

**DUTA ROBLOX: KEBANGKITAN MASYARAKAT
JARINGAN ROBLOX DI INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh:

**Julya Angelica Siregar
2270750011**



**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

JAKARTA

2026

DUTA ROBLOX: KEBANGKITAN MASYARAKAT JARINGAN ROBLOX DI INDONESIA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Kristen Indonesia

Oleh:

Julya Angelica Siregar
2270750011



PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2026



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julya Angelica Siregar
NIM : 2270750011
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul “DUTA ROBLOX: KEBANGKITAN MASYARAKAT JARINGAN ROBLOX DI INDONESIA” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 8 Juli 2026



(Julya Angelica Siregar)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
DUTA ROBLOX: KEBANGKITAN MASYARAKAT JARINGAN ROBLOX
DI INDONESIA

Oleh:

Nama : Julya Angelica Siregar
NIM : 2270750011
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global

telah dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir dan sudah diperiksa dan disetujui guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 29 Juni 2026

Menyetujui:

Pembimbing

Ketua Program Studi
Ilmu Hubungan Internasional

(Arthuur Jeverson Maya S.Sos., M.A)
NIP/NIDN:171480/0312018601

(Arthuur Jeverson Maya S.Sos., M.A)
NIP/NIDN:171480/0312018601



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 15 Juni 2026 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Julya Angelica Siregar
NIM : 2270750011
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul "DUTA ROBLOX: KEBANGKITAN MASYARAKAT JARINGAN ROBLOX DI INDONESIA" oleh tim penguji yang terdiri dari:

	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1	Adrianus Lengu Wene, S.Sos., M.Si	,Sebagai Ketua	
2	Elly Dameria Enesca, S.Sos., M.Sc	,Sebagai Anggota	
3	Arthuur Jeverson Maya, S.Sos., M.A	,Sebagai Anggota	

Jakarta, 29 Juni 2026



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Julya Angelica Siregar
NIM : 2270750011
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global
Judul Skripsi : Duta Roblox: Kebangkitan Masyarakat Jaringan Roblox di Indonesia

Telah memperbaiki Skripsi sesuai dengan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Hasil Ujian Skripsi" pada tanggal 15 Juni 2026

Jakarta, 29 Juni 2026

Menyetujui:

Ketua Sidang/Penguji I

(Adrianus Lengu Wene, S.Sos.,
M.Si)

Penguji II

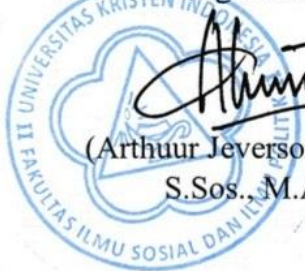
(Ellya Dameria Enesca,
S.Sos., M.Sc)

Penguji III

(Arthuur Jeverson Maya,
S.Sos., M.A)

Ketua Program Studi
Ilmu Hubungan Internasional

(Arthuur Jeverson Maya,
S.Sos., M.A)





Pernyataan dan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir

Nama : Julya Angelica Siregar
NIM : 2270750011
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Skripsi : Duta Roblox: Kebangkitan Masyarakat Jaringan Roblox Di Indonesia

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non-eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta
Pada Tanggal 8 Juli 2026
Yang menyatakan



Julya Angelica Siregar

KATA PENGANTAR

Seseorang pernah mengatakan bahwa apapun yang ada di sekeliling kita dapat menjadi sumber pengetahuan baru. Hal inilah yang membawa penulis dalam penyusunan “Duta Roblox: Kebangkitan Masyarakat Jaringan Roblox Di Indonesia” untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Ibarat merakit potongan teka-teki, ada kalanya semua terasa pas, namun tak jarang penulis harus membongkar ulang demi menemukan bentuk terbaiknya. Penelitian ini tidak hanya menjadi gerbang pertama bagi penulis untuk menyelami dunia game online, tetapi juga tercatat sebagai kajian ilmiah pertama di lingkup Program Studi Hubungan Internasional Universitas Kristen Indonesia yang berfokus pada fenomena game Roblox.

Di atas segalanya, rasa syukur yang melampaui kata-kata penulis persembahkan kepada Tuhan Yesus Kristus, Sang Sumber Kekuatan yang tidak pernah membiarkan langkah ini berjalan sendirian. Di saat keterbatasan diri ini hampir menyerah, kasih dan penyertaan-Nya senantiasa menopang, mengalirkan daya baru, serta melengkapi segala kekurangan yang penulis miliki sepanjang proses panjang ini. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi yang tulus kepada mereka yang telah kebersamai proses ini:

1. Sosok pertama yang mengenalkan penulis pada kasih tulus dan arti perjuangan, Mama yang telah melahirkan dan memeluk penulis di setiap doa-doa terbaik demi keberhasilan anaknya. Perjuangan dan ketangguhan mama hingga akhir hayat mendorong penulis untuk terus melangkah.

2. Mami Aju untuk tangki cinta yang tak pernah habis. Kepercayaan yang diberikan disertai dukungan baik materil dan immateril mendorong penulis untuk bisa terbang jauh tinggi.
3. Saudari penulis, Agnesia Upany dan Henny Permata yang selalu menjadi *support system* utama yang selalu bisa diandalkan dalam hidup penulis.
4. Rektor Universitas Kristen Indonesia, Prof. Angel Damayanti, S.IP., M.Si., M.Sc., Ph.D. Terima kasih atas kesempatan, fasilitas, serta lingkungan pendidikan yang sangat mendukung perkembangan penulis sebagai mahasiswa. Terima kasih secara pribadi atas kasih tulus dan kerendahan hati yang selalu menguatkan penulis, serta memberi semangat untuk setiap ketidakmungkinan yang terjadi dan percaya bahwa penulis mampu untuk menjalaninya.
5. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIPOL) UKI, Dr. Verdinand Robertua Siahaan, S.Sos., M.Soc.,Sc. Terima kasih atas arahan, kepemimpinan, serta ruang bagi mahasiswa untuk terus berkembang di FISIPOL UKI.
6. Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional UKI, Bapak Arthuur Jeverson Maya, S.Sos., M.A, terima kasih atas ruang aman untuk bertumbuh, kepercayaan untuk memegang tanggungjawab besar, dukungan penuh dalam proses belajar yang dijalani penulis selama masa perkuliahan.
7. Dosen Skripsi, Bapak Arthuur Jeverson Maya, S.Sos., M.A. Terima kasih sudah mempercayakan saya dan membuka ruang eksplorasi dalam

Hubungan Internasional. Seluruh arahan, bimbingan, dan pendampingan yang diberikan mendorong penulis untuk menembus batas kemampuan.

8. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Adrianus Lengu Wene, S.Sos., M.Si. Terima kasih telah membina selama masa perkuliahan. Serta senantiasa mendukung bukan hanya sebagai dosen tetapi juga menjadi rekan dan sahabat mahasiswa dikala sulit.
9. Seluruh dosen HI UKI dan staf TU FISIPOL UKI. Terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak/Ibu Dosen yang telah menuangkan ilmu dan dedikasinya untuk membimbing penulis. Penulis juga mengapresiasi kerja keras para staf TU yang telah banyak memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi perkuliahan penulis hingga selesai.
10. Para Narasumber Penelitian, Mas Lordvan dan Bang Kai. Terima kasih atas kesediaan, keterbukaan, dan waktu berharga yang telah diberikan. Pengetahuan dan informasi yang diberikan adalah nyawa bagi penelitian ini.
11. Rekan seperjuangan Agrace Carelica, Renny Rosa, Kiki Damayanti, dan Tasya Lumentah yang sudah menjadi teman berbagi tawa, keluh kesah, dan tangis. Kehadiran kalian membuat perjalanan yang berat ini terasa lebih bermakna. Serta kepada Brenda Eoudia dan Filomena, yang selalu membuka ruang istirahat untuk singgah setelah lelah belajar.
12. Keluarga Besar HIMAH Prayatna dan Aksa Magenta yang telah menjadi ruang berproses penulis untuk mengeksplorasi diri, kreativitas, dan berorganisasi. Serta Ketua Wakil ORMAWA 2024-2025 sebagai rekan seperjuangan yang saling menguatkan dikala sulit. Semua ini menjadi

kenangan berharga yang mendewasakan pemikiran penulis diluar ruang kelas akademik.

13. Seluruh teman HI angkatan 2022 dan semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu. Kepada semua yang telah memberikan senyuman penyemangat, bantuan, serta doa-doa tulus. Terima kasih banyak, kebaikan kalian tersimpan rapi dalam pencapaian ini.

14. Diri penulis secara pribadi karena tidak memilih menyerah pada malam-malam yang penuh keraguan dan rasa lelah. Terima kasih sudah berani berproses, terus belajar, dan akhirnya menepati janji untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai dengan segala kekurangannya.

Rampungnya skripsi mengenai *soft power* Amerika Serikat dalam dunia Roblox ini menjadi bukti nyata dedikasi penulis untuk mendobrak batasan baru dalam Hubungan Internasional. Karya akademik ini bukanlah sebuah titik henti, melainkan titik mula. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menyambut setiap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa depan. Semoga lembar-lembar halaman ini mampu mengantarkan pembaca pada sebuah perspektif baru yang berharga.

Jakarta, 9 Juni 2026



Julya Angelica Siregar

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAKSI.....	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat akademis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN METODE PENELITIAN.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Kerangka Teoritik	23
2.3. Kerangka Alur Pemikiran.....	32
2.4. Proposisi Penelitian.....	35
2.5. Metode Penelitian.....	35
2.5.1. Ruang Lingkup Penelitian	38
2.5.2. Jenis dan Tipe Penelitian.....	40
2.5.3. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	42
2.5.4. Teknik Validasi Data	44
2.5.5. Teknik Analisis Data	46
BAB III ROBLOX SEBAGAI PRODUK TEKNOLOGI DAN SOFT POWER IGITAL AMERIKA SERIKAT	49
3.1 Sejarah Pendirian dan Perkembangan Roblox	50
3.2 Roblox dalam Industri Teknologi Digital Amerika Serikat	57
3.2.1 Roblox dalam Ekonomi Platform Digital Amerika Serikat	58
3.2.2 Produksi Jaringan dan Komodifikasi Kreativitas Digital dalam Roblox	63
3.2.3 Arsitektur Platform, Kebijakan, dan Kontrol Legal dalam Ekosistem Roblox	68
3.2.4 Hierarki Produksi dan Konsentrasi Nilai dalam Ekonomi Platform Roblox	73
3.2.5 Roblox sebagai Representasi Kekuatan Industri Digital Amerika	80
3.3 Roblox sebagai Medium Arus Global dalam Masyarakat Jaringan	85

3.3.1 Roblox Dalam Struktur <i>Space of Flow</i>	86
3.3.2 Relasi Pusat–Periferi dalam Jaringan Global Roblox	90
3.3.3 Globalisasi Budaya Digital melalui Roblox	93
3.3.4 Sirkulasi Informasi dan Interaksi Lintas Batas dalam Ekosistem Roblox	97
3.3.5 Distribusi Global Roblox dalam Masyarakat Jaringan	100
3.4 Artikulasi Lokal Roblox dalam Struktur Masyarakat Jaringan Indonesia .	104
3.4.1 Indonesia dalam Arus Global Roblox	104
3.4.2 Negosiasi Identitas Digital Pengguna Roblox di Indonesia	108
3.4.3 Praktik Lokal dan Komunitas Roblox di Indonesia	111
3.5 Roblox sebagai Instrumen Soft Power Digital Amerika Serikat	115
3.5.1 Platform Digital sebagai Medium Pengaruh dalam Masyarakat Jaringan	116
3.5.2 Korporasi Platform sebagai Aktor Pengaruh Non-Negara	119
3.5.3 Roblox dan Potensi Soft Power Digital Amerika	123

BAB IV KEBANGKITAN MASYARAKAT JARINGAN DI INDONESIA DALAM STRUKTUR SOFT POWER DIGITAL AMERIKA SERIKAT.....

4.1 Praktik Interaksi dan Pembentukan Komunitas Digital Roblox di Indonesia 129	128
4.1.1 Roblox sebagai Ruang Interaksi Sosial Digital.....	129
4.1.2 Pembentukan Komunitas dan Solidaritas Digital.....	133
4.1.3 Institusionalisasi Struktur Sosial Virtual	137
4.1.4 Kompetisi Virtual sebagai Arena Interaksi Kolektif.....	141
4.2 Partisipasi Kreatif dan Representasi Budaya Lokal oleh Kreator Indonesia 146	
4.2.1 Praktik Kreatif Kreator Roblox Indonesia.....	147
4.2.2 Representasi Budaya dan Identitas Nasional dalam Konten Roblox	150
4.2.3 Negosiasi Identitas Digital Pengguna Indonesia.....	155
4.2.4 Analisis Wacana: Konstruksi Identitas Lokal dalam Platform Global	158
4.3 Pembentukan Ekosistem Sosial-Ekonomi dan Kolaborasi Komersial	162
4.3.1 Ekonomi Kreator Roblox di Indonesia: Monetisasi dan Sirkulasi Nilai	162
4.3.2 Kolaborasi Komersial: Kemitraan Komunitas dengan Industri.....	166
4.3.3 Digital Labor dan Ekosistem Media dalam Komunitas	169
4.4 Implikasi terhadap Posisi Indonesia dalam Relasi Digital Global	173
4.4.1 Internalisasi Nilai dan Logika Platform oleh Pengguna Indonesia ...	173
4.4.2 Ketergantungan Struktural terhadap Infrastruktur Digital Amerika Serikat.....	177
4.4.3 Analisis Wacana <i>Soft Power</i> dalam Pengalaman Digital Pengguna Roblox	181
4.5 Implikasi Terbentuknya Masyarakat Jaringan terhadap Praktik Representasi dan Relasi Global	185
4.5.1 Indonesia sebagai Node Aktif namun Periferal	186
4.5.2 Keuntungan Struktural Amerika Serikat dalam Ekosistem Roblox di Indonesia	190
4.5.3 Dialektika Agensi Lokal dan Dominasi Struktural.....	194

4.5.4 Masyarakat Jaringan Lokal sebagai Produk Sekaligus Respons terhadap Struktur Global.....	198
BAB V PENUTUP.....	203
5.1 Kesimpulan	203
5.2 Rekomendasi.....	207
5.2.1 Rekomendasi Kebijakan untuk Pemerintah	208
5.2.2 Rekomendasi Akademis	211
DAFTAR PUSTAKA	214
LAMPIRAN	



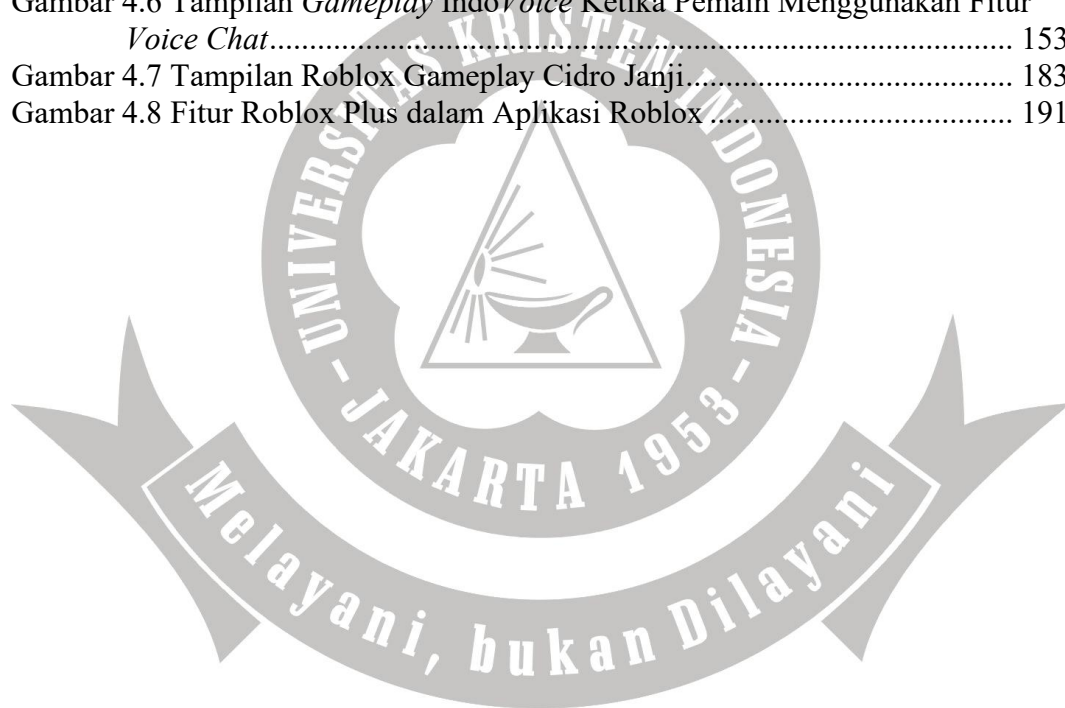
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Reviu Literatur	19
Tabel 2.2 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Perkembangan Nama dan Logo Roblox 2002-2026	51
Gambar 3.2 Daily active users (DAU) of Roblox games worldwide from 4th quarter 2018 to 4th quarter 2025.....	55
Gambar 3.3 Developer Exchange Program Minimum Requirements Changes....	60
Gambar 3.4 Annual revenue of Roblox Corporation worldwide from 2018 to 2025	75
Gambar 3.5 Ilustrasi Ketergantungan Asimetris Digital.....	78
Gambar 4.1 Tournament Roblox Competitive League (RCL)	142
Gambar 4.2 Aturan Tournament Roblox Competitive League (RCL)	143
Gambar 4.3 Data 7 hari <i>Live Analytics Streamer</i> Lordvan	145
Gambar 4.4 Roblox <i>Gameplay</i> Mount Bali	151
Gambar 4.5 Roblox <i>Gameplay</i> IndoVoice.....	152
Gambar 4.6 Tampilan <i>Gameplay</i> IndoVoice Ketika Pemain Menggunakan Fitur <i>Voice Chat</i>	153
Gambar 4.7 Tampilan Roblox <i>Gameplay</i> Cidro Janji.....	183
Gambar 4.8 Fitur Roblox Plus dalam Aplikasi Roblox	191



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Alur Pemikiran	33
--	----



DAFTAR SINGKATAN

AS	Amerika Serikat
AI	<i>Artificial Intelligence</i>
DAU	<i>Daily Active User</i>
DEVEX	Developer Exchange
DKK	Dan Kawan Kawan
FISIPOL	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
HI	Hubungan Internasional
UGC	<i>User Generated Content</i>
UKI	Universitas Kristen Indonesia
RCL	<i>Roblox Competitive League</i>



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	DAFTAR OBSERVASI	221
LAMPIRAN II	PEDOMAN OBSERVASI.....	222
LAMPIRAN III	HASIL OBSERVASI.....	224
LAMPIRAN IV	DOKUMENTASI FOTO OBSERVASI.....	229
LAMPIRAN V	DAFTAR WAWANCARA	231
LAMPIRAN VI	PEDOMAN WAWANCARA.....	232
LAMPIRAN VII	TRANSKRIP WAWANCARA I.....	240
LAMPIRAN VIII	DOKUMENTASI FOTO WAWANCARA.....	248



ABSTRAKSI

Perkembangan platform digital global menandai kebangkitan bentuk baru *soft power* Amerika Serikat melalui dominasi teknologi, arsitektur platform, dan logika ekonomi digital. Roblox, sebagai platform *user-generated content* berbasis dunia virtual milik Amerika Serikat, merepresentasikan bagaimana pengaruh Amerika Serikat bekerja dalam masyarakat jaringan global tanpa paksaan langsung. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana Roblox berfungsi sebagai instrumen *soft power* Amerika Serikat sekaligus membentuk ruang sosial tempat masyarakat jaringan Indonesia berkembang melalui partisipasi kreator lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi daring (netnografi), wawancara semi-terstruktur dengan developer Roblox Indonesia, dan dokumentasi digital, serta didukung studi literatur mengenai *Network Society* dan *Soft Power*. Analisis data dilakukan dengan analisis wacana model kognisi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dominasi platform Amerika Serikat membentuk struktur interaksi digital global, namun dalam struktur tersebut kreator Indonesia membangun praktik representasi budaya dan identitas nasional. Temuan ini memperlihatkan bahwa kebangkitan *soft power* Amerika Serikat di era digital berjalan seiring dengan terbentuknya masyarakat jaringan lokal dan praktik representasi budaya non-negara sebagai implikasi dari struktur tersebut.

Kata Kunci: Roblox, Masyarakat Jaringan, *Soft Power*, Amerika Serikat

ABSTRACT

The development of global digital platforms marks the rise of a new form of US soft power through technological dominance, platform architecture, and digital economic logic. Roblox, as a US-owned virtual world-based user-generated content platform, represents how US influence works in global networked societies without direct coercion. This study aims to analyze how Roblox functions as an instrument of US soft power while shaping the social space where Indonesian networked society develops through the participation of local creators. The study uses a qualitative approach through online observation (netnography), semi-structured interviews with Indonesian Roblox developers, and digital documentation, supported by literature studies on Network Society and Soft Power. Data analysis was conducted using social cognitive model discourse analysis. The results show that the dominance of American platforms shapes the structure of global digital interactions, but within that structure, Indonesian creators are building practices of cultural representation and national identity. These findings show that the rise of American soft power in the digital age goes hand in hand with the formation of local networked communities and practices of non-state cultural representation as an implication of that structure.

Keywords: Roblox, Network Society, Soft Power, United State