

**Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan
Relasi Sosial Pemain *Map Fish It* di Roblox**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik Dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh:

AURELLIA AGUSTININGTYAS

NIM: 1152200278

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA
2026**

**Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan
Relasi Sosial Pemain *Map Fish It* di Roblox**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik Dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Ilmu Komunikasi**



Oleh:

AURELLIA AGUSTININGTYAS

NIM: 1152200278

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA
2026**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Aurellia Agustiningtyas

NBI : 1152200278

**Judul : Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan
Relasi Sosial Pemain Map *Fish It* di *Roblox***

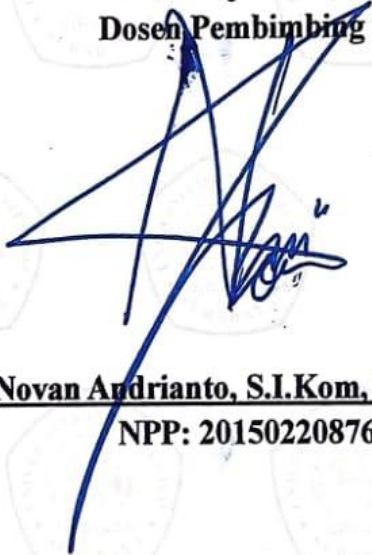
Surabaya, 6 Juli 2026

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing 1**



**Prof. Dr. V. Rudy Handoko, M.S
NPP. 20110.86.0062**



**Novan Andrianto, S.I.Kom, M.I.Kom
NPP: 20150220876**

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal, 6 Juli 2026

Dewan Penguji :

- 1. Novan Andrianto, S.I.Kom, M.I.Kom
Ketua**
- 2. Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom., M.Med.Kom
Anggota I**
- 3. Dewi Sri Andika Rusmana, S.I.Kom., M.Med.Kom
Anggota II**

()
()

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**


Prof. Dr. V. Rudy Handoko, M.S
NPP. 20110.86.0062

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aurellia Agustiningtyas
NBI : 1152200278
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map *Fish It* di *Roblox*

Menyatakan Bahwa:

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 26 Mei 2026



(Aurellia Agustiningtyas)



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail: perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aurellia Agustiningtyas
NBI/NPM : 1152200278
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, atas karya saya yang berjudul:

Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain *Map Fish It* di Roblox

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)*, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Surabaya
Pada Tanggal : 24 Juni 2026

Yang Menyatakan

1000
SEPULUH RIBU RUPIAH
TTL 20
METERAI
TEMPEL
D0746AOX075799492
(Aurellia Agustiningtyas)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, saya panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, petunjuk, serta kemudahan yang senantiasa diberikan dalam setiap langkah perjalanan hidup saya. Berkat izin dan pertolongan-Nya, saya mampu melewati setiap proses hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kedua orang tua tercinta, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, serta kepercayaan yang tidak pernah putus diberikan kepada saya. Kalian adalah sumber kekuatan, semangat, dan motivasi terbesar dalam setiap langkah yang saya tempuh hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.

Kedua dosen pembimbing, yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan dedikasi yang telah diberikan sehingga saya bisa menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik.

Sahabat dan teman-teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, motivasi, serta berbagai pengalaman yang telah kita lalui bersama.

Kehadiran kalian menjadi bagian penting yang memberikan semangat dan kekuatan selama menjalani masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.

Almamater tercinta, terima kasih atas kesempatan untuk belajar, berkembang, serta memperoleh ilmu, pengalaman, dan nilai-nilai kehidupan selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Diri saya sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan, rintangan, serta proses panjang selama masa perkuliahan hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, kesabaran, dan ketekunan akan membuahkan hasil pada waktunya. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah yang lebih baik untuk meraih cita-cita, mengembangkan potensi diri, serta memberikan manfaat bagi banyak orang.

RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama : Aurellia Agustiningtyas
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 19 Agustus 2004
Alamat : Griya Candramas 2, Blok GD-42, RT: 17, RW:15, Pepe, Sedati, Sidoarjo.
Kebangsaan : Indonesia
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
No Telp/Email : 0895372185050/aurelia.agustining01@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Jenjang	Sekolah/Instansi/ Universitas	Jurusan	Periode
SD	SDN PEPE Sedati	-	2010 - 2016
SMP	SMP PGRI 7 Sedati	-	2016-2019
SMA	SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo	IPS	2019-2022
Strata I	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	Ilmu Komunikasi	2022 – Sekarang

RINGKASAN

Aurellia Agustiningtyas, 2026, **Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map *Fish It* di Roblox**

Roblox merupakan *platform game online* yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial virtual bagi pemain untuk berinteraksi dan membangun relasi. Salah satu map yang populer adalah *Fish It*, permainan simulasi memancing yang dikembangkan oleh Fish Atelier. Selain melakukan aktivitas memancing, pemain memanfaatkan fitur *text chat*, *voice chat*, dan *emotes* untuk bertukar informasi, bekerja sama, serta menjalin hubungan sosial. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam *game* dapat menjadi sarana pembentukan relasi sosial meskipun berlangsung tanpa pertemuan secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran komunikasi dalam pembentukan relasi sosial, menganalisis proses terbentuknya relasi antar pemain melalui interaksi dalam map *Fish It* di Roblox, serta mengidentifikasi bentuk-bentuk komunikasi yang digunakan pemain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode etnografi virtual yang berlandaskan teori *Computer-Mediated Communication* (CMC). Data diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap lima informan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi virtual yang terjadi antar pemain *Fish It* berbentuk pola komunikasi dua arah (sirkular) yang berlangsung secara interaktif melalui *text chat*, *voice chat*, dan simbol-simbol digital berupa ekspresi avatar. Pola komunikasi tersebut memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, pemberian umpan balik, kerja sama antarpemain, serta pembentukan relasi sosial yang berkembang melalui intensitas interaksi dan kesamaan minat dalam permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur komunikasi pada *Fish It* tidak hanya mendukung aktivitas bermain, tetapi juga berfungsi sebagai ruang komunikasi digital yang memfasilitasi terbentuknya hubungan sosial antar pemain.

Kata Kunci: *Komunikasi Virtual, Computer-Mediated Communication (CMC), Pola Komunikasi, Relasi Sosial, Roblox, Fish It.*

SUMMARY

Aurellia Agustiningtyas, 2026, *Virtual Communication Patterns in the Formation of Social Relationships Among Fish It Map Players in Roblox*

Roblox is an online gaming platform that serves not only as a source of entertainment but also as a virtual social space where players interact and build relationships. One popular map is Fish It, a fishing simulation game developed by Fish Atelier. Beyond the act of fishing, players utilize text chat, voice chat, and emotes to exchange information, collaborate, and foster social connections. This phenomenon demonstrates that in-game virtual communication can serve as a means of building social relationships, even in the absence of face-to-face contact. This study aims to explain the role of communication in the formation of social relationships, analyze the process of relationship-building among players through interactions within the Fish It map on Roblox, and identify the forms of communication employed by players. The research employs a descriptive qualitative approach using a virtual ethnography method grounded in Computer-Mediated Communication (CMC) theory. Data were gathered through in-depth interviews with five informants selected via purposive sampling, supplemented by observation and documentation. The results indicate that the virtual communication patterns among Fish It players are two-way (circular) and interactive, taking place through text chat, voice chat, and digital symbols such as avatar expressions. These communication patterns facilitate information exchange, feedback, player collaboration, and the development of social relationships driven by interaction frequency and shared gaming interests. The findings suggest that the communication features in Fish It do more than support gameplay; they function as a digital communication space that fosters social connections among players.

Keywords: *Virtual Communication, Computer-Mediated Communication (CMC), Communication Patterns, Social Relationships, Roblox, Fish It.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pola Komunikasi Virtual dalam Pembentukan Relasi Sosial Pemain Map *Fish It di Roblox*”** dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilakukan sesuai dengan arahan dan ketentuan yang diberikan oleh Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, serta bimbingan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atar segala Rahmat karunia, Kesehatan, kemudahan, serta kekuatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Harjo Seputro, S.T., M.T. selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945.
3. Bapak Prof. Dr. V. Rudy Handoko, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945.
4. Ibu Hajidah Fildzahun Nadhilah Kusnadi, S.Sos., M.A. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945.
5. Bapak Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing utama yang telah membantu dalam memberikan saran, kritik, dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Kun Muhammad Adi, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah membantu dalam memberikan saran, kritik, dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayah Nanang Riyanto dan Almh., Ibu Sujati yang tidak pernah lelah dalam memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta memberikan semangat yang luar biasa kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
8. Kakak Prisca Mayangsari, S.I.Kom yang selalu memberikan semangat dan menjadi tempat berbagi cerita dan keluh kesah selama proses penyusunan skripsi.

9. Sahabat penulis sejak masa PKKMB, Novelia Fitri D.P dan Anggie Friskilla yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi cerita selama perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
10. Teman penulis, Dian Aulia R yang telah menemani, mendukung dan selalu memberikan dukungan selama perkuliahan serta menemani dalam penyusunan skripsi.
11. Teman penulis, Zaid Taqvim yang telah menjadi teman selama perkuliahan dan selalu memberikan dukunga serta bantuan hingga penyusunan skripsi.
12. Diri penulis sendiri yang telah berusaha, berjuang, dan bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa perkuliahan hingga akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini. semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya kajian komunikasi virtual dan relasi sosial dalam lingkungan permainan daring, maupun bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
RINGKASAN	viii
SUMMARY.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	7
1.3 Batasan Penelitian.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 <i>Computer-Mediated Communication (CMC)</i>	17
2.3 Landasan Konsep.....	18
2.3.1 Pola Komunikasi Virtual	18
2.3.3 Pembentukan Relasi Sosial.....	19
2.3.4 Roblox sebagai Media Komunikasi Virtual.....	20
2.4 Kerangka Pemikiran	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Pendekatan Penelitian	23
3.2 Jenis Penelitian	23
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	24
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27

3.6 Teknik Analisis Data	30
3.7 Keabsahan Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	33
4.1 Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian.....	33
4.1.1 Deskripsi Singkat <i>Map Fish It</i>	33
4.1.2 Subjek Penelitian.....	35
4.1.3 Objek Penelitian	41
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan	41
4.2.1 Pola Komunikasi Dua Arah Antarpemain dalam <i>Map Fish It</i>	42
4.2.2 Pola Komunikasi Banyak Arah Antarpemain dalam <i>Map Fish It</i>	44
4.2.3 Pembentukan Relasi Sosial Antarpemain melalui Komunikasi Virtual di <i>Map Fish It</i>	46
4.2.4 Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Rekomendasi.....	51
5.2.1 Rekomendasi Akademis	51
5.2.2 Rekomendasi Praktis	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 4.1 Profil Informan	36

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	21
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Unduhan Aplikasi Roblox di Seluruh Dunia	2
Gambar 1.2 <i>Game</i> yang Paling Banyak Dimainkan Saat Ini.....	3
Gambar 4.1 <i>Event “Copper Canyon”</i> di <i>Fish It</i>	34
Gambar 4.2 Profil <i>username @ciwill06</i>	36
Gambar 4.3 Profil <i>username @Avizasena</i>	37
Gambar 4.4 Profil <i>username @Kayren_s</i>	38
Gambar 4.5 Profil <i>username @swiftries</i>	39
Gambar 4.6 Profil <i>username @jxnnixx16</i>	40
Gambar 4.7 Aktivitas komunikasi antarpemain melalui fitur <i>text chat</i> pada map <i>Fish It</i>	43
Gambar 4.8 Percakapan beberapa pemain pada global chat mengenai strategi memperoleh ikan.	44
Gambar 4.9 Aktivitas komunikasi antarpemain yang berkembang menjadi percakapan di luar konteks permainan.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	56
Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	62
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara.....	82
Lampiran 4 Sertifikat Publikasi & LOA Jurnal SEMAKOM.....	83
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Tampak Depan dan Belakang.....	85
Lampiran 6 Bukti Cek Turnitin	87
Lampiran 7 Lembar Perintah Revisi.....	89