

## Representasi Dunia Sosial dalam Game Roblox: Analisis Semiotika Visual pada Dunia *Roleplay Brookhaven*

**Rahma Auliya**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik, Universitas Majalengka  
\*rahmaauliaaa526@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study explores the representation of social life in the Roblox game, focusing on the roleplay world of Brookhaven. As an interactive social platform, Roblox allows players to simulate virtual lives reflecting elements such as housing, professions, education, and lifestyle. The research aims to uncover the symbolic meanings embedded in Brookhaven that shape an idealized version of digital society. Employing a qualitative method and Roland Barthes' semiotic approach, the study analyzes the denotative, connotative, and mythological meanings of visual elements in the game. The findings reveal that luxurious homes, expensive vehicles, and prestigious jobs represent capitalist values, social stratification, and gender stereotypes within a gamified narrative. These symbols subtly influence players' perceptions of social structure. The study concludes that Brookhaven not only mirrors real-life society but also constructs it through symbolic repetition that embeds specific ideologies. This research is expected to support digital media literacy, especially for youth, and serve as a reference for educators and game developers to critically evaluate content in online games.*

**Keywords:** *Brookhaven, Online Game, Roblox, Semiotics, Social Representation*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas representasi dunia sosial dalam game Roblox, khususnya pada dunia roleplay Brookhaven. Sebagai platform media sosial interaktif, Roblox memungkinkan pemain membangun kehidupan virtual yang mencerminkan elemen-elemen sosial seperti tempat tinggal, pekerjaan, sekolah, dan gaya hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna simbolik dari visualisasi dalam Brookhaven yang membentuk citra masyarakat digital ideal. Menggunakan metode kualitatif dan pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini menganalisis makna denotatif, konotatif, serta mitologis dari simbol-simbol visual dalam game. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa simbol-simbol seperti rumah mewah, kendaraan mahal, dan profesi prestisius mengandung nilai-nilai kapitalisme, stratifikasi sosial, serta stereotip gender yang dibalut dalam narasi permainan. Simbol tersebut bekerja secara halus dalam mempengaruhi cara pandang pemain terhadap struktur sosial. Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa Brookhaven tidak hanya merepresentasikan realitas, tetapi juga membentuknya melalui repetisi simbolik yang menyisipkan ideologi tertentu. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkuat literasi media digital, terutama bagi anak dan remaja, serta menjadi masukan bagi pengembang dan pendidik untuk lebih kritis terhadap konten game.

**Kata-kata Kunci:** *Brookhaven, Game Online, Roblox, Representasi Sosial*

## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan game online telah melampaui perannya sebagai media hiburan belaka. Game kini tidak hanya berfungsi sebagai ruang bermain, melainkan telah berkembang menjadi platform sosial yang kompleks, terutama bagi kalangan muda. Salah satu contoh yang menonjol adalah kepopuleran Roblox, platform permainan daring berbasis konten buatan pengguna yang memungkinkan pemain menciptakan dunia virtual dan melakukan interaksi sosial di dalamnya. Roblox membuka ruang sosial baru yang khas, tempat pemain dapat menjelajahi identitas, norma, dan nilai-nilai yang mereka rasapi melalui interaksi di dunia virtual yang mereka ciptakan sendiri. Permainan ini menarik minat luas karena menyediakan keleluasaan bagi pemain untuk merancang game, karakter, dan alur cerita sesuai preferensi masing-masing. Di balik fleksibilitas dan daya kreasi tersebut, Roblox secara tidak langsung menjadi sarana komunikasi yang menyampaikan nilai budaya dan ideologi sosial melalui representasi visual dan simbol-simbol yang muncul dalam permainannya.

Situasi ini menunjukkan bahwa game bukanlah media yang steril dari makna, melainkan menjadi arena sosial tempat terjadinya proses negosiasi nilai dan identitas. Dalam platform seperti Roblox, di mana interaksi dan konten permainan sebagian besar dirancang oleh pengguna, tampilan nilai-nilai sosial dapat muncul secara jujur sekaligus terselubung. Saat merancang dunia atau karakter, para pemain kerap mengacu pada pengalaman dunia nyata yang telah tertanam dalam benak mereka, baik secara sadar maupun tidak. Dengan demikian, Roblox berfungsi sebagai refleksi dari masyarakat yang lebih luas, di mana simbol-simbol seperti rumah, profesi, dan gaya hidup divisualisasikan ulang dalam bentuk digital yang interaktif. Hal ini memberikan kesempatan besar bagi penelitian komunikasi untuk mengkaji bagaimana game berperan dalam membentuk realitas dan membangun makna secara kompleks.

Brookhaven dalam Roblox, menggambarkan kehidupan modern dengan beragam elemen seperti rumah mewah, kendaraan pribadi, institusi pendidikan dan kesehatan, hingga berbagai profesi yang dapat dimainkan oleh karakter. Komponen-komponen ini merepresentasikan sistem sosial dan gaya hidup masyarakat dalam bentuk digital. Dalam permainan ini, pemain bisa memilih menjadi dokter, polisi, pengusaha, guru, atau menjalankan peran sebagai anggota keluarga. Kebebasan tersebut tidak hanya memberikan ruang bermain, tetapi juga membawa pesan simbolik yang menyiratkan harapan sosial

terhadap peran dan status individu. Dunia Brookhaven pada akhirnya menjadi representasi virtual dari masyarakat nyata, lengkap dengan struktur kelas, hierarki sosial, dan sistem peran yang disepakati dalam konteks interaktif. Dalam pengertian ini, Brookhaven menjadi refleksi masyarakat kontemporer dalam wujud digital, yang menyematkan nilai, norma, dan narasi tentang keberhasilan serta identitas pribadi.

Dalam konteks simulasi seperti Brookhaven, pemain tidak sekadar bermain, melainkan juga ikut dalam proses internalisasi simbol sosial. Pemilihan avatar, kegiatan yang dilakukan, hingga interaksi antar pemain ikut membentuk gambaran mengenai bagaimana dunia berfungsi. Brookhaven menawarkan ilusi kebebasan yang memikat, khususnya bagi pemain muda. Namun, kebebasan tersebut sesungguhnya dikendalikan oleh sistem permainan, di mana nilai-nilai tertentu lebih menonjol dan cenderung diterima sebagai norma. Nilai-nilai seperti profesionalisme, kemewahan, dan keberhasilan material kerap dimunculkan dalam bentuk visual seperti rumah besar, mobil mewah, dan pekerjaan bergengsi seperti dokter atau CEO. Ini menunjukkan bahwa game berperan aktif dalam menciptakan dan memperkuat struktur sosial tertentu melalui simbol-simbol digital yang dikemas dalam konteks hiburan.

Kondisi ini memunculkan rumusan masalah tentang bagaimana simbol dan tanda dalam dunia virtual seperti Brookhaven dapat menyampaikan pesan sosial dan ideologi kepada para pemain. Representasi rumah besar, pekerjaan prestisius, dan gaya hidup urban dalam game tersebut bisa dipandang sebagai bentuk komunikasi simbolik yang menggambarkan nilai-nilai tertentu tentang kelas sosial, identitas, dan harapan hidup. Aspek ini menjadi sangat penting karena mayoritas pemain Roblox adalah anak-anak dan remaja yang tengah berada dalam fase pembentukan jati diri. Dalam konteks ini, dunia digital menjadi ruang yang mempengaruhi cara mereka memandang realitas dan memahami posisi diri. Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media digital, terutama yang bersifat visual, memainkan peran besar dalam membentuk persepsi sosial. Oleh karena itu, penting untuk menelaah bagaimana game merepresentasikan realitas sosial, mengingat pesan yang disampaikan tidak selalu eksplisit, melainkan tersembunyi dalam sistem tanda visual yang dirancang secara halus dan berulang.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana simbol visual dalam dunia Brookhaven ditampilkan melalui perspektif denotasi, konotasi, dan mitos menurut teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai

sosial dan ideologi yang terkandung di balik visualisasi rumah, kendaraan, busana, profesi, dan gaya hidup dalam dunia tersebut. Dengan memakai pendekatan semiotik, diharapkan kajian ini dapat membedah sistem tanda dalam dunia virtual dan mengungkap makna-makna ideologis yang tersirat di dalamnya. Untuk menganalisis makna tersembunyi dari representasi visual tersebut, pendekatan semiotika menjadi relevan. Kajian semiotika membantu kita memahami bahwa tanda visual bukan hanya sekadar simbol, melainkan alat ideologis yang membentuk pemahaman sosial. Roland Barthes, sebagai tokoh utama dalam semiotika, menawarkan kerangka kerja untuk memahami fenomena tersebut. Menurutnya, tanda tidak hanya bermakna secara literal (denotatif), melainkan juga secara kultural dan emosional (konotatif), dan lebih lanjut membentuk mitos atau ideologi yang dianggap sebagai kebenaran umum. Barthes membagi tanda ke dalam dua unsur, yakni penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), yang bersatu membentuk makna. Dalam konteks ini, tanda dapat digunakan sebagai media penyampai mitos sosial yang diterima sebagai hal yang alami oleh masyarakat. Representasi dalam game seperti Brookhaven bisa menjadi simbol yang berfungsi ganda, sebagai elemen hiburan dan sebagai instrumen pembentukan nilai sosial.

Dalam konteks Brookhaven, rumah mewah bukan hanya berfungsi sebagai tempat tinggal dalam permainan, tetapi juga sebagai lambang status sosial, kesuksesan, dan gaya hidup ideal. Rumah-rumah besar dengan taman luas dan garasi mencerminkan aspirasi kelas menengah ke atas. Karakter-karakter yang berpakaian formal atau trendi, bekerja di tempat bergengsi, serta mengendarai mobil mahal menjadi gambaran dari identitas yang diidamkan dalam masyarakat kapitalis. Semua elemen tersebut menciptakan narasi sosial tertentu yang tampak netral dan alami, padahal menyimpan ideologi. Simbol-simbol ini memainkan peran penting dalam membentuk pandangan pemain tentang dunia dan nilai-nilai sosial yang berlaku. Visualisasi tersebut memperkuat pola pikir pemain tentang kehidupan ideal dan memperkenalkan norma sosial secara implisit melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif.

Lebih lanjut, Barthes memperkenalkan konsep mitos sebagai sistem tanda sekunder yang menyamakan ideologi sebagai sesuatu yang wajar. Mitos memungkinkan penyampaian nilai-nilai seperti individualisme, kapitalisme, dan patriarki secara halus melalui simbol-simbol visual yang tampak biasa. Dalam Brookhaven, representasi gaya berpakaian, kepemilikan rumah atau mobil, serta pilihan profesi dapat dianggap sebagai

bentuk mitos yang membentuk persepsi pemain tentang struktur sosial dalam dunia nyata. Konsep mitos ini menunjukkan bahwa media, termasuk game, bukan hanya merefleksikan realitas, tetapi juga menciptakannya dengan menyampaikan narasi sosial tertentu secara tersirat. Dengan demikian, game seperti Brookhaven merupakan ruang produksi makna yang kuat yang berpengaruh terhadap pandangan pemain tentang diri dan masyarakat. Game dalam konteks ini menjadi sarana pendidikan sosial yang tersembunyi, yang mengarahkan selera, opini, dan aspirasi generasi muda. Mitos bekerja secara diam-diam, menyusup ke dalam pengalaman bermain yang menyenangkan tanpa menimbulkan resistensi.

Selain itu, mitos dalam game juga berfungsi sebagai mekanisme yang mengarahkan pemahaman pemain tentang kekuasaan sosial. Misalnya, pemain diajarkan bahwa menjadi orang kaya merupakan wujud kesuksesan tertinggi, atau bahwa pekerjaan yang bergengsi otomatis layak dihormati. Konsep ini mencerminkan tatanan sosial dalam kehidupan nyata, yang secara perlahan membentuk cara pandang pemain sejak dini. Hal ini menegaskan bahwa game bukanlah ruang yang bebas nilai budaya, melainkan justru menjadi medium yang menciptakan serta memperkuat struktur sosial tertentu. Melalui pemikiran Barthes, dapat dianalisis bahwa pesan sosial dalam game tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui simbol visual dan tindakan, seperti pilihan pakaian, aktivitas, serta narasi kehidupan sehari-hari dalam game.

Beberapa studi di Indonesia telah menggunakan teori Barthes dalam analisis media visual dan game. Salah satunya adalah Rahmadani dan Tandyonomanu (2021) yang menganalisis representasi karakter perempuan dalam Mobile Legends dan menemukan simbolisasi gender kompleks melalui desain karakter. Karakter perempuan digambarkan mengenakan pakaian minim tetapi memiliki kekuatan besar, menciptakan dualitas antara feminitas dan kekuatan. Alfian dan Kusumandyoko (2020) menyoroti representasi budaya lokal dalam karakter Kadita sebagai bagian dari narasi nasionalisme digital yang menyisipkan nilai tradisional dalam bentuk modern. Putri (2023) meneliti desain pakaian dalam game visual novel yang menggambarkan status sosial dan ekspresi estetis. Penelitian-penelitian ini membuktikan bahwa dunia digital sarat makna dan bukanlah ruang yang netral.

Temuan lainnya dari Putra dan Rinaldi (2022) tentang game Troublemaker menunjukkan bahwa kekerasan dalam game juga merupakan tanda yang merepresentasikan

konflik sosial dalam masyarakat. Sementara itu, Dawami (2019) menyoroti kampanye media yang dilakukan organisasi difabel dengan menggunakan simbol visual untuk membentuk opini publik, memperlihatkan bagaimana kekuatan visual digunakan sebagai alat komunikasi sosial. Dalam studi lain, Kurnia (2025) meneliti dunia virtual dalam game Zepeto, yang memungkinkan identitas digital berkembang di luar batas norma konvensional. Brookhaven pun memberikan peluang serupa, di mana pemain bisa memilih pekerjaan, tempat tinggal, dan penampilan sesuai aspirasi mereka.

Fenomena game digital seperti Roblox dan dunia Brookhaven menjadi sangat signifikan untuk diteliti lebih dalam, terutama karena game telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak dan remaja. Game tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mengandung pesan sosial yang tersirat dalam bentuk visual, narasi, dan interaksi antar pemain.

Menarik untuk dicermati bahwa dibandingkan dengan permainan lain seperti *The Sims* dan *Second Life*, Brookhaven lebih terfokus pada interaksi sosial kontemporer dengan latar lingkungan pinggiran kota yang menyerupai struktur kehidupan urban. Brookhaven menampilkan representasi status sosial secara lebih jelas dalam konteks peran kehidupan sehari-hari, berbeda dengan *The Sims* yang cenderung menekankan pada aspek pemenuhan kebutuhan karakter secara individual. Dari perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa Brookhaven lebih banyak mengadopsi nilai-nilai kapitalisme melalui simbol visual yang menunjukkan kemewahan dan prestise, sedangkan *Second Life* menampilkan model ekonomi digital yang lebih terbuka dan kreatif, meskipun tetap dipengaruhi oleh logika pasar.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan seperti Brookhaven tidak semata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk persepsi sosial pemainnya. Dunia virtual ini dapat berkontribusi terhadap pembentukan identitas serta pandangan hidup pemain, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja yang masih berada dalam fase perkembangan.

Paparan yang terus-menerus terhadap simbol-simbol dalam game seperti Brookhaven juga berdampak pada aspek psikologis dan sosial anak, sebagaimana telah dijelaskan dalam sejumlah kajian perkembangan. Santrock (2020) menegaskan bahwa masa remaja merupakan periode krusial dalam proses pembentukan identitas diri, dan media digital memiliki pengaruh yang besar dalam tahapan tersebut. Representasi sosial yang

ditampilkan dalam game dapat memengaruhi cara pandang remaja terhadap kenyataan, terutama terkait isu-isu seperti lapisan sosial, penampilan, dan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting. Ketika durasi penggunaan media digital atau screen time meningkat, simbol dan narasi yang berulang dalam game berpotensi menjadi acuan sosial yang dianggap sebagai kebenaran umum.

Atas dasar itu, literasi media menjadi sangat penting dalam merespons realitas ini. Game seperti Brookhaven perlu dipahami bukan hanya sebagai produk hiburan digital, melainkan sebagai teks budaya yang mengandung pesan dan ideologi yang disampaikan melalui simbol-simbol visual. Permainan ini bisa berfungsi sebagai sarana edukasi sosial yang efektif apabila digunakan secara reflektif dan kritis, namun di sisi lain juga dapat memperkuat stereotip dan memperlebar kesenjangan sosial jika dikonsumsi tanpa kesadaran. Maka dari itu, peran aktif dari pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan sangat diperlukan untuk membangun ekosistem digital yang sehat bagi generasi muda. Kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi media digital di Indonesia, serta menjadi referensi dalam mengembangkan perspektif kritis terhadap game online sebagai bagian dari budaya populer saat ini.

Oleh sebab itu, akademisi dan praktisi pendidikan perlu memahami bagaimana game membentuk persepsi sosial para pemainnya. Kajian semiotika menjadi pendekatan yang efektif untuk mengungkap makna-makna tersebut serta membongkar ideologi yang tersembunyi di balik tampilan visual yang menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi pengembangan literatur komunikasi digital di Indonesia dan menjadi landasan berpikir kritis bagi pengguna game dalam memahami realitas virtual yang mereka konsumsi. Melalui pemahaman ini, masyarakat akan lebih sadar terhadap pengaruh simbolik media dan lebih siap menghadapi era digital yang sarat dengan makna tersembunyi.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sebagai landasan utama. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri makna tersembunyi di balik simbol-simbol visual yang muncul dalam dunia Brookhaven pada platform game Roblox. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kesesuaiannya untuk mengkaji pesan sosial dan ideologis yang dibentuk melalui

visualisasi karakter, objek, serta pola interaksi di dalam game. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif karena tidak bertujuan menguji hipotesis, melainkan menyajikan pemahaman mendalam terhadap makna dari simbol-simbol yang diamati (Moleong, 2019).

Subjek yang diteliti adalah dunia Brookhaven yang tersedia di dalam Roblox, sementara objek kajiannya mencakup tanda-tanda visual yang memuat nilai-nilai sosial, budaya, kelas, dan gender dalam permainan tersebut. Penelitian ini dilangsungkan selama kurang lebih 1 minggu, dan pelaksanaannya dilakukan secara daring melalui eksplorasi langsung dalam game Brookhaven menggunakan Handphone serta koneksi internet yang stabil. Dalam studi ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2021), yang bertugas melakukan pengamatan, eksplorasi, dan pencatatan terhadap berbagai simbol visual serta narasi yang muncul selama proses observasi. Selain itu, beberapa alat bantu digunakan sebagai pendukung dokumentasi, seperti tangkapan layar (screenshot), catatan lapangan digital, dan rekaman aktivitas selama berada di dalam game. Pemilihan sampel dalam penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu dengan memilih elemen visual dan bentuk interaksi yang secara berulang muncul dan menggambarkan struktur sosial di dunia Brookhaven. Elemen-elemen yang dipilih berdasarkan tingkat kemunculan, keterkaitan makna simbolik, serta frekuensi penggunaannya dalam konteks permainan. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif, di mana peneliti tidak terlibat secara langsung sebagai pemain aktif, melainkan hanya mengamati jalannya aktivitas dalam game. Selama proses observasi ini, peneliti merekam dan mencatat berbagai bentuk simbol visual serta interaksi sosial yang terjadi, seperti pemilihan karakter, peran pekerjaan, kegiatan ekonomi, dan hubungan antar pemain.

Tahapan analisis data mengikuti kerangka semiotika Barthes, yang diawali dengan identifikasi makna literal (denotatif) dari simbol-simbol visual, kemudian dilanjutkan dengan makna kultural dan emosional (konotatif), hingga akhirnya menguraikan lapisan ideologis yang tersembunyi (myth). Analisis difokuskan pada aspek seperti struktur kelas (jenis rumah dan kendaraan), representasi gender (pakaian dan profesi), serta pola gaya hidup (tempat hiburan, aktivitas konsumsi, dan penampilan karakter). Hasil temuan kemudian dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu dan teori pendukung sebagai bagian dari upaya triangulasi data. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai proses representasi sosial dalam

ruang digital, serta mengkaji secara kritis nilai-nilai yang dibangun dan disebarluaskan melalui media permainan interaktif seperti Roblox.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan temuan melalui pengamatan langsung terhadap dunia Brookhaven dalam game Roblox. Observasi difokuskan pada simbol-simbol visual yang secara konsisten muncul dalam permainan, seperti rumah, kendaraan, karakter, busana, serta interaksi sosial antar pemain. Simbol-simbol tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan makna sosial yang terkandung, dan dianalisis pada tiga tingkat makna, yaitu denotatif, konotatif, serta mitologis berdasarkan teori Roland Barthes.

### a. Representasi Rumah sebagai Simbol Status Sosial

Salah satu elemen visual yang paling dominan dalam dunia Brookhaven adalah keberadaan rumah. Pada tingkat denotatif, rumah-rumah di Brookhaven ditampilkan dalam variasi bentuk dan ukuran, mulai dari hunian kayu yang sederhana hingga bangunan besar bertingkat dengan arsitektur modern, dilengkapi halaman luas, kolam renang, serta garasi kendaraan. Secara fungsional, rumah digunakan sebagai tempat tinggal karakter pemain dan dapat diakses melalui mekanisme permainan yang tersedia.



Sumber: Hasil Screenshot Game Roblox

**Gambar 1. Rumah Mewah di Brookhaven**

Pada tingkat konotatif, rumah berukuran besar dan berdesain mewah berfungsi sebagai penanda tingginya status sosial dan pencapaian ekonomi. Rumah tidak lagi dipahami semata-mata sebagai tempat berlindung, melainkan sebagai simbol keberhasilan hidup dan representasi gaya hidup ideal. Dalam konteks ini, bangunan megah, desain modern, dan fasilitas lengkap bertindak sebagai penanda, sementara keamanan, kekuasaan ekonomi, dan prestise sosial menjadi petanda yang dihasilkan. Pemain yang memiliki atau memilih rumah mewah secara

simbolik diposisikan lebih tinggi dalam struktur sosial dibandingkan pemain dengan hunian sederhana.

Pada tataran mitos, keberadaan rumah mewah dalam Brookhaven merefleksikan ideologi kapitalisme yang menormalisasi pandangan bahwa kesuksesan hidup diukur melalui kepemilikan properti dan akumulasi kekayaan material. Mitos ini bekerja dengan menghadirkan kepemilikan rumah besar sebagai sesuatu yang tampak alami dan layak dijadikan tujuan hidup, tanpa mempertanyakan ketimpangan sosial yang menyertainya. Dengan demikian, rumah dalam game berfungsi sebagai alat legitimasi nilai-nilai kelas menengah atas sebagai tolok ukur kehidupan ideal.

#### **b. Representasi Kendaraan sebagai Simbol Kekuasaan dan Mobilitas**

Dalam dunia Brookhaven, kendaraan ditampilkan dalam berbagai jenis, mulai dari sepeda, sepeda motor, mobil keluarga, mobil sport, hingga helikopter. Pada tataran denotatif, kendaraan memiliki fungsi utama sebagai sarana transportasi yang memungkinkan pemain berpindah lokasi dengan lebih mudah di dalam permainan.



Sumber: Hasil Screenshot Game Roblox

#### **Gambar 2. Avatar Berpakaian Rapih Mengendarai Mobil Sport**

Pada tataran konotatif, kendaraan khususnya mobil sport dan helikopter mengandung makna kekuasaan, kebebasan, dan status sosial. Kendaraan yang mahal dan eksklusif bertindak sebagai penanda yang menghasilkan petanda berupa dominasi sosial, gaya hidup urban modern, serta keunggulan ekonomi. Pemain yang menggunakan kendaraan mewah cenderung lebih terlihat dan menempati posisi yang menonjol dalam ruang publik permainan.

Pada level mitos, kendaraan mewah merepresentasikan ideologi mobilitas sosial yang dikaitkan dengan kepemilikan materi. Game membangun mitos bahwa

kebebasan dan kekuasaan dapat diraih melalui konsumsi dan kepemilikan barang bernilai tinggi. Representasi ini secara tidak langsung memperkuat nilai materialisme dan konsumerisme sebagai bagian yang dianggap wajar dalam kehidupan sosial.

**c. Representasi Pakaian dan Penampilan sebagai Standar Identitas Ideal**

Pada tingkat denotatif, Brookhaven memberikan kebebasan kepada pemain untuk menentukan pakaian, gaya rambut, serta aksesoris karakter mereka. Pilihan tersebut mencakup busana kasual, pakaian formal, hingga outfit modis yang mengikuti tren populer.

Pada tingkat konotatif, penampilan yang menarik dan pakaian yang modis berfungsi sebagai simbol identitas sosial yang dianggap ideal. Pakaian modern, tubuh langsing, dan wajah yang bersih menjadi penanda yang menghasilkan petanda berupa kecantikan, kepantasan sosial, dan penerimaan lingkungan. Karakter dengan penampilan menarik cenderung dipersepsikan sebagai lebih “normal” dan lebih mudah diterima dalam interaksi sosial.

Pada tingkat mitos, representasi ini membangun standar kecantikan dan identitas yang bersifat hegemonik. Mitos yang dihadirkan adalah anggapan bahwa bentuk fisik dan penampilan tertentu merupakan ideal yang seharusnya dimiliki oleh setiap individu. Hal ini menormalkan standar estetika dominan sekaligus berpotensi menyingkirkan representasi tubuh dan identitas yang berbeda.

**d. Representasi Profesi sebagai Legitimasi Hierarki Sosial**

Secara denotatif, Brookhaven menyediakan beragam pilihan profesi, seperti dokter, polisi, guru, perawat, dan pemilik usaha, yang dapat dijalankan oleh karakter sebagai bagian dari aktivitas permainan.

Pada tataran konotatif, profesi-profesi tertentu terutama dokter dan polisi ditampilkan sebagai pekerjaan yang memiliki prestise dan otoritas tinggi. Seragam, tempat kerja, dan peran yang bersifat otoritatif berfungsi sebagai penanda yang membentuk petanda berupa kehormatan, stabilitas, serta legitimasi sosial. Sementara itu, profesi lain cenderung direpresentasikan dalam posisi yang kurang menonjol.

Pada level mitos, game ini mereproduksi mitos meritokrasi, yaitu keyakinan bahwa kedudukan sosial seseorang ditentukan oleh peran dan pekerjaan yang dijalani. Hierarki profesi dalam permainan dinormalisasi sebagai tatanan sosial yang wajar, tanpa memberikan ruang kritik terhadap ketimpangan struktural yang ada.

**e. Representasi Gaya Hidup Konsumtif sebagai Kehidupan yang Dinormalisasi**

Ruang-ruang publik seperti pusat perbelanjaan, restoran cepat saji, dan tempat hiburan secara konsisten ditampilkan dalam dunia Brookhaven. Pada level denotatif, ruang-ruang tersebut berfungsi sebagai lokasi berkumpul dan menjalankan aktivitas sosial.



Sumber: Hasil Screenshot Game Roblox

**Gambar 3. Aktivitas Sosial di Café**

Pada level konotatif, ruang konsumsi menjadi simbol gaya hidup modern yang identik dengan kelas menengah perkotaan. Aktivitas belanja dan hiburan berperan sebagai penanda yang menghasilkan petanda berupa kesenangan, status sosial, dan keberhasilan hidup.

Pada level mitos, aktivitas konsumsi diposisikan sebagai bagian alami dari kehidupan sehari-hari. Game menanamkan ideologi bahwa kebahagiaan dan pembentukan identitas diri dicapai melalui praktik konsumtif, sehingga nilai-nilai kapitalisme direproduksi secara halus dan berulang melalui pengalaman bermain.

Hasil penelitian ini mempertegas temuan Putra dan Rinaldi (2022) yang menyebutkan bahwa game digital berperan dalam mereproduksi kekerasan simbolik, serta selaras dengan kajian Putri (2023) yang menjelaskan bahwa unsur fesyen dalam game turut membentuk citra sosial yang dikonstruksi oleh industri. Dalam konteks Brookhaven, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media penanaman nilai-nilai sosial dan budaya populer. Karakter, kepemilikan properti, dan atribut visual berperan sebagai penanda status sosial dan prestise, yang mengarahkan

pemain pada sistem nilai yang menitikberatkan pada penampilan dan kepemilikan. Pola interaksi sosial, pilihan profesi, serta aktivitas ekonomi seperti membeli rumah dan kendaraan menghadirkan gambaran kapitalisme dalam bentuk yang disederhanakan. Hal ini sejalan dengan pandangan Nugrahani dan Piliang (2015) yang memposisikan game sebagai ruang simulasi sosial tempat ideologi disampaikan secara interaktif. Meskipun permainan terlihat memberi kebebasan, sejatinya pilihan pemain telah dibatasi oleh struktur sistem, sehingga kebebasan tersebut bersifat semu, sebagaimana dikemukakan Kurnia (2025).

Keberadaan fitur berbayar atau premium access dalam Brookhaven semakin menegaskan terbentuknya konstruksi sosial di ruang digital. Fitur tersebut memungkinkan pemain memperoleh aset eksklusif, seperti hunian mewah, kendaraan bernilai tinggi, dan item visual tertentu yang hanya dapat diakses melalui transaksi ekonomi nyata. Ketimpangan akses ini memunculkan stratifikasi sosial dalam permainan, di mana pemain dengan kemampuan ekonomi lebih besar dipersepsikan memiliki posisi sosial yang lebih tinggi. Fenomena ini mencerminkan ketimpangan ekonomi di dunia nyata yang direproduksi dalam ruang virtual. Sejalan dengan temuan Syas dan Yahsy (2022), sistem ekonomi dalam Roblox menunjukkan proses komodifikasi, di mana kepemilikan akses terhadap konten eksklusif menjadi penentu status sosial digital dan secara simbolik menempatkan pemain tanpa akses berbayar pada posisi yang lebih rendah. Situasi ini sesuai dengan konsep mitos Barthes (1972), yakni ideologi yang dikemas melalui simbol visual dan diterima sebagai sesuatu yang tampak wajar.

Lebih jauh, ketimpangan tersebut berpotensi memengaruhi pembentukan identitas sosial dan aspirasi pribadi pemain, terutama anak-anak dan remaja. Representasi visual yang ditampilkan dalam game dapat menanamkan pemahaman bahwa keberhasilan diukur melalui kepemilikan materi dan citra diri yang mewah, sehingga mempersempit makna kesuksesan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sopiandi dan Susanti (2022) yang menyatakan bahwa Roblox berfungsi sebagai ruang simbolik tempat identitas sosial dikonstruksi dan dipertukarkan melalui avatar dan status visual. Dengan demikian, Brookhaven perlu dipahami bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana representasi ideologi sosial dan ekonomi. Melalui pendekatan semiotika Barthes, penelitian ini menegaskan bahwa Brookhaven merupakan ruang representasi sosial yang kompleks

dan tidak bersifat netral. Tanpa sikap kritis dan literasi media yang memadai, representasi tersebut berpotensi membentuk cara pandang generasi muda terhadap realitas sosial berdasarkan konstruksi ideal yang ditawarkan media digital.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dunia Brookhaven dalam game Roblox merupakan ruang virtual yang secara aktif merepresentasikan dan membentuk realitas sosial melalui berbagai simbol visual seperti tempat tinggal, kendaraan, pakaian, profesi, serta aktivitas sosial. Berdasarkan pendekatan semiotika Roland Barthes, ditemukan bahwa simbol-simbol dalam game tidak hanya mengandung makna denotatif dan konotatif, tetapi juga menciptakan myth atau ideologi tertentu yang secara terselubung mengarahkan para pemain. Khususnya anak dan remaja untuk menyerap nilai-nilai kapitalisme, gaya hidup konsumtif, serta pandangan tentang gender dan kelas sosial yang bersifat konvensional. Representasi ini tidak muncul secara terpisah, melainkan merupakan bagian dari sistem tanda yang secara berulang dibentuk oleh desain permainan dan pola interaksi antar pemain. Brookhaven bukanlah ruang netral, melainkan wadah komunikasi simbolik yang menyisipkan pesan-pesan ideologis melalui visualisasi dan alur naratif, sehingga memengaruhi cara pandang pemain terhadap struktur sosial, identitas, dan makna kesuksesan yang dikonstruksikan melalui sistem permainan.

Hasil ini menjawab rumusan masalah sekaligus memenuhi tujuan penelitian, yakni untuk memahami bagaimana simbol-simbol dalam game mampu merefleksikan struktur sosial dan membentuk persepsi pemain terhadap realitas secara implisit namun terstruktur. Game sebagai sarana hiburan ternyata memiliki potensi ideologis yang kuat dalam membentuk pandangan sosial pemain, khususnya mereka yang sedang berada pada fase perkembangan pemikiran dan identitas. Oleh sebab itu, game perlu dilihat bukan hanya sebagai alat rekreasi, tetapi juga sebagai teks budaya yang memuat pesan, nilai-nilai, serta makna tersirat yang layak dikaji secara kritis.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, direkomendasikan agar orang tua, tenaga pendidik, serta pengembang game memberikan perhatian lebih terhadap kandungan simbolik dalam game digital, khususnya yang ditujukan untuk anak dan remaja. Literasi media menjadi hal penting agar pemain memiliki kemampuan kritis dalam memahami representasi sosial yang

terdapat dalam game dan tidak langsung menerima nilai-nilai yang disampaikan secara visual. Bimbingan kepada pemain muda diperlukan agar mereka memiliki kesadaran reflektif terhadap konten yang mereka konsumsi dan perankan, baik dalam memilih karakter, memahami peran pekerjaan, maupun dalam menjalani interaksi sosial dalam game. Dalam ranah pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk merancang kurikulum literasi digital dan media, serta menjadi acuan bagi para pengembang dalam menciptakan representasi konten yang lebih adil, setara, dan inklusif.

Untuk pengembangan ke depan, penelitian ini dapat diperluas dengan mengamati game-game lain sebagai objek kajian atau dengan melakukan wawancara langsung kepada para pemain untuk mengetahui persepsi mereka secara mendalam. Gabungan antara analisis visual dan sudut pandang pemain akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana nilai dan ideologi dalam game diterima, ditafsirkan, bahkan mungkin dipertanyakan atau ditolak oleh pemain. Pendekatan ini juga membuka peluang bagi riset interdisipliner yang menghubungkan studi media, pendidikan, psikologi, serta budaya untuk memahami peran game dalam membentuk tatanan sosial di era digital masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi makna pada karakter Kadita dalam Mobile Legends. *BARIK: Jurnal Bahasa, Religi, dan Komunikasi*, 1(1), 169–182. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i1.35657>
- Dawami, A. K. (2019). Semiotika Komunikasi Visual pada Kampanye Media Daring Organisasi Difabel Akar Tuli. *Jurnal Desain*, 6(1), 1. [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/2084](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2084)
- Kurnia, D.I. (2025). Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual Zepeto. *Syntax Admiration*, 6(2), 991-998. <https://jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/2087>
- Mathar, H. (2018). Semiotika Visual (Sebuah kajian ilmu tanda dalam kebudayaan kontemporer). *Komodifikasi*, 2(1). <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Komodifikasi/article/view/5499>
- Moleong, L.J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murtono, T. (2016). Mengenal Semiotika Desain Komunikasi Visual. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 1(2). <https://doi.org/10.33153/capture.v1i2.501>
- Nugrahani, R., & Piliang, Y.A. (2015). Kajian Tanda dan Simulasi pada Game Nusantara Online. *Wimba*, 7(1), 14-22. <https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10876>

- Putra, R. W., & Rinaldi, R. S. (2022). Analisis Semiotika Game Troublemaker sebagai Representasi Kekerasan. *Jurnal SASAK*, 4(1). [https://www.researchgate.net/publication/383172109\\_Analisis\\_Semiotika\\_Game\\_Troublemaker\\_Sebagai\\_Representasi\\_Perilaku\\_Kekerasan\\_Remaja/fulltext/66c05e2d8d0073559259eab2/Analisis-Semiotika-Game-Troublemaker-Sebagai-Representasi-Perilaku-Kekerasan-Remaja.pdf](https://www.researchgate.net/publication/383172109_Analisis_Semiotika_Game_Troublemaker_Sebagai_Representasi_Perilaku_Kekerasan_Remaja/fulltext/66c05e2d8d0073559259eab2/Analisis-Semiotika-Game-Troublemaker-Sebagai-Representasi-Perilaku-Kekerasan-Remaja.pdf)
- Putri, R. C. (2023). Kajian Semiotika terhadap Desain Pakaian Karakter dalam Game Memories: Red White Cinderella. *KATARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 1(1), 21–31. <https://journals.itb.ac.id/index.php/katarupa/article/view/21152>
- Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan dalam Game Mobile Legends : Bang Bang. *The Commercium*, 3(2), 1–5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/38907>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 1–15. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>