



Representasi Konten Bertema LGBT pada Platform Game Online Roblox: analisis perspektif komunikasi Islam

Ahmad Sultoni Matondang¹, Mohd. Rafiq², Pahri Siregar³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

Email: asultoni619@gmail.com, mohd.rafiq@uinsyahada.ac.id, pahrisrg@uinsyahada.ac.id

Abstrak

Perkembangan platform game online telah mengubah fungsi permainan digital menjadi ruang komunikasi sosial yang memungkinkan pengguna membangun identitas, berinteraksi, serta memproduksi berbagai bentuk konten. Salah satu fenomena yang berkembang adalah munculnya representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk representasi konten bertema LGBT, pola interaksi digital pengguna terhadap konten tersebut, serta menganalisisnya berdasarkan perspektif komunikasi Islam. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Qualitative Content Analysis (QCA). Data diperoleh melalui observasi nonpartisipan terhadap konten publik di Roblox, dokumentasi berupa tangkapan layar avatar, percakapan publik, deskripsi permainan, simbol visual, dan ruang komunitas virtual, serta studi pustaka yang relevan. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi konten bertema LGBT pada Roblox diwujudkan melalui avatar, simbol visual, narasi permainan, dan komunitas virtual yang membentuk konstruksi identitas digital. Pola interaksi pengguna berlangsung melalui komunikasi verbal, komunikasi nonverbal berbasis avatar dan simbol, interaksi komunitas, serta partisipasi aktif dalam produksi konten digital. Dari perspektif komunikasi Islam, representasi dan interaksi tersebut perlu dipahami berdasarkan prinsip qaulan sadidan, qaulan ma'rufan, qaulan layyinan, qaulan balighan, qaulan kariman, dan qaulan maysuran yang menekankan nilai kebenaran, kesantunan, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap sesama dalam komunikasi digital. Penelitian ini menegaskan bahwa literasi digital berbasis nilai-nilai komunikasi Islam memiliki peran penting dalam membangun ruang komunikasi virtual yang etis dan bertanggung jawab.

Kata kunci: Roblox; Komunikasi Islam; Representasi LGBT.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi digital telah mengubah cara individu membangun identitas, berinteraksi, serta merepresentasikan nilai-nilai sosial di ruang virtual (Fauziah et al., 2025). Platform digital tidak lagi sekadar menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi arena pembentukan makna, budaya, dan ideologi melalui berbagai bentuk komunikasi yang berlangsung secara interaktif (Prisilia et al., 2025). Salah satu platform yang mengalami perkembangan pesat adalah Roblox, yaitu platform game online berbasis *user-generated*

content yang memungkinkan pengguna menciptakan dunia virtual, membangun karakter (avatar), serta melakukan komunikasi melalui fitur *chat*, komunitas, dan berbagai aktivitas sosial digital. Karakteristik tersebut menjadikan Roblox bukan hanya sebagai media permainan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi yang menghadirkan beragam representasi identitas, termasuk identitas gender dan orientasi seksual.

Dalam beberapa tahun terakhir, muncul berbagai ruang virtual, permainan (*games*), aksesoris avatar, hingga komunitas yang secara eksplisit maupun implisit mengangkat tema Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) (Ayu et al., 2025). Representasi tersebut tampak melalui penggunaan simbol pelangi, atribut avatar, nama komunitas, narasi permainan, maupun penyelenggaraan *event* bertema keberagaman (*diversity*). Kehadiran konten tersebut menunjukkan bahwa media digital telah menjadi ruang produksi dan reproduksi makna mengenai identitas sosial yang dapat diakses oleh pengguna dari berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak dan remaja yang merupakan mayoritas pengguna Roblox. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi digital tidak hanya berlangsung dalam bentuk pertukaran pesan, tetapi juga melalui simbol, visual, dan praktik representasi yang membentuk pemaknaan sosial.

Perspektif teori representasi Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi bukan sekadar proses mencerminkan realitas, melainkan proses aktif dalam membangun makna melalui bahasa, simbol, dan tanda yang diproduksi dalam suatu budaya (Arlan & Hidayah, 2026). Dengan demikian, konten bertema LGBT pada Roblox tidak hanya dapat dipahami sebagai unsur dekoratif dalam permainan, tetapi sebagai bentuk konstruksi makna yang berpotensi memengaruhi cara pengguna memahami identitas, keberagaman, maupun relasi sosial di ruang digital. Proses tersebut semakin diperkuat oleh karakteristik media digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah, interaksi berulang, serta pembentukan komunitas virtual melalui mekanisme *Computer Mediated Communication* (CMC).

Komunikasi yang berlangsung pada platform digital juga tidak dapat dilepaskan dari dimensi etika (Syapriani et al., 2025). Dalam perspektif komunikasi Islam, aktivitas komunikasi tidak hanya dinilai berdasarkan efektivitas penyampaian pesan, tetapi juga berdasarkan nilai moral dan tanggung jawab sosial. Al-Qur'an mengajarkan prinsip-prinsip komunikasi seperti *qaulan sadidan* (perkataan yang benar), *qaulan ma'rufan* (perkataan yang baik), *qaulan layyinan* (perkataan yang lemah lembut), *qaulan balighan* (perkataan yang efektif), *qaulan kariman* (perkataan yang mulia), dan *qaulan maysuran* (perkataan yang mudah dipahami). Prinsip-prinsip tersebut menjadi landasan normatif dalam menilai bagaimana suatu

pesan diproduksi, disebarluaskan, dan diterima dalam ruang komunikasi digital. Oleh karena itu, analisis terhadap konten bertema LGBT pada Roblox tidak hanya relevan dari perspektif komunikasi digital, tetapi juga penting dikaji melalui pendekatan komunikasi Islam yang menekankan aspek etika, tanggung jawab, dan kemaslahatan dalam penyampaian informasi.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas representasi LGBT dalam media massa, film, media sosial, maupun platform seperti TikTok, Instagram, YouTube, dan Twitter/X (Sarjana & Indonesia, 2027). Penelitian lain juga mengkaji komunikasi digital dalam komunitas virtual, pembentukan identitas daring, serta perilaku pengguna pada platform permainan (*online games*) (Istikhomah et al., 2012). Namun demikian, kajian yang secara khusus menelaah representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian mengenai Roblox lebih berfokus pada aspek pendidikan, kreativitas pengguna, keamanan digital, atau perilaku bermain anak. Di sisi lain, penelitian komunikasi Islam umumnya lebih banyak mengkaji etika komunikasi pada media sosial konvensional dibandingkan platform permainan berbasis *metaverse* dan *user-generated content*.

Kesenjangan penelitian (research gap) terletak pada belum adanya kajian yang mengintegrasikan analisis representasi konten LGBT di Roblox dengan teori representasi Stuart Hall, teori *Computer Mediated Communication* (CMC), dan perspektif komunikasi Islam secara komprehensif. Penelitian terdahulu cenderung mengkaji representasi media dari sudut pandang komunikasi budaya atau kajian media, sementara dimensi etika komunikasi Islam dalam konteks interaksi digital pada platform permainan virtual masih belum banyak dieksplorasi. Selain itu, penelitian mengenai Roblox umumnya menitikberatkan pada aspek teknis permainan atau dampak penggunaan media digital, bukan pada analisis isi komunikasi yang diproduksi melalui avatar, *chat*, deskripsi permainan, maupun ruang virtual bertema LGBT.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki urgensi akademik untuk mengisi kekosongan kajian mengenai representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox melalui pendekatan Analisis Isi Kualitatif (Qualitative Content Analysis). Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi bentuk representasi, memahami pola komunikasi pengguna, serta menginterpretasikan makna yang terkandung dalam simbol, narasi, maupun interaksi digital secara mendalam. Selanjutnya, hasil analisis akan dikaji menggunakan perspektif komunikasi Islam sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai praktik komunikasi digital yang berkembang pada platform permainan daring.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi digital dan kajian media baru, tetapi juga memperkaya khazanah komunikasi Islam dalam merespons dinamika representasi identitas dan interaksi sosial pada era digital.

PENELITIAN TERDAHULU

1. Penelitian oleh (Gaudszun & Elmezeny, 2021) dalam jurnal *Frontiers in Communication* yang berjudul “For the Girls, Gays, and Theys: LGBTQ+ Stakeholder Communication and Alignment of Video Game Brands” membahas bagaimana perusahaan pengembang permainan video membangun komunikasi strategis terhadap komunitas LGBTQ+ melalui representasi identitas queer dalam media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi LGBTQ+ dalam industri permainan tidak hanya diwujudkan melalui karakter dan narasi permainan, tetapi juga melalui strategi komunikasi organisasi di media sosial untuk membangun hubungan dengan para pemangku kepentingan. Penelitian ini menegaskan bahwa representasi identitas seksual dalam video game merupakan bagian dari konstruksi makna yang dibentuk melalui praktik komunikasi digital. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian, yaitu penelitian terdahulu menganalisis komunikasi strategis perusahaan permainan video, sedangkan penelitian ini mengkaji representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox berdasarkan perspektif komunikasi Islam.
2. Penelitian oleh (Hamidah et al., 2023) *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* yang berjudul “Representasi Kelompok Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) dalam Pemberitaan Detik.com” membahas bagaimana media daring membingkai pemberitaan mengenai kelompok LGBT menggunakan pendekatan analisis framing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi LGBT dalam media dipengaruhi oleh konstruksi sosial dan ideologi media sehingga menghasilkan kecenderungan tertentu dalam membentuk opini publik terhadap kelompok LGBT. Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam membangun makna dan persepsi masyarakat mengenai isu LGBT. Adapun penelitian yang dilakukan penulis berbeda karena tidak berfokus pada media berita, melainkan pada representasi visual dan interaksi pengguna dalam platform game online Roblox melalui pendekatan analisis isi kualitatif dan perspektif komunikasi Islam.
3. Penelitian oleh (Fika & Ukhty, 2024) *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak* yang berjudul “Media Representation of Gender and Non-Normative Sexual Diversity

Groups” membahas representasi kelompok dengan keragaman gender dan seksualitas non-normatif dalam pemberitaan media mengenai ASEAN Queer Advocacy Week menggunakan analisis framing Entman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap media memiliki kecenderungan framing yang berbeda, mulai dari mendukung, netral, hingga tidak mendukung terhadap isu LGBT. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran strategis dalam membentuk persepsi publik melalui proses representasi. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada objek kajian dan pendekatan analisis. Penelitian terdahulu berfokus pada pemberitaan media daring, sedangkan penelitian ini menganalisis representasi konten, avatar, chat publik, serta pola interaksi pengguna pada platform Roblox dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall, teori Computer Mediated Communication (CMC), dan konsep komunikasi Islam.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, kajian mengenai representasi LGBT umumnya berfokus pada strategi komunikasi perusahaan permainan video, representasi dalam pemberitaan media daring, serta analisis framing terhadap isu keberagaman gender dan seksualitas. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam membentuk konstruksi makna, persepsi, dan opini publik terhadap kelompok LGBT. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji representasi konten bertema LGBT pada platform game online Roblox masih sangat terbatas, terutama yang mengintegrasikan analisis terhadap representasi visual, simbol, deskripsi permainan, avatar, percakapan publik, serta pola interaksi digital pengguna dalam satu kajian yang komprehensif. Selain itu, belum banyak penelitian yang menganalisis fenomena tersebut dengan mengombinasikan teori Representasi Stuart Hall, teori *Computer Mediated Communication* (CMC), dan perspektif komunikasi Islam sebagai kerangka analisis. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk memberikan kontribusi akademik dengan mengkaji bentuk representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox, pola interaksi digital pengguna, serta menganalisis fenomena tersebut berdasarkan prinsip-prinsip komunikasi Islam sehingga diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital, media baru, dan komunikasi Islam.

KAJIAN LITERATUR

Perkembangan media digital telah menggeser fungsi platform permainan daring (*online games*) dari sekadar media hiburan menjadi ruang komunikasi sosial yang memungkinkan pengguna membangun identitas, berinteraksi, dan memproduksi berbagai bentuk representasi

budaya (Ariessanti et al., 2020). Roblox merupakan salah satu platform *user-generated content* yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menciptakan avatar, membangun dunia virtual, mengembangkan permainan, serta melakukan komunikasi melalui fitur *chat*, *voice chat*, komunitas, dan berbagai aktivitas sosial lainnya (Annafis, 2026). Karakteristik tersebut menjadikan Roblox sebagai ruang komunikasi digital yang menghadirkan proses pertukaran makna melalui simbol visual, bahasa, dan interaksi antarpengguna. Penelitian terkini menunjukkan bahwa komunikasi dalam Roblox berlangsung melalui komunikasi verbal dan nonverbal yang membentuk identitas digital pengguna serta memperkuat hubungan sosial di ruang virtual.

Fenomena representasi dalam media digital dapat dipahami melalui teori representasi Stuart Hall yang menjelaskan bahwa media tidak sekadar memantulkan realitas, melainkan secara aktif membangun makna melalui penggunaan bahasa, simbol, gambar, maupun praktik budaya (Pellu et al., 2026). Representasi merupakan proses konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh ideologi, nilai, dan kepentingan tertentu sehingga suatu objek atau identitas dapat dimaknai secara berbeda oleh setiap kelompok masyarakat. Dalam konteks platform Roblox, representasi tidak hanya muncul melalui narasi permainan, tetapi juga melalui desain avatar, atribut visual, simbol komunitas, deskripsi permainan, hingga interaksi yang berlangsung di dalam ruang virtual. Oleh karena itu, analisis representasi menjadi penting untuk memahami bagaimana konten bertema LGBT diproduksi, ditampilkan, dan dimaknai oleh pengguna dalam lingkungan digital.

Proses komunikasi pada platform Roblox dapat dijelaskan menggunakan teori Computer Mediated Communication (CMC). Teori ini menjelaskan bahwa interaksi manusia yang dimediasi teknologi digital memiliki karakteristik berbeda dibandingkan komunikasi tatap muka karena berlangsung melalui media komputer, internet, maupun perangkat digital lainnya (Albadinur & Majid, 2026). Dalam lingkungan Roblox, komunikasi terjadi melalui teks, suara, avatar, *emote*, maupun simbol visual yang memungkinkan pengguna membangun identitas virtual dan melakukan negosiasi makna secara berkelanjutan. Dengan demikian, komunikasi digital pada Roblox tidak hanya menghasilkan pertukaran informasi, tetapi juga membentuk budaya digital dan komunitas virtual yang memengaruhi perilaku sosial pengguna.

Dalam perspektif Islam, komunikasi merupakan aktivitas yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian pesan, tetapi juga mengandung dimensi etika, tanggung jawab moral, dan kemaslahatan (Ansori et al., 2026). Al-Qur'an memberikan pedoman komunikasi melalui konsep *qaulan sadidan* (perkataan yang benar), *qaulan ma'rufan* (perkataan yang baik), *qaulan*

layyinan (perkataan yang lemah lembut), *qaulan balighan* (perkataan yang efektif), *qaulan kariman* (perkataan yang mulia), dan *qaulan maysuran* (perkataan yang mudah dipahami). Prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar dalam menilai isi pesan maupun pola interaksi yang berkembang di ruang digital. Dengan demikian, analisis terhadap representasi konten bertema LGBT pada Roblox tidak hanya dipahami sebagai fenomena komunikasi digital, tetapi juga dianalisis berdasarkan nilai-nilai komunikasi Islam yang menekankan kebenaran, kesantunan, tanggung jawab, dan kemanfaatan dalam setiap proses komunikasi. Pendekatan ini memberikan perspektif yang lebih komprehensif dalam memahami hubungan antara media digital, representasi identitas, dan etika komunikasi di era masyarakat digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Isi Kualitatif (Qualitative Content Analysis/QCA). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan memahami secara mendalam bentuk representasi konten bertema LGBT yang muncul pada platform game online Roblox, pola komunikasi yang dibangun oleh pengguna, serta makna yang terkandung dalam berbagai simbol, teks, visual, dan interaksi digital (Ashari & Affandy, 2024). Analisis isi kualitatif memungkinkan peneliti menginterpretasikan pesan komunikasi secara sistematis dengan memperhatikan konteks sosial, budaya, dan nilai yang melatarbelakanginya, sehingga sesuai untuk mengkaji fenomena komunikasi digital pada media berbasis *user-generated content*.

Objek penelitian difokuskan pada konten publik bertema LGBT yang terdapat pada platform Roblox. Konten tersebut meliputi desain avatar, aksesoris digital, nama dan deskripsi permainan (*game description*), ruang virtual (*virtual space*), *event* komunitas, simbol-simbol visual, serta komunikasi yang berlangsung melalui fitur *chat* public (Dermawan et al., 2026). Pemilihan objek dilakukan secara purposive, yaitu memilih konten yang secara eksplisit maupun implisit merepresentasikan identitas, simbol, atau narasi bertema LGBT. Dengan demikian, unit analisis dalam penelitian ini bukan individu pengguna, melainkan berbagai bentuk pesan komunikasi digital yang dipublikasikan dalam lingkungan Roblox.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap konten publik pada platform Roblox, meliputi tangkapan layar (*screenshot*) avatar, percakapan (*chat*) publik, deskripsi permainan, penyelenggaraan *event* atau ruang virtual bertema LGBT, serta aturan komunitas (*community guidelines*) yang tersedia secara terbuka (Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020). Seluruh data dikumpulkan hanya

dari informasi yang bersifat publik sehingga tidak melibatkan akses terhadap data pribadi pengguna maupun komunikasi yang bersifat privat. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang mencakup artikel ilmiah, buku-buku komunikasi Islam, literatur mengenai komunikasi digital, teori representasi, teori *Computer Mediated Communication* (CMC), serta dokumen kebijakan resmi Roblox yang relevan dengan moderasi konten dan interaksi pengguna.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, observasi nonpartisipan, yaitu peneliti mengamati berbagai bentuk konten publik tanpa terlibat dalam aktivitas komunitas maupun interaksi pengguna di dalam platform (Hasbullah et al., 2018). Observasi dilakukan secara sistematis terhadap permainan, komunitas, avatar, dan fitur komunikasi yang memuat representasi bertema LGBT. Kedua, dokumentasi, yaitu mengumpulkan bukti digital berupa tangkapan layar, deskripsi permainan, simbol visual, percakapan publik, serta catatan lapangan hasil observasi. Dokumentasi dilakukan untuk menjaga keutuhan data sekaligus mempermudah proses kategorisasi selama analisis. Ketiga, studi pustaka, yaitu menelaah berbagai referensi ilmiah yang berkaitan dengan komunikasi digital, representasi media, komunikasi berbasis komputer, serta konsep komunikasi Islam sebagai landasan teoritis dalam menginterpretasikan temuan penelitian.

Analisis data menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña, yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Sugiyono, 2016). Pada tahap reduksi data, seluruh data hasil observasi dan dokumentasi diseleksi, diklasifikasikan, kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu, seperti bentuk representasi visual, representasi simbolik, pola komunikasi pengguna, serta bentuk interaksi digital yang berkaitan dengan tema LGBT. Selanjutnya, tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil kategorisasi ke dalam uraian deskriptif, matriks analisis, maupun tabel tematik sehingga hubungan antarfenomena dapat dipahami secara sistematis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi melalui proses interpretasi yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung untuk memperoleh temuan yang valid, konsisten, dan sesuai dengan konteks penelitian.

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan empat landasan teori utama. Pertama, Teori Representasi Stuart Hall digunakan untuk menjelaskan bagaimana simbol, bahasa, avatar, maupun narasi dalam Roblox membangun makna mengenai identitas LGBT. Kedua, Teori Komunikasi Digital digunakan untuk memahami karakteristik komunikasi yang berlangsung dalam ruang virtual sebagai bagian dari ekosistem media baru. Ketiga, Teori

Computer Mediated Communication (CMC) digunakan untuk menganalisis pola interaksi antarpengguna melalui media digital, khususnya komunikasi berbasis teks, avatar, dan simbol visual. Keempat, penelitian ini menggunakan perspektif Komunikasi Islam, khususnya konsep *qaulan sadidan*, *qaulan ma'rufan*, *qaulan layyinan*, *qaulan balighan*, *qaulan kariman*, dan *qaulan maysuran*, sebagai kerangka normatif dalam menilai etika komunikasi, penyampaian pesan, serta bentuk interaksi yang berkembang pada platform Roblox.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan berbagai jenis data yang diperoleh dari tangkapan layar, percakapan publik, deskripsi permainan, serta dokumen kebijakan Roblox. Sementara itu, triangulasi teori dilakukan dengan menginterpretasikan temuan berdasarkan teori representasi, teori komunikasi digital, teori CMC, dan konsep komunikasi Islam sehingga menghasilkan analisis yang lebih komprehensif. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox sekaligus menjelaskan fenomena komunikasi digital tersebut berdasarkan perspektif komunikasi Islam secara objektif, sistematis, dan akademis.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Bentuk Representasi Konten Bertema LGBT pada Platform Roblox

Hasil observasi nonpartisipan terhadap sejumlah permainan (*games*), ruang virtual, avatar, deskripsi permainan, serta komunitas publik pada platform Roblox menunjukkan bahwa representasi konten bertema LGBT hadir dalam berbagai bentuk komunikasi visual maupun tekstual. Representasi tersebut tidak hanya muncul melalui simbol-simbol identitas, tetapi juga dikonstruksi melalui desain karakter, atribut digital, narasi permainan, serta aktivitas komunitas yang memungkinkan pengguna mengekspresikan identitas tertentu di ruang virtual. Berdasarkan hasil reduksi data, bentuk representasi dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu representasi visual, representasi simbolik, representasi naratif, dan representasi komunitas digital.

Representasi visual merupakan bentuk yang paling dominan ditemukan pada platform Roblox. Bentuk ini ditunjukkan melalui penggunaan avatar yang mengenakan atribut berwarna pelangi (*rainbow flag*), aksesoris bertema *Pride*, pakaian dengan simbol LGBT, kombinasi warna tertentu, serta ekspresi karakter yang merepresentasikan identitas gender nonbiner maupun orientasi seksual tertentu (Auliya, 2025). Selain itu, beberapa permainan menyediakan

catalog item berupa pakaian, rambut, aksesoris, dan emote yang secara eksplisit menggunakan istilah *Pride*, *Rainbow*, *LGBTQ*, maupun simbol identitas lainnya. Kehadiran elemen visual tersebut menunjukkan bahwa avatar pada Roblox tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga menjadi media komunikasi nonverbal yang digunakan pengguna untuk membangun identitas digital.

Kategori kedua adalah representasi simbolik. Hasil observasi menemukan berbagai simbol yang digunakan dalam ruang virtual, seperti bendera pelangi, warna identitas komunitas LGBT, papan informasi (*billboard*), poster digital, ikon hati berwarna pelangi, hingga dekorasi bangunan bertema keberagaman (*diversity*) (Putri et al., 2026). Simbol-simbol tersebut umumnya ditempatkan pada area publik dalam permainan sehingga mudah diakses oleh seluruh pengguna. Dalam perspektif teori representasi Stuart Hall, simbol tersebut merupakan bagian dari sistem tanda (*system of representation*) yang berfungsi membangun makna tertentu melalui proses interpretasi pengguna. Dengan demikian, makna mengenai identitas LGBT tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui visualisasi simbol yang diproduksi dalam lingkungan digital.

Representasi berikutnya muncul melalui narasi permainan dan deskripsi (*game description*). Beberapa permainan secara eksplisit menggunakan istilah seperti *Pride Hangout*, *Rainbow Community*, *LGBTQ Safe Space*, maupun kalimat yang menekankan inklusivitas terhadap seluruh identitas gender dan orientasi seksual (Yosia et al., 2024). Deskripsi tersebut berfungsi sebagai bentuk komunikasi persuasif yang memberikan informasi mengenai tujuan permainan sekaligus membangun citra komunitas yang terbuka terhadap keberagaman identitas. Dalam analisis isi kualitatif, narasi tersebut menunjukkan bahwa teks digital memiliki fungsi representasional, yaitu membentuk cara pengguna memahami karakteristik ruang virtual sebelum mereka memasuki permainan.

Selain representasi visual dan naratif, penelitian ini juga menemukan representasi dalam bentuk komunitas digital. Beberapa permainan menyediakan ruang interaksi yang secara khusus ditujukan sebagai tempat berkumpul (*hangout*), berdiskusi, maupun melakukan aktivitas sosial bagi pengguna yang memiliki ketertarikan terhadap tema LGBT. Komunitas tersebut ditandai dengan keberadaan papan informasi, aturan komunitas, ruang percakapan publik, serta penyelenggaraan *event* virtual pada waktu tertentu. Keberadaan ruang komunitas tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berkembang sebagai ruang komunikasi digital yang memfasilitasi pembentukan identitas kolektif melalui interaksi antarpengguna.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa representasi konten bertema LGBT pada Roblox tidak dibangun melalui satu bentuk komunikasi saja, melainkan melalui kombinasi unsur visual, simbolik, tekstual, dan sosial yang saling melengkapi. Temuan tersebut sejalan dengan teori representasi Stuart Hall yang menjelaskan bahwa makna dibentuk melalui proses produksi simbol dan bahasa dalam suatu konteks budaya. Avatar, simbol pelangi, nama permainan, hingga deskripsi digital merupakan bagian dari sistem representasi yang memungkinkan pengguna membangun serta mengomunikasikan identitas tertentu kepada pengguna lain.

Apabila dikaji dari perspektif komunikasi digital, keberadaan konten tersebut menunjukkan bahwa platform Roblox telah mengalami transformasi fungsi dari media permainan menjadi ruang komunikasi sosial berbasis *user-generated content*. Pengguna tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen konten (*content creator*) yang secara aktif menciptakan simbol, narasi, maupun ruang virtual sesuai identitas dan kepentingan komunitasnya. Karakteristik tersebut memperlihatkan bahwa komunikasi pada platform digital berlangsung secara partisipatif, kolaboratif, dan terus berkembang mengikuti dinamika budaya digital.

Dalam perspektif komunikasi Islam, representasi suatu pesan tidak hanya dipahami dari bentuk visual atau simbol yang digunakan, tetapi juga mempertimbangkan nilai etika dan tujuan komunikasi. Prinsip *qaulan sadidan* menekankan pentingnya penyampaian informasi secara benar, sedangkan *qaulan ma'rufan* menghendaki komunikasi yang mengandung nilai kebaikan dan kemanfaatan bagi masyarakat. Oleh karena itu, representasi konten digital pada Roblox perlu dipahami secara kritis dengan mempertimbangkan konteks sosial, karakteristik pengguna yang didominasi anak-anak dan remaja, serta tanggung jawab moral dalam memproduksi maupun menyebarluaskan pesan di ruang digital. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox dibangun melalui berbagai bentuk komunikasi visual, simbolik, naratif, dan komunitas digital yang secara bersama-sama membentuk konstruksi makna mengenai identitas di lingkungan virtual. Temuan ini menegaskan bahwa media permainan daring telah berkembang menjadi ruang representasi sosial yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan persepsi dan interaksi pengguna dalam ekosistem komunikasi digital.

Pola Interaksi Digital Pengguna terhadap Konten Bertema LGBT pada Platform Roblox

Hasil observasi nonpartisipan terhadap berbagai ruang virtual, permainan, dan komunitas publik pada platform Roblox menunjukkan bahwa interaksi digital pengguna terhadap konten bertema LGBT berlangsung melalui berbagai bentuk komunikasi yang dimediasi teknologi (*computer mediated communication*). Interaksi tersebut tidak hanya terjadi dalam bentuk percakapan (*chat*) publik, tetapi juga melalui penggunaan avatar, simbol visual, ekspresi digital (*emote*), aktivitas kolaboratif, serta partisipasi pengguna dalam komunitas virtual. Berdasarkan hasil reduksi data, pola interaksi pengguna dapat dikelompokkan ke dalam empat bentuk utama, yaitu interaksi verbal, interaksi nonverbal digital, interaksi komunitas, dan interaksi partisipatif.

Pola interaksi pertama adalah interaksi verbal melalui fitur *chat* publik yang tersedia dalam permainan (Agustia et al., 2023). Hasil observasi menunjukkan bahwa pengguna memanfaatkan fitur tersebut untuk menyampaikan salam, berdiskusi mengenai permainan, memberikan dukungan kepada sesama anggota komunitas, serta bertukar informasi mengenai berbagai aktivitas virtual. Pada ruang permainan bertema LGBT, percakapan publik umumnya didominasi oleh ungkapan yang menunjukkan penerimaan terhadap keberagaman identitas, penggunaan istilah komunitas, serta ajakan untuk bergabung dalam aktivitas tertentu. Selain komunikasi yang bersifat positif, ditemukan pula beberapa bentuk komunikasi berupa kritik, penolakan, maupun perdebatan antarpengguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa ruang komunikasi digital pada Roblox bersifat terbuka sehingga memungkinkan munculnya berbagai respons yang berbeda terhadap representasi konten yang sama.

Pola interaksi kedua adalah komunikasi nonverbal digital melalui avatar, aksesoris, dan *emote*. Pada platform Roblox, avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga sebagai media ekspresi identitas pengguna (Darmayunita & Fadillah, 2025). Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebagian pengguna menggunakan atribut tertentu, seperti pakaian bertema *Pride*, aksesoris berwarna pelangi, maupun simbol identitas lainnya sebagai bentuk komunikasi nonverbal. Selain itu, penggunaan *emote*, gerakan karakter, serta posisi avatar dalam ruang virtual menjadi bagian dari proses komunikasi simbolik yang menunjukkan afiliasi maupun solidaritas terhadap komunitas tertentu. Temuan ini memperlihatkan bahwa komunikasi dalam lingkungan virtual tidak hanya berlangsung melalui bahasa, tetapi juga melalui simbol visual yang dipahami bersama oleh anggota komunitas.

Pola interaksi berikutnya adalah interaksi berbasis komunitas digital. Beberapa ruang virtual pada Roblox menyediakan area khusus yang berfungsi sebagai tempat berkumpul

(hangout), berdiskusi, maupun melakukan aktivitas sosial secara kolektif (Alifia, 2024). Pengguna saling berinteraksi melalui percakapan, permainan bersama, serta partisipasi dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas. Keberadaan komunitas tersebut memperlihatkan bahwa Roblox telah berkembang menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan terbentuknya hubungan antarpengguna berdasarkan kesamaan minat maupun identitas. Dalam konteks ini, interaksi digital tidak lagi terbatas pada aktivitas bermain, tetapi berkembang menjadi proses pembentukan jejaring sosial (*social networking*) dalam lingkungan virtual.

Penelitian ini juga menemukan adanya interaksi partisipatif, yaitu keterlibatan pengguna dalam memproduksi dan menyebarkan konten digital. Beberapa pengguna tidak hanya menjadi peserta permainan, tetapi juga berperan sebagai kreator yang menciptakan ruang virtual, mendesain avatar, membuat deskripsi permainan, hingga menyelenggarakan *event* komunitas. Kondisi tersebut menunjukkan karakteristik media digital berbasis *user-generated content*, yaitu setiap pengguna memiliki kesempatan yang sama untuk memproduksi pesan komunikasi. Dengan demikian, proses komunikasi berlangsung secara dua arah (*two-way communication*), bahkan bersifat multidirectional karena setiap pengguna dapat menjadi komunikator sekaligus komunikan dalam waktu yang bersamaan.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori Computer Mediated Communication (CMC) yang menjelaskan bahwa komunikasi yang dimediasi teknologi memiliki karakteristik interaktif, fleksibel, serta tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pada platform Roblox, proses komunikasi tidak hanya dilakukan melalui teks, tetapi juga melalui simbol visual, avatar, suara, dan berbagai bentuk ekspresi digital lainnya. Karakteristik tersebut memungkinkan terbentuknya identitas virtual yang berbeda dengan identitas di dunia nyata. Pengguna dapat memilih cara mereka merepresentasikan diri, membangun hubungan sosial, serta berinteraksi dengan komunitas tertentu berdasarkan preferensi masing-masing.

Dari perspektif komunikasi digital, pola interaksi yang ditemukan menunjukkan bahwa Roblox merupakan bagian dari ekosistem media baru (*new media*) yang mengintegrasikan komunikasi, hiburan, dan jejaring sosial dalam satu platform. Setiap bentuk interaksi yang berlangsung menghasilkan proses pertukaran makna secara terus-menerus sehingga membentuk budaya komunikasi digital yang dinamis. Melalui komunikasi tersebut, pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan budaya virtual yang berkembang di dalam platform.

Apabila dianalisis berdasarkan perspektif komunikasi Islam, interaksi digital pada platform Roblox perlu dipahami melalui prinsip-prinsip etika komunikasi yang diajarkan dalam Al-Qur'an. Konsep *qaulan sadidan* menghendaki agar setiap komunikasi didasarkan pada kebenaran dan kejujuran, sedangkan *qaulan ma'rufan* menekankan penggunaan bahasa yang baik dan santun dalam berinteraksi. Selain itu, prinsip *qaulan layyinan* mengajarkan pentingnya komunikasi yang lemah lembut, meskipun terdapat perbedaan pandangan di antara pengguna. Dalam konteks komunikasi digital, prinsip-prinsip tersebut menjadi pedoman agar ruang virtual tetap menjadi sarana pertukaran informasi yang menghormati martabat manusia, menghindari ujaran kebencian (*hate speech*), perundungan (*cyberbullying*), maupun bentuk komunikasi yang berpotensi menimbulkan konflik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pola interaksi digital pengguna terhadap konten bertema LGBT pada platform Roblox berlangsung melalui komunikasi verbal, komunikasi nonverbal digital, interaksi komunitas, serta partisipasi aktif dalam produksi konten. Seluruh bentuk interaksi tersebut memperlihatkan karakteristik komunikasi digital yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan berbasis partisipasi pengguna. Temuan ini menegaskan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan daring, tetapi juga sebagai ruang komunikasi sosial digital yang membentuk pola hubungan, identitas, dan budaya komunikasi di kalangan penggunanya. Dalam perspektif komunikasi Islam, dinamika tersebut memerlukan penguatan etika komunikasi agar setiap bentuk interaksi tetap mengedepankan nilai kebenaran, kesantunan, tanggung jawab, dan kemaslahatan bersama.

Perspektif Komunikasi Islam dalam Menganalisis Representasi dan Interaksi Konten Bertema LGBT pada Platform Roblox

Hasil analisis menunjukkan bahwa representasi konten bertema LGBT pada platform Roblox tidak hanya merupakan fenomena komunikasi digital, tetapi juga merupakan proses konstruksi makna yang berlangsung melalui simbol, bahasa, dan interaksi antarpengguna. Dalam perspektif komunikasi Islam, setiap bentuk komunikasi dipahami sebagai aktivitas yang memiliki dimensi etis, sehingga tidak hanya dinilai dari efektivitas penyampaian pesan, tetapi juga dari tujuan, isi, dan dampaknya terhadap individu maupun masyarakat. Oleh karena itu, analisis terhadap representasi dan pola interaksi pada platform Roblox dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip komunikasi Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, yaitu *qaulan sadidan*, *qaulan ma'rufan*, *qaulan layyinan*, *qaulan balighan*, *qaulan kariman*, dan *qaulan maysuran*.

Representasi konten bertema LGBT pada Roblox diwujudkan melalui penggunaan avatar, simbol visual, ruang virtual, deskripsi permainan, dan percakapan public (Putri et al., 2026). Dari sudut pandang komunikasi Islam, representasi tersebut dipahami sebagai bagian dari proses penyampaian pesan (*message construction*) yang memiliki potensi membentuk persepsi pengguna. Prinsip *qaulan sadidan* menekankan bahwa komunikasi harus berlandaskan pada kebenaran, kejujuran, dan tanggung jawab. Dalam konteks media digital, setiap bentuk representasi yang dipublikasikan kepada khalayak perlu mempertimbangkan akurasi informasi, tujuan komunikasi, serta dampaknya terhadap audiens. Dengan demikian, produksi konten digital tidak hanya dipahami sebagai kebebasan berekspresi, tetapi juga sebagai bentuk tanggung jawab moral terhadap masyarakat yang mengaksesnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi digital pada Roblox berlangsung melalui percakapan teks, komunikasi visual menggunakan avatar, simbol-simbol digital, serta aktivitas komunitas virtual. Dinamika komunikasi tersebut memperlihatkan adanya keberagaman respons pengguna, mulai dari dukungan, diskusi, hingga perbedaan pendapat terhadap konten yang ditampilkan. Dalam perspektif komunikasi Islam, kondisi tersebut berkaitan dengan konsep *qaulan ma'rufan*, yaitu penggunaan bahasa yang baik, sopan, dan membawa kemaslahatan. Prinsip ini menekankan bahwa perbedaan pandangan tidak boleh menjadi alasan untuk melakukan penghinaan, ujaran kebencian, maupun bentuk komunikasi yang merendahkan martabat manusia. Oleh karena itu, ruang komunikasi digital idealnya menjadi media dialog yang tetap menjunjung tinggi etika dan penghormatan terhadap sesama pengguna.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa komunikasi dalam ruang virtual sering kali berlangsung secara spontan dan relatif anonym (Keller & Zierold, 2011). Karakteristik tersebut memungkinkan pengguna mengekspresikan identitas serta pandangannya secara lebih bebas dibandingkan komunikasi tatap muka. Dalam kondisi demikian, konsep *qaulan layyinan* menjadi relevan sebagai pedoman komunikasi yang mengedepankan kelembutan, kesabaran, dan penghormatan terhadap lawan bicara. Prinsip ini mengajarkan bahwa penyampaian pendapat, termasuk ketika terjadi perbedaan pandangan, hendaknya dilakukan melalui cara-cara yang santun, persuasif, dan tidak menimbulkan permusuhan. Dengan demikian, komunikasi digital yang sehat tidak hanya diukur dari kebebasan berekspresi, tetapi juga dari kemampuan membangun dialog yang beretika.

Penelitian ini menemukan bahwa berbagai bentuk representasi visual dan simbolik pada Roblox memiliki kemampuan memengaruhi cara pengguna memahami identitas, komunitas, maupun hubungan sosial dalam ruang virtual. Dalam perspektif komunikasi Islam, kondisi

tersebut berkaitan dengan konsep *qaulan balighan*, yaitu penyampaian pesan yang efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Efektivitas komunikasi digital pada Roblox terlihat dari kemampuan simbol visual, avatar, maupun narasi permainan dalam menyampaikan makna kepada pengguna tanpa harus melalui penjelasan yang panjang. Namun demikian, komunikasi yang efektif menurut Islam tidak hanya menekankan keberhasilan penyampaian pesan, melainkan juga memperhatikan tujuan kemaslahatan serta dampak sosial yang ditimbulkan oleh pesan tersebut.

Prinsip *qaulan kariman* juga memberikan landasan penting dalam menganalisis interaksi digital pada platform Roblox (Iqbal et al., 2025). Prinsip ini menekankan bahwa setiap individu harus diperlakukan dengan penghormatan dan menjaga martabat kemanusiaannya. Dalam konteks komunikasi digital, penghormatan tersebut diwujudkan melalui penggunaan bahasa yang santun, menghindari diskriminasi, serta tidak melakukan perundungan (*cyberbullying*) terhadap pengguna lain. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar interaksi berlangsung secara damai, terdapat pula percakapan yang mengandung ejekan maupun penolakan secara emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa tantangan utama komunikasi digital bukan hanya keberagaman pandangan, tetapi juga bagaimana pengguna mampu mengelola perbedaan tersebut secara etis sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Konsep *qaulan maysuran* mengajarkan pentingnya penyampaian pesan dengan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan kesalahpahaman (Efendi et al., 2023). Dalam lingkungan Roblox, komunikasi berlangsung secara cepat melalui teks singkat, simbol visual, maupun *emote*. Oleh karena itu, kejelasan pesan menjadi faktor penting untuk meminimalkan kesalahan interpretasi yang berpotensi memunculkan konflik di antara pengguna. Prinsip ini memperlihatkan bahwa kualitas komunikasi digital tidak hanya dipengaruhi oleh teknologi, tetapi juga oleh kemampuan pengguna dalam menyampaikan pesan secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perspektif komunikasi Islam memberikan kerangka etis dalam memahami representasi dan interaksi digital pada platform Roblox. Nilai-nilai yang terkandung dalam konsep *qaulan sadidan*, *qaulan ma'rufan*, *qaulan layyinan*, *qaulan balighan*, *qaulan kariman*, dan *qaulan maysuran* menempatkan komunikasi sebagai sarana membangun hubungan sosial yang berlandaskan kebenaran, kesantunan, penghormatan, dan kemaslahatan bersama. Dengan demikian, representasi konten dan pola interaksi dalam ruang digital tidak hanya dipandang sebagai fenomena teknologi dan budaya populer, tetapi

juga sebagai praktik komunikasi yang memerlukan tanggung jawab etis. Temuan ini memperlihatkan bahwa penguatan literasi digital berbasis nilai-nilai komunikasi Islam memiliki relevansi dalam menciptakan ruang komunikasi virtual yang inklusif, beradab, dan menghargai martabat setiap individu sekaligus menjaga kualitas komunikasi di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa representasi konten bertema LGBT pada platform game online Roblox dibangun melalui berbagai bentuk komunikasi digital, meliputi representasi visual pada avatar dan aksesori, simbol-simbol identitas, narasi dalam deskripsi permainan, serta ruang komunitas virtual yang memfasilitasi interaksi antarpengguna. Representasi tersebut memperlihatkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang konstruksi makna dan pembentukan identitas digital. Pola interaksi pengguna berlangsung melalui komunikasi verbal, komunikasi nonverbal berbasis simbol dan avatar, partisipasi dalam komunitas virtual, serta produksi konten oleh pengguna (*user-generated content*), sehingga membentuk ekosistem komunikasi yang interaktif dan kolaboratif. Berdasarkan perspektif komunikasi Islam, representasi dan interaksi tersebut perlu dipahami melalui prinsip-prinsip *qaulan sadidan*, *qaulan ma'rufan*, *qaulan layyinan*, *qaulan balighan*, *qaulan kariman*, dan *qaulan maysuran* yang menekankan kebenaran, kesantunan, penghormatan terhadap sesama, serta tanggung jawab dalam menyampaikan pesan. Dengan demikian, komunikasi digital pada platform Roblox tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, tetapi juga memerlukan landasan etis agar tercipta ruang komunikasi yang bertanggung jawab, beradab, serta mampu mendorong terwujudnya literasi digital yang sesuai dengan nilai-nilai komunikasi Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, P., Mutiara, A., Poetri, E., Khairani, N., & Aprianti, S. (2023). *Roblox Dan Pelecehan Seksual Digital : Studi Literatur Mengenai Faktor Penyebab Serta Pendekatan Preventif Melalui Psikoedukasi*. 210–216.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/castle/article/view/60007>
- Albadinur, M., & Majid, M. N. (2026). *Analisis Pola Komunikasi Interpersonal Dalam Interaksi Virtual Roblox Berdasarkan Teori Interaksi Simbolik Helbert Blumer*. 0(01), 1–26. <https://doi.org/10.47759/4n50dk67>
- Alifia, N. (2024). *Eksplorasi Kualitatif Dinamika Komunitas Online : Pola Interaksi dan Pengaruhnya dalam Era Digital*. 2(1), 254–263.

<https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i1.798>

- Annafis, L. Al. (2026). *Alamtara : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Konten Dakwah Virtual Pesmadai di Roblox : Analisis Ruang Publik Digital dalam Praktik Dakwah*. 10, 25–38. <https://doi.org/10.58518/alamtara.v10i1.4651>
- Ansori, A., Sunan, U. I. N., & Email, K. (2026). *Bentuk Komunikasi Transendental Terhadap Implikasi Bagi Kehidupan Manusia*. 3(2), 151–163. <https://doi.org/10.71242/9mhq4w08>
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. (2020). *Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19*. 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>
- Arlan, E., & Hidayah, R. (2026). *Representasi Perempuan sebagai Agen Kekuasaan dalam Film The Shadow Strays*. 3(1). <https://doi.org/10.26623/dialogia.v3i1.10604>
- Ashari, H. T., & Affandy, A. N. (2024). *Kampanye Inklusivitas LGBT Disney : Analisis Konten Kualitatif dalam Film Strange World (2022)*. 7(1), 175–193. <https://doi.org/10.33822/jep.v7i1.6740>
- Auliya, R. (2025). *Representasi Dunia Sosial dalam Game Roblox : Analisis Semiotika Visual pada Dunia Roleplay Brookhaven*. 2(2), 46–61. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jumash/>
- Ayu, D., Sari, P., Kiai, U. I. N., Achmad, H., & Jember, S. (2025). *Analisis Representasi Lesbian , Gay , Biseksual , Dan Transgender (LGBT) pada Lima Game Online*. 04(01), 42–55. <https://doi.org/10.35719/icon.v4i1.178>
- Darmayunita, N., & Fadillah, M. R. I. (2025). *Roblox sebagai ruang sosial hibrid : Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space : How Roblox builds Communication experiences between children and adults*. 5, 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>
- Dermawan, K. J., Sabrina, N. A., Michelle, G. F., & Ayunda, A. T. (2026). *Sentiment Analysis of Roblox Genres on TikTok : Roleplay , RPG , and Horror using Naïve Bayes*. 5(1), 425–438. <https://doi.org/10.51903/pkbfwq48>
- Efendi, E., Purba, R., & Naibaho, T. D. F. B. (2023). *Media Dakwah Di Era Globalisasi*. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 27(2), 80–89. <https://ejournal.amypublishing.com/ojs/index.php/jpmi/article/view/184>
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa*. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i1.37489>
- Fauziah, S., Sabilla, K. El, & Pikoli, A. Y. (2025). *Scroll , Tap , Repeat : Habitus Digital sebagai Petualangan Identitas dalam Dunia Virtual Scroll , Tap , Repeat : Habitus Digital as Identity Journey in Virtual Space*. 33, 82–95. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.97608>
- Fika, B., & Ukhty, R. (2024). *Media Representation of Gender and Non-Normative Sexual Diversity Groups*. 19(2), 217–238. <https://doi.org/10.24090/yinyang>
- Gaudszun, I. C., & Elmezeny, A. (2021). *For the girls , gays , and theys : LGBTQ + stakeholder communication and alignment of video game brands*. 2019.

- Hamidah, R., Wulan, T. R., & Mutahir, A. (2023). *Representasi kelompok lesbian , gay , biseksual , dan transgender (LGBT) dalam pemberitaan Detik . com*. 18(1), 59–84. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v18i1>.
- Hasbullah, S. N. S. A. R., Setiawan, A. A. M., Rais, M. A. R. P., Dermawan, M. C. R. F. Z. R., & Kamil, M. F. S. W. R. S. Q. H. (2018). Ragam Metode Penelitian. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Iqbal, M., Adirais, D., Sarbini, A., & Setiawan, A. I. (2025). *Strategi Dakwah Ustadz Abi Azkakia*. 05, 112–120. <https://doi.org/10.55352/an-nashiha.v5i2.2408>
- Istikhomah, N., Panjaitan, B. S., Indri, R., & Putri, A. (2012). *Identitas Generasi Z Di Jakarta Dalam Bermain*. 37–46. <https://jurnal.akmrtv.ac.id/jik/article/view/429>
- Keller, K., & Zierold, M. (2011). Konstruktivismus. *Lexikon Der Geisteswissenschaften*, 2(1), 421–427. <https://doi.org/10.7767/boehlau.9783205790099.421>
- Pellu, M. N., Hermanto, B. C., & Anggraini, K. (2026). *Jurnal Ilmu Komunikasi Feminisme Digital di Era Media Sosial: Studi Representasi Gender pada Akun Instagram @Magdaleneid*. 12(2), 78–84. <https://doi.org/10.31294/jika.v12i2.11680>
- Prisilia, O., Andita, N., Zikri, F. D., & Muchith, C. (2025). *Konstruksi Identitas Politik Melalui Representasi Media Digital*. 2(7), 1296–1302. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i7.681>
- Putri, A., Husain, F., Sutikna, N., & Santoso, E. (2026). *Avatar sebagai Aktor dalam Dramaturgi Identitas Gender di Dunia Game Roblox*. 32, 224–233. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2856>
- Sarjana, I., & Indonesia, K. (2027). *Meme Jomok sebagai Representasi Interseksionalitas Ras dan Gender di Media Sosial*. 8(02), 354–371. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v8i2.452>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (mixed Methods)*. Alfabeta. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1145>
- Syapriani, I., Putriana, D., Aula, R. P., Sembiring, G. S., Aulia, V., & Khoiria, S. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Strategi Komunikasi Pengguna Media Sosial Dalam Mengelola Bahasa , Etika , Dan Resistansi Sosial Di Ruang Komentar Platform Digital X (Twitter)*. 1, 360–368. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.348>
- Yosia, A. C., Hazim, L., & Alexandra, M. (2024). *Pengaruh Pandangan Agama Kristen Transgender Terhadap*. 1–14. <https://journal.forikami.com/index.php/moderasi/article/view/692>