengan mempertimbangkan semua faktor-faktor di atas.

Dalam penelitian ini, teori pilihan rasional milik Coleman yang di tulis di dua buku tersebut sangat dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan "Bagaimana keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?" karena untuk memutuskan segala sesuatu diperlukan adanya pertimbangan melihat dari beberapa faktor terkait sumber daya, faktor resiko yang mungkin dihadapi, faktor kepentingan dari pemain, dan juga faktor pemaksa dari pemain.

[54] Coleman dan Fararo, *Rational Choice Theory Advocacy And Critique*.
[55] Coleman dan Fararo.

3. Kerangka Berpikir

Gambar 3: Kerangka Berpikir



Sumber: Kerangka berpikir peneliti, 2026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Penelitian ini membahas terkait proses terjadinya kesenjangan sosial yang terjadi di dalam sebuah *game online* yang juga berkaitan dengan keputusan individu dalam mempertimbangakn sebuah pilihan rasional. Dalam penelitian ini terdapat dua rumusan masalah yang pertama yaitu "Bagaimana kesenjangan sosial terjadi pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta" dan yang kedua yaitu "Bagaimana keterkaitan kehidupan nyata dan pengalaman virtual pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?". Sedangkan teori yang digunakan peneliti untuk menganalisis pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan menggunakan dua teori yaitu teori modal dan

arena dari Pierre Bourdieu dengan cakupan pembahasan terkait pertarungan modal sosial di dalam sebuah *game online*. Teori yang kedua yaitu teori pilihan rasional milik James S. Coleman dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi di dalamnya. Kemudian hasil atau tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi proses terjadinya kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, menjelaskan pola kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, menjelaskan dampak kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, mengeksplorasi keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, dan menganalisis perilaku rasional pemain Roblox di dunia nyata dan pengalaman virtual dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah suatu jenis pendekatan penelitian dalam ilmu sosial yang menggunakan paradigma alamiah. Penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dari perspektif partisipan yang terlibat di dalamnya.[56] Penelitian kualitatif menuntut peneliti untuk berusaha menemukan dan menceritakan kegiatan yang dilakukan dan bagaimana kegiatan tersebut berdampak kepada informan.

Pemilihan studi kasus untuk pendekatan di penelitian ini dikarenakan sebuah strategi untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" atau "mengapa" tentang suatu fenomena kontemporer di kehidupan nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan

[56] John W Creswell dan Cheryl N Poth, *Qualitative Inquiry & Research Design* (California: SAGE Publications Ltd, 2018).

konteks tidak begitu jelas.[57] Dengan pendekatan ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian karena di dalam studi kasus berfokus kepada sejumlah kejadian yang sedang diteliti dan mencari hubungannya, serta salah satu bentuk penelitian kualitatif yang berbasis pada pemahaman opini manusia.[58] Selanjutnya terdapat tantangan dalam pendekatan studi kasus yang diungkapkan oleh Creswell dalam penelitian yang dilakukan Assyakurrohim dalam Ilhami (2024) yang menyatakan bahwa peneliti hendaknya dapat mengidentifikasi kasusnya dengan baik, peneliti hendaknya mempertimbangkan kasusnya sebagai kasus tunggal atau multikasus, dapat memilih dasar suatu kasus untuk melakukan sampling yang baik sehingga dapat mengumpulkan informasi dengan baik, memiliki banyak informasi dalam kasus yang diteliti, dan memutuskan sebuah batasan dalam suatu kasus agar tidak mudah beralih fokus.[59]

Seperti penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan rumusan masalah "Bagaimana kesenjangan sosial terjadi pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?" dan "Bagaimana keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?" diharapkan dapat terjawab dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Jika dilihat dari keunggulan pendekatannya, penelitian ini termasuk spesifik dan termasuk sebagai opini dari informan yang membuat data lebih akurat karena informan sudah mengalami peristiwanya. Dalam penelitian ini juga bisa memberikan nuansa dan pikiran-pikiran yang dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Namun untuk menanggulangi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[57] Robert E. Stake, *The Art of Case Study Research*, *The Modern Language Journal*, vol. 80, 1996, https://doi.org/10.2307/329758.
[58] Muhammad Wahyu Ilhami et al., "Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 9 (2024): 462–69, https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129.
[59] Ubaid Ridlo, *Metode Penelitian Studi Kasus: Teori dan Praktik*, ed. oleh Ahmad Royani (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2023).

kelemahan yang terdapat dalam pendekatan ini yaitu dengan cara memberikan batasan penelitian agar mendapatkan data yang rinci, padat, dan terstruktur.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan berdasarkan data survei yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2025, tingkat penetrasi internet di Yogyakarta merupakan yang paling tinggi kedua di Indonesia setelah DKI Jakarta (91,35%) yaitu di angka (91,18%) dari total populasi,[60] dengan data tersebut peneliti dapat memperkirakan banyaknya pengguna internet yang berada di Yogyakarta. Alasan kedua yaitu, Yogyakarta merupakan daerah yang dikenal dengan kota pelajar sehingga menjadikan kota Yogyakarta sebagai kota dengan banyak anak muda yang tidak bisa terlepas dari penggunaan internet. Alasan ketiga, melanjutkan dari pernyataan kedua yaitu banyaknya pelajar yang berimigrasi ke Yogyakarta menyebabkan bertambahnya warnet, kafe, dan layanan publik dengan berbagai macam penyediaan internet serta banyaknya *event* perlombaan gaming yang menjadi peluang peneliti untuk mencari informan seorang pemain Roblox yang berdomisili di Yogyakarta. Alasan terakhir yaitu memudahkan peneliti dalam pendekatan kepada informan, wawancara mendalam dan juga menjangkau observasi lapangan yang efektif.

Penelitian ini dilakukan secara langsung, namun pemilihan informan melalui media sosial. Media sosial yang digunakan adalah X atau Twitter yang kemudian peneliti bergabung ke dalam salah satu komunitas Roblox dan juga komunitas *Fish It* dengan mengirim sebuah *menfess (mention confess)* atau pesan anonim yang dikirim melalui akun perantara tanpa mengungkap identitas pengirim, kemudian peneliti dapat terhubung

[60] APJII, "Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet," 2025.

oleh informan. Peneliti memilih menggunakan cara tersebut dikarenakan kemudahan pencarian informan yang dapat dijangkau.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang menjadi sumber untuk memperoleh informasi untuk penelitian atau dapat disebut dengan informan. Peneliti menentukan informan sesuai dengan pengalaman individu dan berkecimpung dalam kegiatan yang menjadi kajian penelitian.[61] Adapun kriteria informan yang telah dipilih peneliti untuk melengkapi data yaitu: 1) Informan wajib sudah berumur 17 tahun atau lebih terhitung saat penelitian berlangsung, dikarenakan rentang umur tersebut merupakan pengguna maps *Fish It* yang sudah boleh mengakses berbagai fitur termasuk fitur panggilan suara yang sudah diizinkan oleh kepolisian Indonesia yang mengatur tentang perizinan pengguna "Label Kedewasaan Konten" Roblox.[62] 2) Informan aktif bermain *Fish It* lebih dalam tiga bulan terakhir, kriteria untuk pemain yang *expert.* Serta aktif bermain *Fish It* 1 bulan terakhir sebelum penelitian, yang merupakan kriteria untuk pemain *noob*. 3) Informan merupakan pemain *expert* dan *noob.* dibuktikan dengan mengirimkan bukti profil avatar yang dimilikinya. Ciri-ciri pemain *expert* biasanya mempunyai peralatan memancing tingkat tinggi, menggunakan optimalisasi peralatan pancing lainnya, memancing di area khusus, dan mempunyai koin lebih dari 200 juta. Sedangkan ciri-ciri pemain *noob* yaitu peralatan pancing yang dimiliki masih terbatas atau masih menggunakan *starter rod,* lokasi memancing yang hanya di pulau awal, mempunyai kekayaan koin sebesar kurang dari 200 juta dan mempunyai pengetahuan terbatas tentang *Fish It* 4) Informan sedikit banyak paham sistem kerja maps *Fish It*.

[61] Mochamad Nashrullah et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, ed. oleh M. Tanzil Multazam, *UMSIDA Press* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2023), https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7.

[62] Jurnalis, "Roblox Menerapkan Sistem Peringkat Usia IGRS untuk Meningkatkan Keamanan Anak di Indonesia," Indonesian National Police, 2026, https://inp.polri.go.id/artikel/roblox-adopts-igrs-age-ratings-to-enhance-child-safety-in-indonesia#:~:text=Inp.polri.go.id,for the Indonesian gaming ecosystem.

Objek penelitian adalah sesuatu yang ingin dianalisis secara mendalam oleh peneliti. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah kesenjangan sosial yang terjadi di dalam permainan digital. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan informan yang sudah dicirikan di atas.

4. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber data langsung. Data primer yang biasa disebut dengan data asli memiliki keuntungan untuk menghasilkan informasi yang aktual dan terpercaya.[63] Data primer yang dibutuhkan dalam penelitian "Pertarungan Arena: Reproduksi Kesenjangan Sosial pada Pemain Roblox dalam Maps *Fish It* di Yogyakarta" didapatkan dari hasil observasi media sosial dengan bergabung di dalam komunitas online serta dari hasil wawancara yang didapatkan peneliti pada saat wawancara berlangsung. Hasil dari pengambilan data primer selanjutnya digunakan dan diamati peneliti untuk menjawab persoalan terkait penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak langsung dari sumber data atau melalui berbagai tahap. Data sekunder dapat berbentuk dokumen terdahulu, artikel surat kabar, maupun dari orang lain selain dari informan yang diteliti.[64] Dalam penelitian ini data sekunder juga sangat dibutuhkan untuk melengkapi data primer yang kurang lengkap atau bahkan tidak dicantumkan dalam data primer. Data sekunder bisa didapatkan melalui dokumen-dokumen resmi. Peneliti

[63] Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, ed. oleh Husnu Abadi, *CV. Pustaka Ilmu Group* (Yogyakarta, 2020).
[64] Hardani et al.

kemudian mendapatkan kemudahan memperoleh data sekunder dari berita-berita di beberapa platform media sosial

5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka dilakukan pengumpulan data. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan subjek maupun objek yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pengambilan data langsung di lapangan. Observasi menurut Susan Stainback dalam Sugiyono (2013), dibagi menjadi empat yaitu *passive participation, moderate participation, active participation* dan *complete participation.* Dalam tahap observasi peneliti mendapatkan beberapa keuntungan seperti menguasai konteks lapangan, membuka pandangan baru, melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati orang lain termasuk informan, dapat membaca situasi yang tidak dapat diungkapkan informan atau membuka persepsi peneliti dan dapat merasakan situasi sosial yang ada di lapangan penelitian.[65]

Tahap observasi dalam penelitian ini dimulai pada bulan Mei 2026. Peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat kondisi di dalam komunitas *Fish It* dan juga media sosial yang berkaitan dengan *Fish It* Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara ikut bermain di dalam arena *Fish It* untuk mengetahui bagaimana pergerakan pemain saat bermain. Peneliti akan melihat pergerakan maupun *update* perkembangan para pemain. Selain itu peneliti juga melakukan observasi langsung dengan informan terkait dengan respon pemain saat bermain. Selain itu peneliti juga mengobservasi pemain melalui media sosial, melihat keluh

[65] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*, *Penerbit Alfabeta Bandung* (Bandung: ALFABETA, CV, 2013).

kesah serta hal-hal yang berkaitan dengan *Fish It* di dalam komunitas online di platform X/Twitter.

b. Wawancara

Wawancara adalah tahap dimana peneliti memberikan pertanyaan kepada informan baik secara tatap muka langsung maupun berbasis online seperti panggilan video. Tahap wawancara diperlukan sikap, mimik muka, tutur kata serta keramahan, kesabaran dan keseluruhan penampilan agar mendapatkan kesan positif oleh informan. Terdapat dua pedoman wawancara yaitu pedoman wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.[66] Pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur agar mendapatkan data yang lebih banyak dan juga fleksibilitas di antara peneliti dan informan. Wawancara merupakan tahap terpenting dalam penelitian kualitatif karena membutuhkan informasi yang didapatkan langsung dari informan.

Peneliti melakukan wawancara kepada informan pada bulan Mei 2026. Wawancara dilakukan peneliti kepada total 10 orang informan dengan 5 orang yang memenuhi kriteria sebagai seseorang yang aktif bermain di maps *Fish It* dalam tiga bulan terakhir dan 5 orang lainnya yang memenuhi kriteria sebagai pemain *noob* yang baru saja bermain maps *Fish It* dalam satu bulan terakhir. Perlu di garis bawahi, informan yang dicari oleh peneliti hanya yang sudah berusia 17 tahun ke atas agar fokus penelitian lebih spesifik, saling berkaitan dan lebih akurat. Peneliti mewawancarai informan dengan pertanyaan tidak terstruktur serta mencabang namun tetap sesuai dengan rumusan masalah yaitu “Bagaimana kesenjangan sosial terjadi pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di

[66] Siyoto Sandu dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. oleh Ayup, *Literasi Media Publishing* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

Yogyakarta?" dan "Bagaimana keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta?".

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, rekaman atau karya-karya dari seseorang. Pengambilan dokumentasi merupakan pengambilan data yang paling mudah karena peneliti hanya mengamati benda mati dan ketika keliru mudah untuk direvisi. Dokumentasi yang dilakukan peneliti bersifat subjektif, namun dengan dokumentasi data yang diperoleh peneliti akan semakin lengkap. Jenis dokumen ada dua yaitu dokumen pribadi yang biasa berbentuk catatan harian, cinderamata, surat-surat yang bersifat pribadi dan dokumen resmi yang biasa terdapat dalam suatu lembaga.[67]

Peneliti mulai mengumpulkan dokumentasi pada saat awal observasi kemudian dilanjutkan pada saat wawancara di bulan Mei 2026. Pengambilan dokumentasi berbentuk salinan informasi di media sosial yang memberitakan kesenjangan yang didapatkan oleh pemain, foto saat wawancara dan juga catatan hasil wawancara atau transkrip wawancara. Proses tersebut juga bisa dijadikan peneliti sebagai alat untuk mencocokkan hasil wawancara dengan dokumentasi yang telah dilakukan di sosial media.

1. Validitas Data

Adanya persamaan antara data yang dilaporkan peneliti dengan data apa yang sesungguhnya terjadi merupakan tanda bahwa data kualitatif yang disajikan valid. Namun kebenaran yang disajikan dalam penelitian kualitatif bersifat jamak dan

[67] Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, *Syakir Media Press* (Makassar, 2021).

tergantung pada konstruksi manusia.[68] Untuk membuktikan data yang dilaporkan valid, terdapat proses triangulasi data sebagai pembanding antara data yang diperoleh dari lapangan dengan data yang sesungguhnya terjadi. Menurut Moleong dalam Syahrum, triangulasi sumber adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh.[69]

Peneliti mempunyai tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi, mengungkap, dan menjelaskan dampak reproduksi digital di dalam arena. Untuk memudahkannya, peneliti memetakannya sebagai berikut:

a. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah pemain *Fish It* yang sudah *expert* dan pemain *Fish It* yang masih *noob*.

b. Catatan Pertemuan

Peneliti juga membuka jawaban dari pihak lain yang hanya pemain Roblox yang bermain maps *Fish It* dengan jangka waktu yang lebih sedikit daripada informan utama.

Dengan langkah-langkah tersebut, peneliti dapat menggabungkan sumber yang telah didapatkan dan mendapatkan gambaran terkait reproduksi kesenjangan digital di dalam *Fish It*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

1. Analisis Data

Analisis data adalah proses penjabaran hasil informasi yang didapatkan dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Menurut margono dalam Salim dan Syahrum pada dasarnya, analisis data terdiri dari dua

[68] Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.
[69] Salim dan Syahrum, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. oleh Haidir (Bandung: Citapustaka Media, 2012).

jenis yaitu analisis non statistik dan analisis statistik.[70] Dalam penelitian ini diterapkan analisis data non statistik yang biasa dipakai para peneliti kualitatif dikarenakan proses perolehan data dan hasil akan diteliti secara mendasar dan mendalam hingga ke akarnya. Miles dan Huberman dalam Hardani membagi analisis data menjadi tiga alur kegiatan, seperti:[71]

a. Reduksi Data

Tahap reduksi data sebenarnya sudah dilakukan saat peneliti memutuskan kerangka konseptual, wilayah penelitian, permasalahan dan pendekatan penelitian. Namun dalam reduksi data dapat disederhanakan melalui seleksi ketat. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan memilah data hasil wawancara yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu kesenjangan sosial dan keterkaitan kehidupan nyata dengan pengalaman virtual pada pemain *Fish It*. Data yang diperoleh dari ketujuh informan dikelompokkan berdasarkan tema-tema tertentu seperti perbedaan level pemain, perbedaan keinginan pemain, sistem permainan, strategi bermain, kendala saat bermain, dan pengelolaan keuangan maupun waktu. Data yang dianggap kurang relevan atau tidak berkaitan dengan fokus penelitian disisihkan sehingga data yang tersisa lebih memudahkan peneliti dalam melakukan analisis lebih lanjut.

b. Penyajian Data

Tahap penyajian data merupakan sekumpulan kesimpulan yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data berbentuk narasi dan memiliki model tersendiri untuk dapat memudahkan pembaca untuk memahami temuan penelitian. Dalam penelitian ini, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang disertai kutipan langsung dari hasil

[70] Salim dan Syahrum.
[71] Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.

wawancara bersama informan. Penyajian data disusun sedemikian rupa berdasarkan tema-tema seperti yang disebutkan sebelumnya kemudian dihubungkan dengan teori Arena dan Modal milik Pierre Bourdieu untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan menggunakan teori Pilihan Rasional milik James S. Coleman untuk menjawab rumusan masalah yang kedua. Penyajian data menggunakan cara ini diharapkan dapat memudahkan pembaca untuk memahami keterkaitan antara temuan di lapangan dengan konsep teoritis yang digunakan dalam penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yang dinarasikan harus relevan dengan fokus penelitian, tujuan penelitian dan temuan penelitian yang sudah dilakukan pembahasan. Penarikan kesimpulan awal dapat disebut kesimpulan sementara, namun jika bukti dari data sudah valid dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan sudah kredibel. dalam penelitian in, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap sepanjang proses penelitian berlangsung. Mulai dari kesimpulan sementara yang diperoleh selama proses wawancara dan analisis awal hingga kesimpulan akhir yang disusun setelah seluruh data dikaji secara mendalam dan dikaitkan dengan teori yang digunakan. Kesimpulan akhir dalam penelitian ini disusun untuk menjawab kedua rumusan masalah yaitu terkait proses, pola, dan dampak kesenjangan sosial dan juga keterkaitan kehidupan nyata dan pengalaman virtual ada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

H. Sistematika Pembahasan

Pada penulisan ini, terdapat lima bab yang diringkas sebagai berikut:

BAB I, berisi pendahuluan. Dalam bab ini terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II, berisi mengenai pembahasan gambaran umum kesenjangan sosial, reproduksi kesenjangan, dan juga pilihan rasional oleh pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.

BAB III, berisi mengenai inti dari pembahasan penelitian. *Pertama* mengidentifikasi proses terjadinya kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, *kedua* menjelaskan pola kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, *ketiga* menjelaskan dampak kesenjangan sosial pada pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, *keempat* mengeksplorasi keterkaitan kehidupan dunia nyata dan pengalaman virtual pemain Roblox dalam maps *Fish It* di Yogyakarta, dan yang *kelima* menganalisis perilaku rasional pemain Roblox di dunia nyata dan pengalaman virtual dalam maps *Fish It* di Yogyakarta.

BAB IV, berisi tentang inti dari analisis data yang ada di lapangan dengan didukung menggunakan teori sosiologi.

BAB V, merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran, kemudian dilengkapi dengan daftar pustaka serta lampiran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat dua faktor penyebab terjadinya kesenjangan sosial yang dialami oleh pemain di dalam maps *Fish It*. Dua hal tersebut yaitu faktor perbedaan level pemain dan perbedaan keinginan pemain saat bermain maps *Fish It*.
2. Kesenjangan sosial pada maps *Fish It* mempunyai dua pola yang terbentuk saat bermain maps. Pola tersebut terbagi menjadi dua yaitu sistem permainan dan juga variasi strategi pemain saat bermain *Fish It.*
3. Penelitian ini menjelaskan bagaimana dampak kesenjangan sosial yang terjadi oleh pemain saat bermain di maps *Fish It*. Terbagi menjadi dua faktor yaitu berkaitan dengan kendala yang dialami oleh pemain dan dampak keuangan bagi pemain saat bermain *Fish It*.
4. Adapun dua faktor keterkaitan kehidupan nyata pemain dengan pengalaman virtual yang dialami saat bermain *Fish It*, yaitu kendala pemain yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan juga keuangan pemain yang mempengaruhi kehidupan nyata.
5. Penelitian ini mengungkap perilaku rasional yang dimiliki oleh pemain *Fish It* yang terdiri dari dua faktor, yaitu terkait dengan pengelolaan waktu dan terkait dengan pengelolaan keuangan oleh pemain *Fish It*.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari penelitian yang telah dilakukan masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya fokus pada satu lokasi yaitu di Yogyakarta.

Akibatnya, temuan yang dihasilkan hanya relevan pada satu lokasi tertentu yang dimana hasil temuan tidak dapat digeneralisasikan di lokasi lain. Kedua, sifat *game online* yang kemungkinan berubah seiring berkembangnya waktu. Akibatnya, temuan yang dihasilkan hanya relevan pada saat penelitian dilakukan.

C. Saran

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencari lebih banyak permasalahan yang terjadi pada dunia *game* yang tentunya berkaitan dengan kehidupan nyata.
2. Penelitian ini menemukan gap dalam literatur terkait pengaruh pengenalan awal *game online* terhadap kesenjangan sosial, sehingga hasil penelitian ini dapat memperkaya penelitian selanjutnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. *Syakir Media Press*. Makassar, 2021.

Afi, Fouad El, dan Smail Ouiddad. *The Rise of Video-Game Live Streaming: Motivations and Forms of Viewer Engagement*. Springer International Publishing, 2021. https://doi.org/10.1007/978-3-030-78645-8.

Alfitri. *Pengukuran Modal Sosial*. Diedit oleh Anang Dwi Santoso. Yogyakarta: IDEA Press Yoyakarta, 2023.

Alhasan, Khaled, dan Khawla Alhasan. "Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 18, no. 19 (2023): 32–46. https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.43133.

APJII. "Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet," 2025.

Augustia, Amanda Diskafrida, Muhammad Reza Karimullah, Adinda Farichatus Tsani, Setyo Irman Fa'urachmad, dan Ari Metalin Ika Puspita. "Mengurangi Benang Kusut Kesenjangan Sosial Ekonomi: Strategi Menuju Masyarakat yang Adil dan Sejahtera." *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi* 1192 (2024): 588–93.

Auliya, Rahma. "Representasi Dunia Sosial dalam Game Roblox : Analisis Semitotika Visual pada Dunia Roleplay Brookhaven" 2, no. 2 (2025): 46–61.

Azkiyah, Sela Rizki, Giska Aryola, dan Beny Dwi Lukitoaji. "Isu Kesenjangan Pendidikan di Daerah Terpencil : Solusi untuk Mewujudkan Pendidikan yang Merata." *EDUCREATIVA : Jurnal Seputar Isu dan Inovasi Pendidikan* 1, no. 1 (2025): 121–29.

Azzahra, Nur Afifah, dan Muhammad Irwan Padli Nasution. "Dampak Perbedaan Akses Teknologi terhadap Kesenjangan Sosial Ekonomi." *Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen* 1, no. 4 (2024): 422–29. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jaem.v1i4.3491.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Arena dalam KBBI Daring." Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2026. https://kemdikbud.go.id.

———. "Modal dalam KBBI Daring." Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2026. https://kemdikbud.go.id.

———. "Senjang dalam KBBI Daring." Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi., 2026. https://kemdikbud.go.id.

Bourdieu, Pierre. *Distinction A Social Critique of the Judgement of Taste (translate by Richard Nice)*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

———. *The Rules of Art Genesis and Structure of the Literary Field (translated by Susan Emanuel)*. California: Polity Press, 1995.

Bourdieu, Pierre, dan J. D. Wacquant. *An Invitation to Reflexive Sociology*. Chicago: Polity Press, 1992.

Coleman, James S., dan Thomas J. Fararo. *Rational Choice Theory Advocacy And Critique*. California: SAGE Publications Inc., 1992.

Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Creswell, John W, dan Cheryl N Poth. *Qualitative Inquiry & Research Design*. California: SAGE Publications Ltd, 2018.

Cunningham, Stuart, dan David Craig. "Creator Governance in Social Media Entertainment." *Social Media and Society* 5, no. 4 (2019). https://doi.org/10.1177/2056305119883428.

Curry, David. "Roblox Revenue and Usage Statistics (2026)." Business of Apps, 2026.

Diah, Martina Purwaning. "Pembangunan Pedesaan untuk Mengurangi Kesenjangan antara Desa dan Kota di Indonesia: Peluang dan Tantangan." *Public Administration Journal of Research* 2, no. 2 (2020): 165–73. https://doi.org/10.33005/paj.v2i2.45.

Game, Tutorial. "5 Game yang Mirip Roblox dan Tidak Kalah Seru." kumparan.com, 2025. https://kumparan.com/tutorial-game/5-game-yang-mirip-roblox-dan-tidak-kalah-seru-25jgdKwR476.

Grenfell, Michael. *Pierre Bourdieu "Key Concept."* New York: Routledge, 2014.

Hadiyat, Yayat D. "Kesenjangan Digital di Indonesia (Studi Kasus di Kabupaten Wakatobi)." *Jurnal Pekomnas* 17, no. 2 (2014): 81–90. https://doi.org/10.30818/jpkm.2014.1170203.

Haniko, Paulus, Baso Intang Sappaile, Imam Prawiranegara Gani, Joni Wilson Sitopu, Agus Junaidi, Sofyan, dan Didik Cahyono. "Menjembatani Kesenjangan Digital : Memberikan Akses ke Teknologi , Pelatihan , Dukungan , dan Peluang untuk Inklusi Digital." *Jurnal Pengabdian West Science* 02, no. 05 (2023): 306–15. https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jpws.v2i5.371.

Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani Fardani, Dhika Juliana Sukmana, dan Nur Hikmatul Auliya. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Diedit oleh Husnu Abadi. *CV. Pustaka Ilmu Group*. Yogyakarta, 2020.

Ilhami, Muhammad Wahyu, Wiyanda Vera Nurfajriani, Arivan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodj, dan M. Win Afgani. "Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 9 (2024): 462–69. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129.

James S. Coleman. *Dasar-Dasar Teori Sosial (Terj. Imam Muttaqien, dkk)*. Bandung: Nusa Media, 2011.

Jasmiarto, Dicky, Arief Sudrajat, dan Febriandita Tedjomurti. "Stratifikasi Sosial Dalam Game Online Mobile Legends : Studi Pada Warkop Telo Desa Gununggangsir Kabupaten Pasuruan." *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 6 (2025): 10522–35.

Jurnalis. "Roblox Menerapkan Sistem Peringkat Usia IGRS untuk Meningkatkan Keamanan Anak di Indonesia." Indonesian National Police, 2026. https://inp.polri.go.id/artikel/roblox-adopts-igrs-age-ratings-to-enhance-child-safety-in-indonesia#:~:text=Inp.polri.go.id,for the Indonesian gaming ecosystem.

Karisma, Nurul, Yovita Eka Wulandari, dan Shelvi Amalia Putri. "Pandangan Gen Z Terhadap Pemanfaatan Gaming Mobile Legends sebagai Peluang Sumber Penghasilan." *ARDHI : Jurnal Pengabdian dalam Negri*, 2024.

Lega, Dianawati, dan Hartanto. "Tanggungjawab Pemerintah dan Kesenjangan Sosial Dalam Pendidikan." *ADIL: Indonesia Journal* 4, no. 2 (2023): 54–67.

Musliha, Ayu. "Modal Budaya dan Modal Sosial: Penunjang Berkembangnya toko Bangunan Yuna Jaya." *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humanioora* 13, no. 1 (2021): 102–11. https://doi.org/https://doi.org/10.52166/humanis.v13i1.2315.

Nashrullah, Mochamad, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah Nurdyansyah, dan Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Diedit oleh M. Tanzil Multazam. *UMSIDA Press*. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2023. https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7.

Ningsih, Uci, Alpendi, dan Ambar Sari Dewi. "Kesenjangan Sosial Ekonomi di Indonesia : Penyebab, Dampak, dan Solusi Kebijakan." *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia* 5, no. November (2024): 426–45. https://doi.org/10.22373/jsai.v5i3.5577.

Nisyak, Isnaeni Qurotun, Pambudi Handoyo, dan Sugeng Harianto. "Kesenjangan Sosial Masyarakat Urban di Balik Pembangunan Infrastruktur Kota (Studi di Kecamatan Wiyung Kota Surabaya)." *Sosio e-Kons* 15 (2023): 206–11.

https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sosioekons.v15i2.17769.

Nofasari, Nuriyah. “Panduan Lengkap Roblox Fish It, Bedah Map, Spot Rahasia, dan Strategi 2025 Upgrade Paling Efektif Tahun Ini !!” Redaksiku.com, 2025. https://www.redaksiku.com/panduan-lengkap-roblox-fish-it-bedah-map-2025/.

Nuevo, Faza, dan Pambudi Handoyo. “Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain Game Online” 13, no. 02 (2024): 151–60.

Partnership, Access. “Di Balik Layar : Dampak Ekonomi Roblox di Indonesia Delivered by Access Partnership,” 2025.

Pitroso, Giulio. “Beyond Subcultures . To study gaming communities through Bourdieu ’ s cultural capital,” 2023.

Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*. *Penerbit Alfabeta Bandung*. Bandung: ALFABETA, CV, 2013.

Rahman, Fatih Aulia, Angga Hadiapurwa, dan Hafsah Nugraha. “Perilaku Pencarian Informasi Akademis Siswa SMAN 2 Cimahi melalui Media Sosial.” *Al-Ma’mun: Jurnal Kajian Kepustakawanan dan Informasi Journal* 4, no. 2 (2023): 93–108.

Rahman, Muhammad Nur, dan Dimas Asto Aji An’Amta. “Dunia Game Online Mobile Legend dalam Sudut Pandang Strata Sosial.” *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 43–52. https://doi.org/http://doi.org/10.20527/multikultural.v2i1.241.

Rais, M. Amien. *Kemiskinan dan Kesenjangan di Indonesia*. Diedit oleh Awan Setya Dewanta, Nanang Pamuji, Siti Nurniza, Liza Nur Afani, Pipien Pinarsih, dan Rina Mulyati Alimi. Demangan GK 1/7, Yogyakarta 55221: Aditya Media, 1995.

Ramadhany, A Noer Chalifah. “Peran Media Sosial dalam Mendorong Gaya Hidup Konsumtif di Kalangan Remaja Komunitas Pesisir” 02, no. 01 (2025): 18–25.

Rianto, Puji, dan Ade Irma Sukmawati. “Literasi Digital Pelajar di Yogyakarta: dari Consuming ke Prosuming Literacy.” *Jurnal Komunikasi Global* 10, no. 1 (2021).

Richardson. “The Forms of Capital: Pierre Bourdieu.” *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, 1986, 241–58.

Ridlo, Ubaid. *Metode Penelitian Studi Kasus: Teori dan Praktik*. Diedit oleh Ahmad Royani. Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2023.

Sahrudin. “Mitos Kesempatan Setara dan Reproduksi Ketimpangan Sosial (Potret Konkret Ketidakadilan Sosial dalam Pendidikan bagi Anak- anak Petani Tambak di Wilayah

Pinggiran Indramayu).” *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 01, no. 1 (2024): 16–23. https://doi.org/10.55656/wjp.v1i1.299.

Salim, dan Syahrum. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Diedit oleh Haidir. Bandung: Citapustaka Media, 2012.

Sandu, Siyoto, dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Diedit oleh Ayup. *Literasi Media Publishing*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Sari, Dessy Purnama, Sutrisno Sutrisno, dan Rauly Sijabat. “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Pemasaran Dalam Meningkatkan Volume Penjualan Pada Layanan Perjalanan Pariwisata ‘ Abrisam Tour ’ barang mereka dan memberi pelanggan pemahaman yang lebih baik tentang produk mereka .” *Journal of Management and Social Sciences (JIMAS)* 3, no. 2 (2024).

Sariyanti, Lilis, Desi Ariani, dan Rahmat Agustina D. “The construction of netizens’ social practices in the digital arena: a pierre bourdieu analysis of viral public issues.” *Society* 6, no. X (2026): 73–93.

Seo. “Cara Mabar di Roblox dengan Mudah, Pemula Ikuti Ini.” Bloomberg Technoz, 2025. https://www.bloombergtechnoz.com/detail-news/86941/cara-mabar-di-roblox-dengan-mudah-pemula-ikuti-ini.

Sholistiyawati, Anik. “Analisis Dampak Teknologi terhadap Kesenjangan Sosial dalam Masyarakat Global.” *Journal Economy* 4, no. 1 (2026): 1–8. https://doi.org/https://doi.org/10.59945/vwpdp024.

Sinta, Tiara Della, dan Moch Iqbal. “Kesenjangan Sosial Dalam Mengakses Pendidikan Di Bengkulu.” *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu Sosial* 8, no. 1 (2023): 1–18. https://doi.org/doi.org/10.37216/tarbawi.v8i1.847.

Siregar, Mangihut. “Teori ‘Gado-gado’ Pierre-Felix Bourdieu.” *Jurnal Studi Kultural* I, no. 2 (2016): 79–82.

Soekanto, Soerjono, dan Budi Sulistyowati. *Sosiologi Suatu Pengantar (edisi revisi)*. Rajawali Pers, 2019.

Stake, Robert E. *The Art of Case Study Research*. *The Modern Language Journal*. Vol. 80, 1996. https://doi.org/10.2307/329758.

Statistik, Badan Pusat. “Gini Ratio Maret 2025.” Badan Pusat Statistik, 2025.

Sutopo, Oki Rahadianto, Nyarwi Ahmad, dan Rani Dwi Putri. “Generasi Muda, Kapital Digital dan Kesenjangan Sosial di era Industri 4.0.” *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 11, no. 3 (2022): 473–89. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jish.v11i3.46023.

Sutrisno, dan Haryatmoko. “Selebriti dan Komodifikasi Kapital di Media Sosial.” *Journal Acta Diurna* 14, no. 2 (2018): 1–21. https://doi.org/:10.20884/1.actadiurna.2018.14.2.1363.

Syawie, Mochamad. “Kemiskinan dan Kesenjangan Sosial.” *Sosio Informa* 16, no. 03 (2011): 213–19. https://doi.org/https://doi.org/10.33007/inf.v16i3.47.

Verwiebe, Roland, dan Steffen Hagemann. “Bourdieu revisited : new forms of digital capital – emergence , reproduction , inequality of distribution.” *Information, Communication & Society* 28, no. 11 (2025): 1861–83. https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2358170.

We Are Social. “Digital 2025: The Essential Guide to The Global State of Digital,” 2025. https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025-the-essential-guide-to-the-global-state-of-digital/.

Wulandari, Puspita Dewi. “Kepemilikan Robux dan Ketimpangan Sosial Digital Anak : Analisis Hukum Perlindungan Anak di Indonesia.” *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial dan Hukum* 3, no. 6 (2025): 8354–63. https://doi.org/https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2534.

Zulhair A, Muhaimin. “Bourdieu dan Hubungan Internasional : Konsep, Aplikasi, dan Filsafat Ilmu.” *Jurnal Transformasi Global* 3, no. 2 (2016): 127–44.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA