

**MOTIVASI DAN MAKNA DI BALIK PENGALAMAN
BERMAIN ROBLOX SECARA INTENSIF: STUDI
FENOMENOLOGI PADA PEMAIN FISH IT**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**MUHAMMAD ARIF SHOFIYULLAH
2210521080**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
AGUSTUS 2026**

**MOTIVASI DAN MAKNA DI BALIK PENGALAMAN
BERMAIN ROBLOX SECARA INTENSIF: STUDI
FENOMENOLOGI PADA PEMAIN FISH IT**

SKRIPSI



Diajukan untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember

Disusun Oleh:

**MUHAMMAD ARIF SHOFIYULLAH
2210521080**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
AGUSTUS 2026**



PERSEMBAHAN

Segala Puji syukur bagi Tuhan yang Maha Esa Allah SWT dan Rasulullah SAW, serta dukungan dari Keluarga, Kerabat, dan Dosen Ilmu Komunikasi UM Jember, Dengan mengucap Allhamdulillah atas selesainya Skripsi ini terselesaikan dalam waktu yang tepat. Dengan ini saya ingin mengucapkan banyak Terima Kasih saya Kepada:

1. Tuhan YME Allah SWT telah melimpahkan banyak Rahmat dan Ridho kepada saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang tua penulis Bapak Muhammad Nuzul Arifin dan Ibu Rustini tercinta, yang selalu memberikan dukungan, tidak pernah lelah mendoakan, dan berjuang demi masa depan penulis. Terima kasih atas ketulusan dan perjuangan yang tidak akan pernah bisa terbalaskan.
3. Kakak kandung penulis, Muhammad Wahid Zilullah Arifin, serta seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, dan kebahagiaan di tengah proses perjuangan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Ilmu Komunikasi UM Jember, Khususnya Kukuh Pribadi, S.I.Kom., M.A. sebagai dosen pembimbing yang selalu sabar dan baik untuk mengarahkan penulis selama Menyusun Skripsi.
5. Teman-teman terbaik penulis selama perkuliahan, yaitu Aneva, Nuris, Farel, Haqi, Cantika, Nesya, yang selalu hadir memberikan bantuan, dukungan, dan kebersamaan dalam keadaan susah maupun senang. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis dan telah menemani proses perkuliahan, berbagi pengalaman, semangat, canda tawa, serta saling membantu hingga akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan ini Bersama.
6. Terima Kasih juga kepada diri saya sendiri telah berjuang untuk terus mengejar mimpi.

MOTTO

وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ...

"...Dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar."

QS. Al-Baqarah: 155

“Aku Membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin jika aku tidak ada artinya (Penulis) -



PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Arif Shofiyullah

Nim : 2210521080

Prodi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini saya tulis dengan berjudul “Motivasi Dan Makna Di Balik Pengalaman Bermain Roblox Secara Intensif: Studi Fenomenologi Pada Pemain Fish It” merupakan hasil karya saya sendiri bukan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan saya. Skripsi ini belum pernah di publikasikan sebelumnya sehingga tidak ada unsur plagiasi didalamnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta saya bersedia memperoleh sanksi akademik dan siap dituntut dimuka hokum, jika ternyata dikemudian hari ada pihak-pihak yang dirugikan dari pernyataan yang tidak benar tersebut.

Jember, 18 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Muhammad Arif shofiyullah

2210521080

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini yang berjudul : **Motivasi Dan Makna Di Balik Pengalaman Bermain Roblox Secara Intensif: Studi Fenomenologi Pada Pemain Fish It**

Oleh :
Muhammad Arif Shofiyullah
2210521080

Telah dilakukan pemeriksaan disetujui oleh dosen pembimbing diuji oleh tim penguji.

Jember, 24 Juli 2026
Pembimbing


Kukuh Priyadi, S.I.Kom., M.A.
NIDN.0721059104



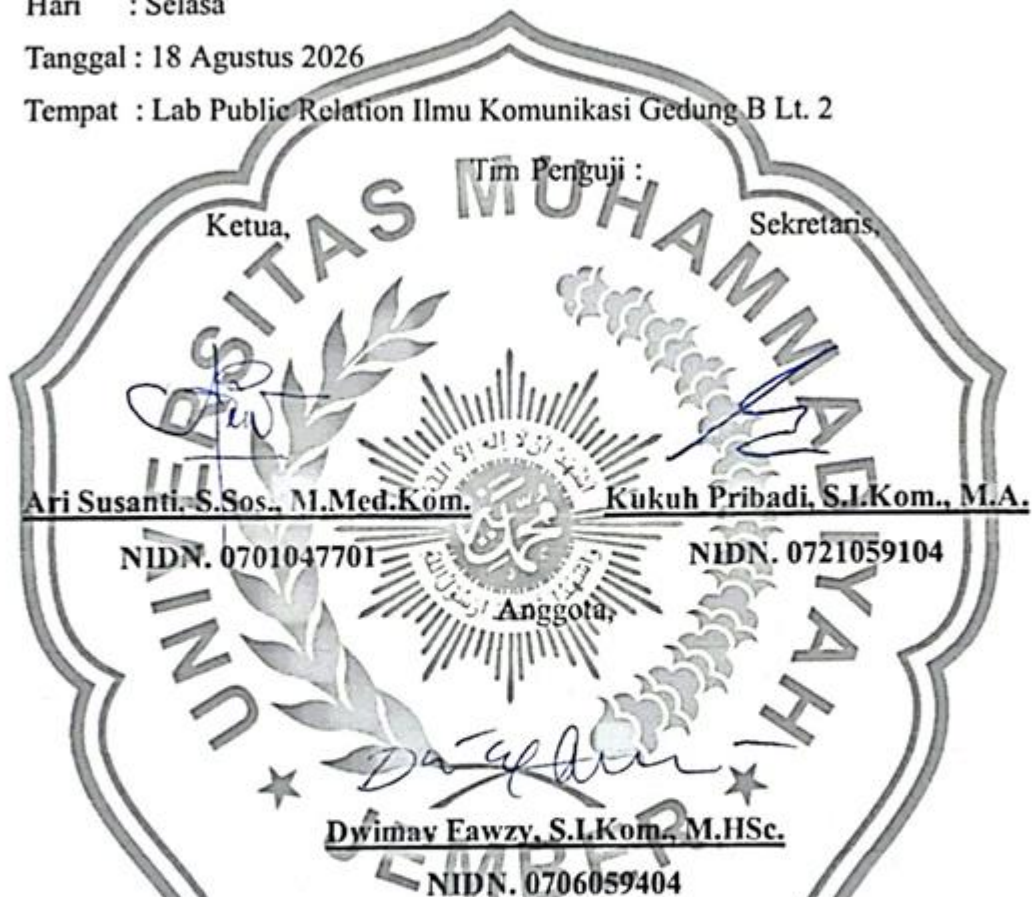
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Muhammad Arif Shofiyullah, NIM : 2210521080 ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember, pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2026

Tempat : Lab Public Relation Ilmu Komunikasi Gedung B Lt. 2



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Jember

Dr. Sudahri, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN. 0704067901

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Jember, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama: Muhammad Arif Shofiulah

Nim: 2210521080

Prodi: Ilmu Komunikasi

Fakultas: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas: Muhammadiyah Jember

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Jember **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalt-Free Right)**

Karya ilmiah saya yang berjudul “Motivasi Dan Makna Di Balik Pengalaman Bermain Roblox Secara Intensif: Studi Fenomenologi Pada Pemain Fish It”. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Muhammadiyah Jember berhak menyimpan, mengalihmediakan, memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jember

Pada Tanggal: 18 Agustus 2026

Menyatakan



Muhammad Arif Shofiullah

NIM. 2210521080

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang sentiasa memberikan kelimpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis serta memberikan kesehatan, kesempatan, kemudahan, dan melampangkan pemikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Motivasi Dan Makna Di Balik Pengalaman Bermain Roblox Secara Intensif: Studi Fenomenologi Pada Pemain Fish It)” Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember dalam memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa hasil pengerjaan skripsi ini tidak sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi substansi dan penulisannya. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat selesai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik dalam bentuk ide semangat, doa, maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih:

1. Bapak Dr. Sudahri, S.Sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember
2. Bapak Kukuh Pribadi, S.I.Kom., M.A selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Bapak Kukuh Pribadi, S.I.Kom., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengarahkan dan membimbing penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik atas semua ilmu dan pengalaman yang diajarkan kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan Universitas Muhammdiyah Jember.
5. Kedua orang tua saya dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan berupa doa, waktu dan material setiap saat.

6. Kepada teman-teman terdekat yang telah memberikan dukungan luar biasa, baik berupa doa maupun bantuan waktu dan tenaga dalam penyelesaian tugas ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan semua pihak yang telah membantu mendapat balasan yang luar biasa dari Allah SWT. Saya berharap nantinya penulisan skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang lain.

Jember, 18 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Muhammad Arif Shofiyullah

2210521080



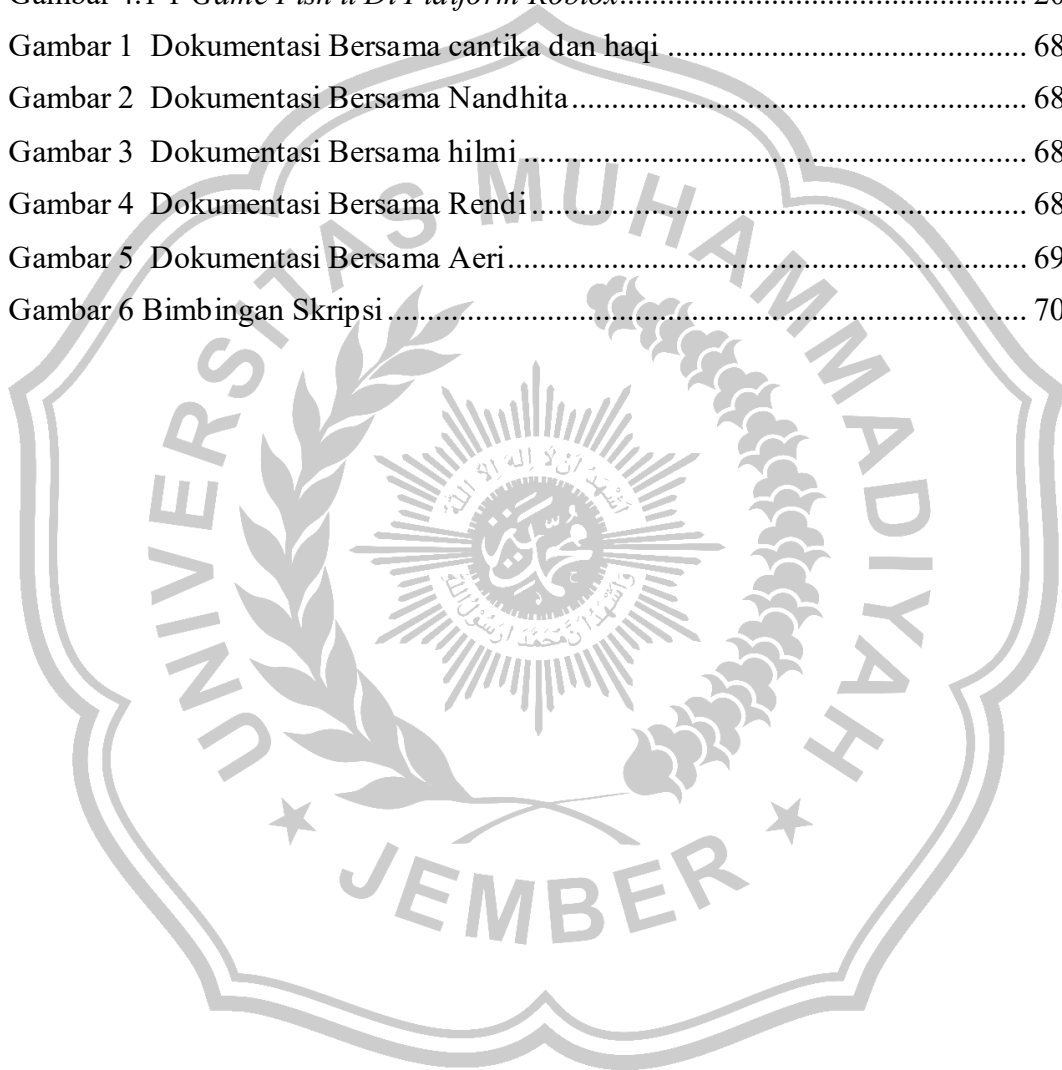
DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Literatur	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 <i>Fenomenologi Alfred Schutz</i>	9
2.2.2 <i>Konsep Ruang Ketiga (Third Place)</i>	10
2.3 Kerangka Pikiran	13
BAB III.....	16
METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian	16
3.2 Lokasi Penelitian	16
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	16
3.4 Teknik Pengumpulan Data	17
3.5 Teknik Analisis Data	18
BAB IV.....	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	19
4.1.1 <i>Roblox</i>	19
4.1.2 <i>Fish It</i>	20

4.1.3 <i>Profil Informan</i>	21
4.2 Hasil Analisis dan Penyajian Data (Data Display)	22
4.2.1 <i>Motivasi bermain fish it</i>	24
4.2.2 <i>Makna pengalaman komunikasi virtual</i>	31
4.3 Pembahasan Di Balik Pengalaman Bermain Fish It	38
4.3.1 <i>Pengalaman dan Tindakan Bermain: Because-of Motive dalam Bingkai Schutz</i>	39
4.3.2 <i>Tujuan dan Ragam Orientasi: In-order-to Motive dalam Bingkai Schutz</i>	40
4.3.3 <i>Fish It sebagai Ruang Ketiga Virtual: Menguji Enam Karakteristik Oldenburg</i>	40
4.3.4 <i>Titik Temu Motif Schutz dan Ruang Ketiga: Konstruksi Makna Subjektif</i>	43
BAB V	45
KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	51
BIODATA PENULIS	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 1 <i>Konsep motive berdasarkan teori Alfred Schutz</i>	10
Gambar 2.2 2 <i>Konsep Virtual Third Place</i>	11
Gambar 2.3 1 <i>Kerangka pikiran</i>	14
Gambar 4.1 1 <i>Game Fish it Di Platform Roblox</i>	20
Gambar 4.1 1 <i>Game Fish it Di Platform Roblox</i>	20
Gambar 1 Dokumentasi Bersama cantika dan haqi	68
Gambar 2 Dokumentasi Bersama Nandhita	68
Gambar 3 Dokumentasi Bersama hilmi	68
Gambar 4 Dokumentasi Bersama Rendi	68
Gambar 5 Dokumentasi Bersama Aeri	69
Gambar 6 Bimbingan Skripsi	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4 1 Tabel Informan.....	211
-------------------------------	-----

