

**POLA INTERAKSI SOSIAL DAN AKTIVITAS BERMAIN GAME
ROBLOX DI KALANGAN MAHASISWA ANGKATAN 2022 DI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

OLEH:

DINDA RAMADHANI

228530113



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2026

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 5/8/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**POLA INTERAKSI SOSIAL DAN AKTIVITAS BERMAIN GAME
ROBLOX DI KALANGAN MAHASISWA ANGKATAN 2022 DI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas
Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area

OLEH:

DINDA RAMADHANI

228530113



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2026

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 5/8/26

Access From (repository.uma.ac.id)5/8/26

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pola Interaksi Sosial Dan Aktivitas Bermain Game Roblox Di Kalangan
Mahasiswa Angkatan 2022 Di Universitas Medan Area
Nama : Dinda Ramadhani
Npm : 228530113
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh:

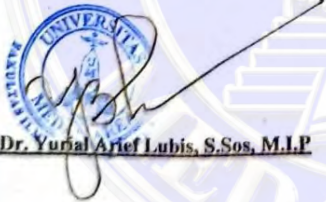
Pembimbing


Dr. Dedi Sahputra, S.Sos, M.A

Diketahui Oleh,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Dr. Yunal Arief Lubis, S.Sos, M.I.P


Dr. Rehia Karenina Isabella Barus,
S.Sos., M.SP., M.I.Kom

Tanggal Lulus: 3 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dinda Ramadhani

Npm: 228530113

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya adalah penulis dari skripsi yang saya susun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi. Mengenai bagian-bagian skripsi ini, saya mengutip dari sejumlah karya orang lain yang telah ditulis dengan cara yang dapat dipahami dan sesuai dengan standar, pedoman, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan plagiarisme dalam skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik saya dan sanksi tambahan sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Medan, 3 Maret 2026



Dinda Ramadhani
228530113

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/
SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademika Universitas Medan Area Saya yang Bertanda Tangan Di
Bawah Ini

Nama Dinda Ramadhani

Npm 228530113

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Tugas Akhir/ Skripsi

Menyatakan bahwa saya menyetujui untuk memberikan hak kepada Universitas Medan Area untuk menyimpan, mengunggah, dan mendistribusikan tugas akhir/skripsi/tesis saya dengan judul "Pola Interaksi Sosial Dan Aktivitas Bermain Game Roblox Di Kalangan Mahasiswa Angkatan 2022 Di Universitas Medan Area" untuk kepentingan akademis dan penelitian. Saya memahami bahwa publikasi ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan penyebaran ilmu pengetahuan, serta mendukung kegiatan akademik di lingkungan universitas dan masyarakat luas. Saya juga menyatakan bahwa tugas akhir/skripsi/tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung plagiarisme, dan telah memenuhi ketentuan akademik yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran hak cipta atau ketidaksesuaian dengan ketentuan akademik, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku sesuai peraturan universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 3 Maret 2026

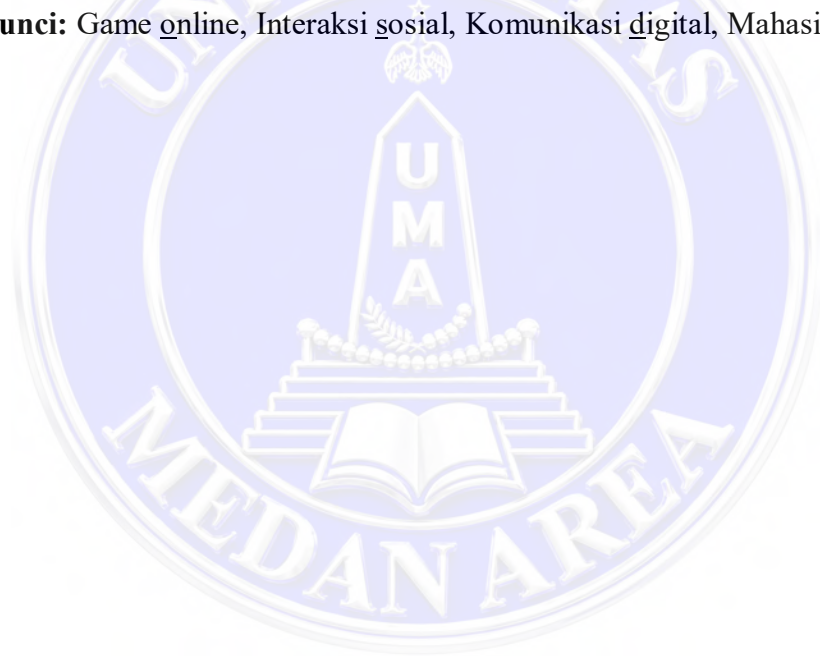


Dinda Ramadhani
228530113

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pola interaksi sosial serta faktor yang memotivasi mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area dalam berinteraksi saat bermain Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial digital. Pola interaksi yang terbentuk meliputi interaksi asosiatif seperti kerja sama, koordinasi tim, dan adaptasi, serta interaksi disosiatif berupa kompetisi dan konflik ringan selama permainan. Aktivitas bermain mahasiswa didominasi komunikasi real-time, kerja tim, role play, serta partisipasi dalam komunitas virtual. Interaksi dimediasi simbol digital seperti avatar, chat teks, voice chat, intonasi suara, dan emoji. Faktor pendorong interaksi meliputi kebutuhan hiburan, perluasan relasi, rasa solidaritas, serta konstruksi identitas diri. Temuan ini menegaskan Roblox berperan penting dalam membentuk pola komunikasi dan dinamika hubungan sosial mahasiswa di era digital.

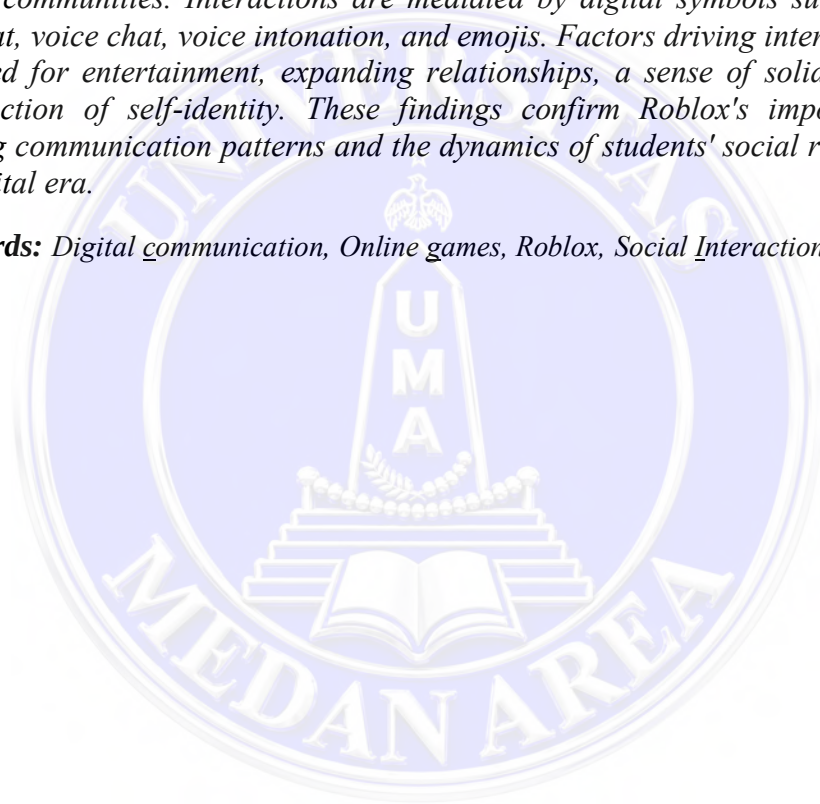
Kata kunci: Game online, Interaksi sosial, Komunikasi digital, Mahasiswa, Roblox



ABSTRACT

This study aims to analyze social interaction patterns and the factors that motivate students from the class of 2022 at Medan Area University to interact while playing Roblox. The study used a descriptive qualitative approach through in-depth interviews, observation, and documentation. The results show that Roblox is not only used as a medium for entertainment but also as a space for digital social interaction. The interaction patterns formed include associative interactions such as cooperation, team coordination, and adaptation, as well as dissociative interactions such as competition and mild conflict during gameplay. Student gaming activities are dominated by real-time communication, teamwork, role-play, and participation in virtual communities. Interactions are mediated by digital symbols such as avatars, text chat, voice chat, voice intonation, and emojis. Factors driving interaction include the need for entertainment, expanding relationships, a sense of solidarity, and the construction of self-identity. These findings confirm Roblox's important role in shaping communication patterns and the dynamics of students' social relationships in the digital era.

Keywords: *Digital communication, Online games, Roblox, Social Interaction, students,*



RIWAYAT HIDUP

Dinda Ramadhani lahir pada 28 Oktober 2004 dari Bapak Rahmat dan Ibu Syafitri Nurdiani. Penulis pernah bersekolah di Tk Siti Kholilah. Setelah itu, ia melanjutkan SD Nurcahaya, kemudian melanjutkan SMP Negeri 1 Medan. Ia kemudian melanjutkan SMA Muhammadiyah 02 Medan. Penulis Terdaftar sebagai mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Medan Area. Selama perkuliahan, penulis aktif di perkuliahan serta mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di PT Telkom Regional 1 Sumatera Utara.

Penulis telah menuntaskan proses studi dan penyusunan skripsi ini melalui ketekunan, semangat belajar yang tinggi, usaha yang terus-menerus, serta dukungan doa dari kedua orang tua. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan dunia pendidikan. Pada akhirnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas selesainya skripsi yang berjudul “Pola Interaksi Sosial Dan Aktivitas Bermain Game Roblox Di Kalangan Mahasiswa Angkatan 2022 Di Universitas Medan Area”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Kasih dan Anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pola Interaksi Sosial Dan Aktivitas Bermain Game Roblox Di Kalangan Mahasiswa Angkatan 2022 Di Universitas Medan Area” sebagai syarat kelulusan lulus dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area dengan gelar sarjana di jurusan ilmu komunikasi

Saat menulis skripsi ini, penulis menyadari bahwa akan sangat sulit untuk menyelesaikan kuliah dan menulis skripsi ini tanpa bantuan, dukungan, doa dan kepercayaan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah memberikan saran, bimbingan dan doa kepada penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Yurial Arief Lubis, S.Sos., M.I.P Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
3. Ibu Dr. Rehia Karenina Isabella Barus, S.Sos., M.SP., M.I.Kom. selaku Ketua Program Studi.
4. Bapak Dr. Dedi Sahputra, S.Sos. M.A selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis sejak awal hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area atas ilmu pengetahuan, wawasan, serta pengalaman berharga yang telah diberikan dan menjadi bekal bagi penulis
6. Para Staff dan Pegawai Universitas Medan Area yang telah membantu penulis dalam kelancaran proses akademik selama perkuliahan
7. Terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tua saya, Ayah Rahmat dan Ibu Syafitri Nurdiani untuk segala doa, kasih sayang, dukungan, serta

pengorbanan yang tiada henti yang selalu mengusahakan segalanya untuk saya, yang menjadi kekuatan terbesar penulis dalam menyelesaikan skripsi.

8. Terima kasih untuk kakak saya dan seluruh keluarga saya, yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
9. Terima kasih untuk teman-teman saya, yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan waktu selama menemani penulis dalam menjalani perkuliahan.
10. Terima kasih untuk diri saya sendiri, yang sudah bertahan sejauh ini dan selalu memilih untuk berusaha sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun banyaknya cobaan dan rintangan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan skripsi sangat diharapkan penulis. Akhir kata sekian dan terima kasih semoga penelitian bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Penulis

Dinda Ramadhani
228530113

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Fokus Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2. 1 Pola Interaksi Sosial.....	10
2.1.1 Pengertian Pola Interaksi Sosial.....	10
2.1.2 Ciri – Ciri Interaksi Sosial	14
2.1.3 Faktor Interaksi Sosial.....	19
2.1.4 Bentuk Interaksi Sosial.....	21
2. 2 Aktivitas Bermain Game Roblox.....	27

2.2.1 Game Roblox	27
2.2.2 Map dalam Roblox.....	29
2.2.3 Avatar dalam Roblox.....	30
2.2.4 Voice Chat Roblox	32
2.2.5 Chat Teks dalam Roblox	35
2.2.6 Chat Pribadi di Roblox	37
2.3 Aktivitas bermain game Roblox dalam Perspektif Interaksi Sosial.....	39
2.4 Teori Interaksi Simbolik.....	42
2.5 Kajian Terdahulu	47
2.6 Kerangka Berpikir.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
3. 1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
3.2.1 Tempat Penelitian.....	51
3.2.2 Waktu Penelitian	59
3.3 Subjek dan Informan Penelitian.....	59
3.4 Teknik Pengumpulan Data	60
3.5 Uji Keabsahan Data (Triangulasi).....	61
3.6 Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Gambaran Umum Objek dan Subjek Penelitian	64
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	64
4.1.2 Profil Informan.....	67

4.2 Hasil Penelitian	69
4.2.1 Hasil Wawancara Informan Kunci (KENZA)	69
4.2.2 Hasil Wawancara Informan Kunci (Ningsih)	72
4.2.3 Hasil Wawancara Informan Utama (Audi).....	75
4.2.4 Hasil Wawancara Informan Utama (Irga)	78
4.2.5 Hasil Wawancara Informan Tambahan (Azra)	81
4.2.6 Hasil Wawancara Informan Tambahan (Salsabila).....	82
4.2.7 Hasil Wawancara Triangulator (Dr.Irsan Mulyadi, S.Sos., M.I.KOM)	83
4.3 Pembahasan	86
4.3.1 Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Teori Interaksi Simbolik	86
4.3.2 Pola interaksi sosial yang terjadi di antara mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area saat bermain game Roblox.....	93
4.3.3 Faktor yang memotivasi mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area untuk berinteraksi sosial melalui game Roblox.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	115
Lampiran 1. Transkrip Wawancara Informan Kunci	115
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Informan Kunci	117
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Informan Utama	120
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Informan Utama	122

Lampiran 5. Transkrip Wawancara Informan Tambahan	125
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Informan Tambahan	127
Lampiran 7. Transkrip Wawancara Triangulator.....	129
DOKUMENTASI.....	134



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu	47
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir	50
Tabel 3.1 Tabel Observasi Mahasiswa Universitas Medan Area	52
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	59
Tabel 4.1 Tabel Informan.....	68
Tabel 4.2 Aspek interaksi sosial.....	91
Tabel L. 1 Aktivitas Roblox Informan Mahasiswa Universitas Medan Area	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Asosiatif di Roblox	24
Gambar 2.2 Disosiatif di Roblox	25
Gambar 2.3 Logo Roblox.....	29
Gambar 2.4 Map permainan di Roblox.....	30
Gambar 2.5 Ava di dalam Roblox	32
Gambar 2.6 Voice chat dalam roblox	34
Gambar 2.7 Chat teks dalam Roblox	37
Gambar 2.8 Fitur pribadi chat dalam Roblox.....	38
Gambar 2.9 Simbolik dalam Roblox	46
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Universitas Medan Area.....	64
Gambar L.1 Wawancara bersama Informan Utama (Irga) di Universitas Medan Area	134
Gambar L.2 Wawancara bersama Informan Tambahan (Azra) di Universitas Medan Area.....	134
Gambar L.3 Wawancara bersama Informan Utama (Audi) di Tomoro coffee	134
Gambar L.4 Wawancara bersama Triangulator melalui zoom.....	134
Gambar L.5 Wawancara dengan Informan Kunci (Ningsih) di Tomoro Coffee	135
Gambar L.6 Wawancara dengan Informan Tambahan (Salsabila) di Barcode	135
Gambar L.7 Foto dengan Informan Kunci (Kenza) di Universitas Medan Area	135
Gambar L.8 Surat Pernyataan Riset.....	137
Gambar L.9 Surat Selesai Riset.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi sosial adalah bagian penting dari kehidupan manusia karena melalui orang dapat saling bertukar informasi, membangun hubungan, bekerja sama, dan tumbuh sebagai individu. Pola interaksi sosial di era komputer dan internet mengalami perubahan yang signifikan. Komunikasi sebelumnya lebih banyak dilakukan secara langsung (tatap muka), tetapi media digital menjadi tempat alternatif dan arena baru untuk menjalin hubungan sosial.

Hadirnya teknologi seperti game online, media sosial, dan berbagai sarana komunikasi digital memungkinkan interaksi terjadi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Perubahan ini turut memengaruhi cara masyarakat, termasuk mahasiswa, dalam membangun relasi sosial dan mengekspresikan diri di lingkungan pergaulan. Hampir seluruh aspek kehidupan manusia ikut terdampak, karena kemajuan teknologi digital telah mengubah cara orang berhubungan dengan teknologi, sekaligus cara mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama.

Salah satu contoh media digital yang terus berkembang adalah permainan daring. Seiring dengan meluasnya akses internet dan penggunaan perangkat digital, game online tidak lagi dipandang hanya sebagai hiburan semata. Game daring juga menjadi ruang sosial virtual yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berbincang, dan membentuk identitas diri di dunia maya.

Dengan demikian, dunia game online menciptakan tatanan sosial baru, di mana norma, simbol, dan makna sosial terbentuk melalui aktivitas bermain yang melibatkan jutaan pemain dari berbagai belahan dunia.

Roblox merupakan salah satu media digital yang memungkinkan penggunanya bermain di dalam dunia virtual yang saling terhubung. Melalui platform ini, pengguna dapat memanfaatkan teknologi digital untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan mengikuti berbagai aktivitas permainan secara online.

Penggunaan media digital di Roblox terlihat dari adanya fitur chat, voice chat, avatar sebagai representasi diri, serta aktivitas kerja sama dalam permainan, sehingga pemain tetap bisa saling terhubung dan berinteraksi secara langsung meskipun berada di tempat yang berbeda.

Media digital di Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk bersosialisasi. Mahasiswa maupun pengguna lainnya dapat membangun hubungan sosial melalui percakapan, kerja sama, berbagi informasi, dan aktivitas bersama di dalam game.

Interaksi yang terjadi menggunakan simbol dan tanda digital, seperti tampilan avatar, teks, emotikon, hingga gerakan karakter, yang menjadi bentuk komunikasi khas di dunia maya. Hal ini membuat pengalaman berkomunikasi di Roblox berbeda dengan interaksi tatap muka karena seluruh aktivitas sosial dimediasi oleh teknologi digital.

Pemanfaatan media digital di Roblox juga mendorong terbentuknya komunitas virtual. Pemain dapat bergabung dalam grup, mengikuti event tertentu, atau berinteraksi dengan pengguna lain yang memiliki minat bermain yang sama.

Komunitas ini kemudian menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan pengguna menambah relasi, menumbuhkan rasa kebersamaan, serta mengekspresikan identitas diri melalui avatar dan gaya komunikasi online. Kondisi ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang aktif dan memudahkan proses komunikasi antar pengguna.

Meningkatnya jumlah orang yang bermain game online semakin terasa sejak pandemi Covid-19, karena banyak aktivitas sosial masyarakat berpindah ke ranah digital. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 16,5 persen masyarakat Indonesia menjadikan game online sebagai hiburan utama, sementara 15,3 persen lainnya memilih mendengarkan musik melalui layanan streaming sebagai bentuk hiburan digital.

Data ini sejalan dengan laporan Statista (2020) yang mencatat jumlah pengguna game mobile di Indonesia mencapai sekitar 50,8 juta orang dan diperkirakan akan meningkat hingga 21,6 persen pada tahun 2025. Kondisi ini dipicu oleh kebijakan work from home (WFH) dan pembelajaran daring selama pandemi, yang secara tidak langsung mendorong masyarakat, termasuk mahasiswa, untuk mencari alternatif bersosialisasi melalui media digital.

Mahasiswa termasuk dalam kelompok usia dewasa awal, yaitu fase perkembangan ketika individu sedang aktif mencari jati diri, memperluas pemahaman terhadap lingkungan sosial, membangun jaringan pertemanan, serta mengembangkan pola komunikasi yang lebih kompleks. Santrock (2020) menjelaskan bahwa masa dewasa awal merupakan periode ketika seseorang mulai menaruh perhatian lebih pada perluasan pergaulan, pembentukan rasa kebersamaan, dan penentuan identitas

diri dalam lingkungan sosial. Selain fokus pada aktivitas akademik, mahasiswa juga membutuhkan ruang untuk hiburan dan bersosialisasi agar kondisi emosional dan mental tetap seimbang. Hal ini menjadikan mahasiswa sebagai kelompok yang relatif aktif dan adaptif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka.

Sebagai pengguna media digital, mahasiswa memiliki karakteristik tersendiri karena berada pada tahap perkembangan sosial yang kuat. Keinginan untuk diterima dalam kelompok, memiliki relasi pertemanan, serta memperoleh pengakuan sosial merupakan bagian penting dari proses pembentukan identitas diri.

Oleh karena itu, kehadiran Roblox sebagai media interaksi sosial berpotensi memengaruhi pola komunikasi mahasiswa, mulai dari cara memulai percakapan, melakukan negosiasi, bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan, hingga membangun hubungan sosial melalui simbol-simbol digital. Jika pola komunikasi ini digunakan secara berkelanjutan, dampaknya tidak hanya dirasakan dalam interaksi daring, tetapi juga dapat membentuk cara mahasiswa berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut IndoGamers (2025), siswa dan mahasiswa merupakan kelompok yang paling sering bermain game, dengan rata-rata waktu bermain sekitar empat jam per hari. Hal ini menunjukkan bahwa game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup anak muda di era digital. Dalam kondisi tersebut, Roblox menjadi salah satu platform game online yang cukup populer di kalangan remaja dan mahasiswa.

Data dari Investing.com (2024) dan Sewaktu.com (2024) menyebutkan bahwa jumlah pengguna aktif Roblox di Indonesia mencapai lebih dari tujuh juta orang

setiap bulannya, dengan sekitar 22 persen berasal dari kelompok usia 17–24 tahun. Angka ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya diminati sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media interaktif yang memberi ruang bagi pengguna untuk berkreasi di dunia virtual.

Bagi mahasiswa, khususnya angkatan 2022 Universitas Medan Area, Roblox memiliki fungsi yang lebih luas dari sekadar bermain game. Platform ini menjadi tempat untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam permainan, sekaligus mengekspresikan diri melalui avatar digital. Interaksi yang terjadi di dalam game bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga mencerminkan hubungan sosial yang melibatkan kerja sama, rasa kebersamaan, dan upaya menunjukkan identitas diri di dunia maya.

Oleh karena itu, aktivitas bermain Roblox dapat dipahami sebagai salah satu bentuk cara anak muda bersosialisasi di tengah perkembangan komunikasi digital. Bermain game kini tidak hanya untuk mengisi waktu luang, tetapi juga menjadi sarana untuk berinteraksi, bekerja sama, dan membangun relasi antar pemain. Oleh sebab itu, Roblox menarik untuk dikaji karena mencerminkan perubahan pola interaksi sosial di era digital, di mana batas antara dunia nyata dan dunia virtual.

Dalam kajian Ilmu Komunikasi, interaksi sosial tidak bisa dipisahkan dari komunikasi, karena lewat komunikasi hubungan sosial bisa terbentuk, dijaga, dan berkembang. Interaksi yang terjadi dalam game online seperti Roblox pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi. Di dalamnya ada penyampaian pesan, respons atau umpan balik, penggunaan simbol, serta pembentukan makna bersama antar pemain. Komunikasi ini tidak hanya berlangsung lewat percakapan lisan atau tulisan,

tetapi juga melalui tampilan avatar, gerakan karakter, kerja sama dalam menyelesaikan misi, hingga keikutsertaan dalam komunitas virtual.

Dalam hal ini, mahasiswa membangun hubungan sosial dengan memanfaatkan berbagai fitur komunikasi yang ada di Roblox, seperti chat teks, voice chat, role play, dan kerja tim. McQuail (2011) menyatakan bahwa komunikasi yang dimediasi oleh teknologi mampu menciptakan bentuk hubungan sosial baru yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan tidak terhambat oleh jarak maupun kondisi fisik. Selain itu, Ilmu Komunikasi juga menyoroti bagaimana identitas dibentuk melalui media. Penggunaan avatar di Roblox memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan diri dan membangun identitas sosial sesuai dengan peran yang ingin mereka tampilkan.

Hal ini sejalan dengan teori interaksi simbolik yang menjelaskan bahwa identitas seseorang terbentuk melalui proses interaksi dan bagaimana dirinya dinilai oleh orang lain. Menurut Yuningsih dan Jaizul (2025), Roblox berfungsi sebagai ruang budaya digital yang memungkinkan pengguna mengekspresikan identitas dan membangun interaksi sosial melalui avatar dan komunitas virtual.

Komunikasi virtual merupakan salah satu bentuk inovasi yang muncul seiring perkembangan media baru (*new media*). Melalui komunikasi virtual, pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga bisa langsung memberikan respons atau umpan balik terhadap apa yang mereka lihat dan alami. Hal ini membuat proses komunikasi menjadi lebih interaktif dan dua arah dibandingkan media konvensional.

Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang kerja sama, terutama dalam upaya mengoordinasikan berbagai tindakan untuk mencapai tujuan

tertentu. Dalam sebuah kelompok atau komunitas, komunikasi dibutuhkan agar setiap anggota memiliki pemahaman yang sama, dapat menyesuaikan persepsi, serta membentuk perilaku bersama. Selain komunikasi kelompok, komunikasi antarpersonal juga tidak kalah penting karena menjadi sarana bagi individu untuk saling bertukar pemahaman hingga akhirnya tercipta kesepahaman bersama dalam kelompok tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membahas aspek sosial dalam permainan daring. Penelitian oleh Wulandari, Fahrudin, dan Rahman (2025) yang berjudul *“Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Tinjauan Literatur”* menjelaskan bahwa Roblox berperan dalam membentuk identitas generasi muda melalui kreativitas, penggunaan avatar, dan interaksi sosial secara online. Sementara itu, penelitian Amanda (2022) berjudul *“Konvergensi Simbolik Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia”* mengkaji bagaimana makna bersama terbentuk dalam komunitas Roblox Indonesia dengan menggunakan teori *Symbolic Convergence*. Kedua penelitian tersebut sama-sama membahas sisi sosial dari game online, khususnya Roblox, namun memiliki perbedaan pendekatan. Penelitian Wulandari et al. (2025) lebih bersifat kajian literatur dengan fokus pada generasi muda secara umum, sedangkan penelitian Amanda (2022) lebih menekankan pada pembentukan makna simbolik dalam komunitas daring tertentu.

Walaupun Roblox sangat populer, kajian akademis dari sudut pandang ilmu komunikasi masih tergolong terbatas. Selama ini, penelitian tentang Roblox lebih banyak membahas aspek teknologi, psikologi, dan pendidikan, sementara sisi komunikasi, seperti interaksi antarpersonal dan hubungan sosial di dunia maya,

belum banyak dikaji. Padahal, Roblox sebenarnya merupakan ruang komunikasi digital tempat pemain saling berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk kelompok melalui berbagai fitur yang tersedia. Karena itu, Roblox menarik untuk diteliti guna memahami perkembangan pola komunikasi dan interaksi sosial di dunia virtual.

Oleh karena itu, penelitian ini fokus menelaah pola interaksi sosial mahasiswa dalam aktivitas bermain game Roblox, sebab fenomena tersebut mencerminkan bentuk komunikasi modern di era digital. Mahasiswa dipilih sebagai fokus penelitian karena kelompok usia ini merupakan pengguna aktif media digital sekaligus agen perubahan sosial yang perilaku komunikasinya mencerminkan dinamika sosial generasi saat ini. Dengan mempelajari interaksi mereka dalam Roblox, penelitian ini diharapkan dapat memahami bagaimana pola komunikasi terbentuk, bagaimana relasi sosial dibangun melalui platform digital, serta bagaimana permainan berperan sebagai medium komunikasi antar individu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pola interaksi sosial yang terjadi di antara mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area saat bermain game Roblox?
2. Apa saja faktor yang memotivasi mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area untuk berinteraksi sosial melalui game Roblox?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pola interaksi sosial yang terjadi di antara mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area saat bermain game Roblox.

2. Untuk mengetahui faktor yang memotivasi mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area untuk berinteraksi sosial melalui game Roblox.

1.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam pengalaman dan pemaknaan mahasiswa dalam memanfaatkan game Roblox sebagai ruang interaksi sosial, serta bagaimana pola komunikasi dan relasi sosial dibangun dalam lingkungan virtual tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dengan menambah pemahaman tentang pola dan dinamika interaksi sosial yang terjadi dalam konteks permainan daring (online game) seperti Roblox dan sebagai referensi dalam memahami peran media digital dan game online sebagai media interaksi sosial di kalangan generasi muda, khususnya mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi dasar sebagai bahan refleksi mengenai pola interaksi sosial dan penggunaan waktu dalam bermain game, sehingga dapat mengelola aktivitas bermain dengan lebih seimbang dan produktif dan referensi dan dasar untuk penelitian lanjutan terkait interaksi sosial dan pengaruh game online di kalangan mahasiswa atau generasi muda secara umum.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2. 1 Pola Interaksi Sosial

2.1.1 Pengertian Pola Interaksi Sosial

Pola interaksi sosial adalah bentuk dasar hubungan timbal balik antara individu dan kelompok dalam kehidupan bermasyarakat. Konsep ini banyak dibahas dalam ilmu sosiologi, salah satunya melalui teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead, yang menjelaskan bahwa jati diri seseorang terbentuk lewat interaksi sosial menggunakan simbol-simbol seperti bahasa, gerak tubuh, dan norma yang berlaku di masyarakat.

Pola interaksi sosial tidak muncul begitu saja, tetapi dipengaruhi oleh kondisi sosial seperti kelas, gender, dan budaya. Dalam masyarakat Indonesia, pola ini bisa dilihat dari kebiasaan kerja sama seperti gotong royong, serta adanya dinamika konflik antar kelompok tertentu. Untuk memahaminya, pola interaksi sosial umumnya dibagi ke dalam dua kelompok utama.

Secara istilah, interaksi sosial berasal dari kata Latin *con* atau *cum* yang berarti bersama, dan *tango* yang berarti menyentuh. Artinya, interaksi sosial adalah proses terjadinya hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antarkelompok. Proses ini melibatkan hubungan timbal balik, di mana setiap pihak yang terlibat berperan aktif dalam membangun hubungan tersebut.

Interaksi tidak hanya sekadar hubungan antarindividu, tetapi juga melibatkan pengaruh timbal balik satu sama lain. Interaksi dianggap penting karena bisa dipertahankan dan dikembangkan, serta mampu mengubah perilaku, cara berpikir,

makna, dan bahasa seseorang. Melalui interaksi, seseorang dapat dengan lebih mudah dan cepat memperoleh pengetahuan atau informasi yang dibutuhkan.

Herbert Blumer menjelaskan bahwa interaksi sosial terjadi ketika manusia bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan pada sesuatu. Makna tersebut muncul dari proses interaksi dengan orang lain dan tidak bersifat tetap, karena dapat berubah melalui penafsiran individu terhadap situasi yang dihadapi. Proses perubahan makna ini dikenal sebagai proses interpretatif.

Menurut W.A. Gerungan (1991), interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih, di mana perilaku satu individu dapat memengaruhi, mengubah, atau memperkuat perilaku individu lainnya. Gillin juga menyebutkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang bersifat dinamis, baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antarkelompok.

Secara umum, interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang didorong oleh berbagai kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial memegang peran penting karena tanpa adanya interaksi, kehidupan bermasyarakat tidak akan terbentuk. Dalam interaksi sosial, muncul berbagai bentuk hubungan seperti kerja sama, komunikasi, kepedulian antarindividu, serta bentuk lain seperti persaingan dan konflik dalam suatu kelompok sosial.

Interaksi sosial mahasiswa saat bermain game Roblox terjadi melalui komunikasi digital dengan memanfaatkan fitur seperti avatar, chat teks, dan voice chat. Sahputra (2020) menyebutkan bahwa komunikasi merupakan unsur penting dalam menciptakan interaksi yang efektif dengan dukungan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digunakan

sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi wadah interaksi sosial virtual bagi mahasiswa untuk bekerja sama, beradaptasi, dan membangun hubungan sosial dengan pemain lainnya.

Interaksi sosial tidak hanya terjadi antarindividu, tetapi juga antar kelompok dalam masyarakat. Bentuk interaksi ini biasanya terlihat jelas ketika ada perbedaan kepentingan antara individu dan kelompok. Interaksi sosial bisa terjadi jika pihak-pihak yang terlibat saling berhubungan dan memberi pengaruh satu sama lain.

Dalam interaksi sosial, hubungan harus bersifat dua arah atau timbal balik. Artinya, kedua pihak yang terlibat sama-sama memberi respons. Suatu hubungan sosial baru dapat terbentuk jika ada aksi dan reaksi dari masing-masing pihak, sehingga setiap individu perlu menanggapi pesan atau tindakan yang diterimanya.

Jika dikaitkan dengan Roblox, game online ini dapat dilihat sebagai ruang nyata bagi terjadinya interaksi sosial dan komunikasi, meskipun berlangsung di dunia virtual. Melalui Roblox, individu dari berbagai latar belakang dapat saling bertemu, berinteraksi, dan membangun relasi sosial tanpa dibatasi jarak. Interaksi yang terjadi di dalamnya juga dapat berperan dalam membentuk identitas sosial para pemain.

Interaksi sosial yang terjalin dalam kehidupan manusia merupakan bagian dari gejala atau realitas sosial, adapun teori yang digunakan dalam interaksi sosial yaitu tindakan sosial dan interaksionisme sosial.

Interaksi sosial merupakan fenomena sosial yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Menurut Max Weber melihat fenomena sosial sebagai sesuatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan – tindakan sosial, oleh karena itu tindakan interaksi sosial antar individu atau kelompok terjalin karena adanya

pemahaman tentang tindakan sosial dan respons yang dilakukan oleh individu atau kelompok.

Tindakan sosial merupakan perilaku manusia yang dilakukan secara sadar ataupun tidak sadar untuk mencapai tujuan tertentu, menurut Max Weber dalam tindakan sosial terdapat pemahaman secara subjektif. Menurut Max Weber tindakan sosial dapat dibedakan yaitu :

1. Tindakan rasional instrumental, tindakan yang dilakukan dengan memperhitungkan kesesuaian antara cara dan tujuan.
2. Tindakan rasional berorientasi nilai, yang berkaitan dengan nilai – nilai dasar.
3. Tindakan tradisional, tindakan yang tidak memperhitungkan pertimbangan rasional.
4. Tindakan afektif, tindakan yang dilakukan berdasarkan perasaan dan emosi.

Interaksionisme Simbolis menurut George Herbert Mead (dalam Soerapsto, 2002) dianggap sebagai pendiri gerakan interaksionisme simbolis ia menggunakan tiga konsep utama teori interaksionisme simbolis. Ada tiga konsep tersebut sebagai berikut:

1. Masyarakat (*Society*), Mead menjelaskan dalam interaksi terdapat gerak tubuh (*gesture*) sebagai simbol signifikan. *Gesture* mengacu setiap tindakan yang dapat memiliki makna.
2. Diri (*Self*), cara kita melihat diri ibarat orang lain melihat kita melalui pengambilan peran atau menggunakan sudut pandang orang lain. Hal tersebut menyebabkan kita memiliki konsep diri.

3. Pikiran (*Mind*), berpikir melibatkan berbagai bentuk penafsiran atas tindakan orang lain.

2.1.2. Ciri – Ciri Interaksi Sosial

Interaksi yang terjadi di Roblox menunjukkan proses komunikasi yang berlangsung lewat berbagai simbol, seperti chat teks, emoji, gerakan avatar, dan percakapan suara. Melalui simbol-simbol tersebut, pemain bisa saling mengirim, menerima, dan memahami pesan satu sama lain. Makna sosial kemudian terbentuk dari adanya respons dua arah antar pemain, yang menjadi ciri utama dari interaksi sosial.

Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyebutkan bahwa game online dan dunia virtual kini menjadi bagian penting dari pola interaksi sosial masyarakat modern. Interaksi di Roblox tidak hanya terjadi sesaat, tetapi bisa berlangsung terus-menerus. Hubungan antar pemain dapat berkembang, diulang, bahkan berubah menjadi relasi jangka panjang.

Berdasarkan kajian tentang game online, platform multiplayer seperti Roblox yang termasuk kategori *Massively Multiplayer Online* (MMO) memberi ruang bagi terbentuknya modal sosial (*social capital*). Melalui game ini, pemain dapat memperoleh dukungan sosial, menjalin pertemanan, dan membangun jaringan hubungan yang berkelanjutan.

Oleh karena itu, interaksi sosial di dunia virtual tidak bisa dianggap sekadar sementara, melainkan menjadi bagian dari dinamika komunikasi di era digital yang penting untuk dikaji, baik dalam ilmu sosiologi maupun ilmu komunikasi. Interaksi

sosial hanya bisa terjadi jika ada respons timbal balik, baik di dunia nyata maupun di ruang digital seperti Roblox.

1. Pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang, di dalam Roblox, aktivitas interaksi umumnya terjadi antara banyak pemain yang berkumpul dalam satu ruang permainan atau komunitas virtual, sehingga memberikan kemungkinan bagi pemain untuk membangun hubungan sosial satu sama lain.
2. Komunikasi antarpelaku dengan simbol simbol, simbol mencakup berbagai bentuk seperti bahasa, tulisan, isyarat, maupun gerak tubuh. Konsep tersebut terlihat nyata pada Roblox, karena pemain memanfaatkan chat teks, emoji, ekspresi avatar, hingga voice chat sebagai media untuk menyampaikan dan bertukar pesan.
3. Memiliki dimensi waktu yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung ,interaksi dalam Roblox terjadi secara langsung pada saat itu juga (*real-time*), sehingga cepat atau lambatnya respons pemain akan berpengaruh pada alur permainan, proses kolaborasi, ataupun munculnya konflik. Aspek waktu tersebut turut menentukan bagaimana pesan dipahami serta bagaimana hubungan sosial antarpemain terbentuk.
4. Memiliki tujuan tertentu Setiap interaksi yang terjadi di Roblox pada dasarnya memiliki tujuan tertentu, seperti menyelesaikan misi, bersaing dalam permainan, memperluas pertemanan, membangun komunitas, atau hanya untuk mencari kesenangan. Tujuan tersebut menjadi landasan terbentuknya proses komunikasi di antara para pemain.

Interaksi sosial didasarkan pada nilai-nilai dan norma-norma yang dijunjung tinggi dalam struktur sosial tertentu proses interaksi sosial dalam kehidupan komunitas tidak akan terjadi jika tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

1. Kontak sosial merujuk pada hubungan antara satu atau lebih individu melalui dialog yang memfasilitasi pemahaman bersama mengenai niat dan tujuan masing-masing dalam kehidupan sosial. Kontak sosial ini dapat terjadi secara langsung atau tidak langsung antara satu pihak dengan pihak lainnya.

Pada permainan Roblox, kontak sosial tercermin ketika para pemain bertemu di ruang virtual kemudian melakukan interaksi seperti memberi salam melalui fitur chat, berbicara melalui voice chat, saling mengirim permintaan pertemanan, bekerja sama dalam menyelesaikan misi, ataupun berkompetisi dalam permainan tertentu. Walaupun berlangsung secara digital, bentuk kontak tersebut tetap menjadi tahapan awal yang membuka peluang terbentuknya hubungan sosial antar pemain.

2. Komunikasi sosial adalah keselarasan pandangan antara individu yang berinteraksi mengenai suatu hal tertentu. Makna esensial dari komunikasi adalah bahwa seseorang menafsirkan perilaku orang lain (dalam bentuk ucapan, gerakan tubuh, atau sikap) untuk memahami perasaan atau pesan yang dimaksudkan oleh orang tersebut. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial di mulai pada saat itu, mereka saling menyapa, berjabat tangan, berbincang-bincang, atau bahkan mungkin bertengkar.

Pada platform Roblox, bentuk komunikasi sosial terlihat saat pemain mampu menangkap maksud serta informasi yang disampaikan oleh pemain lain melalui fitur chat teks, penggunaan emoji, gerakan avatar, maupun percakapan suara. Kemampuan

dalam menginterpretasikan pesan tersebut menjadi hal yang krusial agar pemain dapat menjalin kerja sama dengan baik, mengikuti aturan permainan, serta mempertahankan hubungan yang harmonis di dalam komunitas virtual.

Kontak sosial dan komunikasi sosial merupakan syarat penting dalam melakukan interaksi sosial, tanpa adanya kedua syarat itu maka interaksi sosial tidak akan terjadi. Kontak dan komunikasi seseorang akan memberikan tafsiran pada perilaku orang lain atau perasaan yang ingin disampaikan.

Ketika dua individu bertemu, saat itulah interaksi sosial mulai berlangsung; mereka dapat saling memberi salam, berjabat tangan, bertukar percakapan, atau bahkan terlibat dalam pertengkaran. Fenomena serupa juga terjadi dalam Roblox, namun dalam bentuk virtual: pemain yang baru bertemu dapat segera membangun hubungan positif melalui obrolan atau kerja sama dalam permainan, tetapi tidak menutup kemungkinan munculnya konflik apabila muncul perbedaan kepentingan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pola hubungan sosial yang terbentuk di ranah virtual memiliki kemiripan dengan dinamika interaksi di dunia nyata.

Oleh karena itu, kontak sosial dan komunikasi sosial menjadi unsur fundamental dalam terjadinya interaksi sosial, baik di lingkungan nyata maupun di platform Roblox. Tanpa keberadaan kedua aspek tersebut, proses interaksi tidak akan tercipta. Dalam perspektif ilmu komunikasi, kontak dan komunikasi antarpemain Roblox mencerminkan kegiatan penyampaian pesan, pemaknaan terhadap perilaku atau simbol, serta pembentukan hubungan sosial antarindividu. Aktivitas tersebut menghasilkan pola komunikasi yang berperan dalam membangun identitas diri,

memperkuat solidaritas, dan menciptakan dinamika kelompok dalam komunitas permainan daring.

Dengan begitu interaksi sosial merupakan proses individu yang sedang berkomunikasi, sementara komunikasi yang terjadi pada saat kontak sosial berlangsung. Pihak yang menyampaikan komunikasi disebutkan komunikator, sedangkan pihak yang menerima disebut komunikan..

Menurut Charles P. Loomis (dalam Kun Maryati 2001), ciri-ciri interaksi adalah sebagai berikut:

1. Melibatkan dua atau lebih individu sebagai actor, Dalam Roblox, interaksi tidak berlangsung secara sendiri-sendiri, melainkan selalu melibatkan dua pemain atau lebih dalam satu ruang permainan atau komunitas virtual. Kehadiran banyak pemain tersebut memicu terbentuknya relasi sosial berupa aktivitas kerja sama, pertukaran komunikasi, hingga persaingan, sehingga mencerminkan ciri pertama interaksi sosial menurut Loomis.
2. Komunikasi terjadi antara aktor melalui penggunaan simbol atau tanda, Roblox menunjukkan ciri kedua dari interaksi sosial, karena proses komunikasi antar pemain terjadi melalui penggunaan simbol seperti teks chat, emoji, gerakan avatar, aksi dalam permainan, hingga voice chat. Berbagai simbol tersebut berfungsi sebagai sarana pertukaran pesan, di mana pemain saling menafsirkan tindakan satu sama lain layaknya komunikasi antarmanusia di kehidupan nyata.
3. Terdapat dimensi waktu yang mencakup masa lalu dan masa depan Interaksi di platform Roblox tidak bersifat sesaat, melainkan cenderung berkesinambungan

dalam rentang waktu yang panjang. Pemain dapat mengingat pengalaman bermain sebelumnya (dimensi masa lalu) sebagai dasar pembentukan kepercayaan, kolaborasi, bahkan potensi konflik, yang kemudian mempengaruhi pola hubungan sosial pada interaksi berikutnya (dimensi masa depan).

Menurut M. Sitorus (2003), interaksi sosial adalah hubungan yang bersifat dinamis, baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antarkelompok, yang bisa muncul dalam bentuk kerja sama, persaingan, atau konflik. Konsep ini sesuai dengan interaksi yang terjadi di Roblox. Di dalam game tersebut, pemain saling berinteraksi secara aktif, baik secara pribadi maupun dalam kelompok seperti tim, komunitas, atau guild. Hubungan yang terbentuk juga tidak tetap, tetapi terus berkembang dan berubah mengikuti aktivitas yang dilakukan dalam permainan.

2.1.3 Faktor Interaksi Sosial

Proses interaksi yang terjadi dalam masyarakat bersifat timbal balik, artinya ketika seorang individu atau kelompok berinteraksi, mereka tidak hanya menerima pengaruh dari pihak lain, tetapi juga memberikan pengaruh pada individu atau kelompok yang mereka interaksi dengannya untuk melanjutkan interaksi tersebut.

Menurut Basrowi (2005), terjadinya interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh adanya komunikasi dan kontak sosial, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis yang mendorong seseorang untuk berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Imitasi melibatkan seseorang yang cenderung meniru sikap, perilaku, dan penampilan fisik individu atau kelompok, seperti cara berpakaian, merawat diri,

dan berbicara. Peniruan dapat bersifat positif jika sumber peniruan adalah orang yang memiliki kualitas baik, sementara peniruan juga dapat bersifat negatif jika sumber peniruan memiliki kualitas buruk. Dalam Roblox imitasi terjadi ketika pemain meniru perilaku atau gaya orang lain dengan meniru gaya outfit avatar yang sedang trending, mencontoh teknik bermain pemain yang sudah pro, mengikuti gaya komunikasi, bahasa gaul atau juga ekspresi atau gesture avatar. Hal tersebut memunculkan dampak seperti tumbuh rasa kesamaan dan kedekatan sosial yang menjadi dasar membangun pertemanan dalam game.

2. Sugesti adalah sikap atau pandangan dari orang lain yang diterima tanpa dipertimbangkan ulang. Saran dapat terbentuk karena pengaruh orang lain berupa ajakan, atau dorongan agar seseorang melakukan sesuatu tanpa proses berpikir kritis yang panjang. Dalam Roblox sugesti tersebut seperti ajakan tersebut berupa ajakan untuk bermain game tertentu seperti “ join server ini seru banget”, saran untuk membeli item, pass dan juga ajakan untuk bergabung dengan komunitas atau grup roblox. Hal tersebut memunculkan dampak pemain mengikuti keputusan kelompok dan mulai merasa menjadi bagian dari komunitas yang memunculkan interaksi sosial yang berkelanjutan.
3. Simpati adalah perasaan ketertarikan atau peduli terhadap orang lain sehingga muncul keinginan untuk membangun hubungan sosial. Dalam Roblox simpati tersebut seperti pemain memberikan ucapan semangat saat pemain kalah, memberi item atau *robux* (koin) kepada pemain yang baru dan juga membantu pemain pemula menjalankan misi. Hal tersebut memunculkan dampak yang

membuat hubungan positif terbentuk kedekatan emosional dan motivasi untuk bermain bersama lagi.

4. Identifikasi kecenderungan dan keinginan seseorang untuk menjadi seperti orang lain terjadi sehingga berusaha masuk ke dalam kelompok sosial tertentu. Dalam Roblox identifikasi kecenderungan membuat pemain ingin seperti youtuber atau gamer roblox favoritnya lalu mengikuti gaya bermain dan komunitas, pemain ingin bergabung dengan kelompok “*pro players*”. Hal tersebut dapat memunculkan pembentukan kelompok sosial atau komunitas virtual karena pemain ingin menjadi bagian dari identitas tertentu.
5. Empati kemampuan seseorang untuk mengelola perasaan atau emosi seolah – olah mereka mengalami kondisi yang sama dengan orang lain. Dalam Roblox empati dengan menghibur pemain yang sedang kesal, pemain mengajari pemain baru dengan sabar dan juga menerima permintaan maaf ketika terjadi kesalahan dalam permainan. Hal tersebut dapat membangun hubungan sosial yang menjadi lebih kuat karena pemain menghargai perasaan satu sama lain.

2.1.4 Bentuk Interaksi Sosial

Proses sosial tercermin melalui aktivitas manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Interaksi dalam kehidupan mencerminkan hubungan yang saling mempengaruhi, memiliki tujuan tertentu, dan berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Secara umum, terdapat empat jenis interaksi sosial utama: persaingan (*competition*), kerja sama (*cooperation*), konflik (*conflict*), dan penyesuaian (*accommodation*).

1. Kerja sama , Menurut Charles Hurton Cooley kerja sama timbul jika mereka mempunyai kepentingan yang sama. Ada tiga dalam bentuk kerja sama yaitu (*bargaining*) perjanjian mengenai pertukaran barang dan jasa antara dua organisasi atau individu, (*coopation*) proses penerimaan kepemimpinan dalam suatu organisasi untuk menghindari keguncangan, dan (*coalition*) kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang memiliki tujuan yang sama. Pemain dapat bekerja sama seperti bermain “ *Brookhaven*”, “ *Adopt Me*”, dan “*Tower of hell*”. Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan komunikasi verbal (*voice chat/ typing*) dan nonverbal (*gesture avatar*)
2. Persaingan merupakan Upaya seseorang untuk memperoleh sesuatu yang lebih unggul daripada orang lain. Sesuatu tersebut dapat berupa benda material atau tingkat popularitas. Kompetisi bersifat kompetitif dan melibatkan individu atau kelompok. Roblox menyediakan banyak game berbasis ranking, survival dan kecepatan seperti “ *Bedwars*”, “ *BloxFruit*”, pemain berlomba menjadi yang terbaik sehingga memunculkan pola interaksi kompetitif
3. Akomodasi mengacu pada keadaan keseimbangan yang tercipta dalam interaksi antara individu atau kelompok. Dalam Roblox sering terjadi konflik kecil antar pemain karena para pemain rebutan posisi, kesalahpahaman chat di dalam game tertentu yang membuat pemain saling meminta maaf, negosiasi dan berdamai sebagai bentuk akomodasi sosial.
4. Asimilasi dan Akulturasi, Roblox memiliki gaya pemain dari berbagai negara bahasa, gaya fashion avatar, dan budaya yang membuat pemain berbaur hingga membentuk identitas baru.

Dalam proses sosial asosiatif, interaksi terjadi melalui pemahaman dan pengaruh timbal balik. Dalam praktiknya, proses ini dapat dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu kerja sama, di mana setiap pihak yang terlibat secara bersama-sama melaksanakan peran mereka untuk kepentingan kelompok internal (*in-group*) atau kelompok eksternal (*out-group*). Hal ini dapat dicapai melalui berbagai cara, seperti bantuan timbal balik, negosiasi.

Fenomena kerja sama terlihat kuat dalam permainan Roblox. Banyak mode seperti *Survival Games*, *Tycoon*, *Roleplay*, dan *Adventure* menuntut pemain untuk saling memahami peran, berbagi informasi, dan berkoordinasi agar mencapai tujuan bersama. Dalam permainan berbasis tim, pemain biasanya membentuk kelompok internal (*in-group*) yang kompak dengan membagi tugas, misalnya ada yang bertahan, mencari sumber daya, atau menyerang. Bahkan di game kompetitif, kerja sama dapat meluas ketika pemain membentuk aliansi sementara dengan kelompok lain (*out-group*) untuk menghadapi tantangan yang lebih besar. Seluruh proses ini terjadi melalui mekanisme komunikasi seperti chat, voice chat, gesture atau tindakan avatar untuk berdiskusi dan menyusun strategi.

Roblox dapat dipahami sebagai ruang sosial virtual yang menggambarkan proses sosial asosiatif secara nyata, karena hubungan antarpemain terbentuk melalui saling pengertian, pengaruh timbal balik, dan kerja sama antarindividu. Dengan demikian, aktivitas bermain di Roblox tidak hanya menjadi bentuk hiburan digital, tetapi juga menjadi wadah munculnya pola komunikasi dan relasi sosial yang penting untuk ditelaah dalam ilmu komunikasi dan sosiologi modern.

Gambar 2. 1 Asosiatif di Roblox



Sumber : Akun tiktok @nyanyaaya

Di sisi lain, proses sosial disosiatif merupakan kebalikan dari proses sosial asosiatif. Dalam proses sosial disosiatif, terdapat berbagai proses seperti persaingan, di mana seseorang atau kelompok berusaha untuk menjadi lebih unggul .

Dalam mode permainan seperti survival, battle arena, maupun turnamen berbasis peringkat, pemain atau tim berusaha mengungguli pihak lain demi mendapatkan skor tertinggi, menguasai area, meraih kemenangan dalam pertarungan, atau menjadi peserta terakhir yang bertahan. Dorongan untuk menaklukkan lawan dan menunjukkan performa terbaik menjadi orientasi utama, sehingga pola komunikasi dan interaksi yang muncul lebih bersifat kompetitif daripada kolaboratif. Pada beberapa permainan, situasi kompetisi bahkan dapat berkembang menjadi konflik antarpemain misalnya munculnya perilaku saling menyalahkan, provokasi melalui chat, atau perebutan sumber daya yang mencerminkan bentuk nyata dari proses sosial disosiatif.

Roblox menunjukkan bahwa ruang virtual bukan hanya memfasilitasi kerja sama dan keharmonisan sosial, tetapi juga menghadirkan bentuk-bentuk interaksi yang

berorientasi pada persaingan dan konflik, sehingga memberikan gambaran lengkap mengenai dinamika sosial yang relevan.

Gambar 2.2 Disosiatif di Roblox



Sumber : Akun tiktok @kit.hive.app

Menurut Soerjono Soekanto (2006), karakteristik interaksi sosial yang mengarah pada proses asimilasi adalah sebagai berikut:

1. Interaksi sosial semacam itu melibatkan mendekati orang lain, yang kemudian melakukan hal yang sama. Dalam konteks Roblox, kondisi ini terlihat ketika pemain mulai menjalin kedekatan, misalnya dengan mengajak ngobrol, mengirim *friend request*, bergabung dalam tim, atau bermain bersama secara berulang. Respons timbal balik tersebut menjadi fondasi terbentuknya kedekatan sosial.
2. Interaksi sosial semacam itu tidak menemui hambatan atau batasan apa pun. Di Roblox, hal ini tercermin dari terbukanya akses komunikasi antar pemain dari berbagai usia, negara, budaya, dan bahasa melalui chat, emoji, voice chat, maupun gesture avatar. Minimnya hambatan komunikasi inilah yang mempercepat penerimaan dan kedekatan antar pemain, meskipun berasal dari latar berbeda.
3. Interaksi sosial bersifat langsung dan yang utama. Pada Roblox, komunikasi langsung melalui koordinasi permainan, diskusi strategi, maupun percakapan

santai membuat pemain saling memahami karakter, gaya bermain, hingga kepribadian satu sama lain sehingga terbentuk rasa kedekatan serta rasa “satu kelompok”.

4. Frekuensi interaksi sosial tinggi dan konsisten dengan keseimbangan antara pola-pola interaksi tersebut. Dalam Roblox, pemain yang sering bermain bersama dalam game mode atau komunitas yang sama lama-kelamaan akan berbagi kebiasaan, bahasa khusus (*in-game language*), norma bermain, dan nilai kelompok. Semakin sering interaksi terjadi, semakin kuat pembentukan identitas kelompok pemain.

Dengan platform Roblox, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai ruang bagi mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area untuk membangun koneksi sosial. Dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti *avatar*, obrolan teks, komunikasi suara, dan aktivitas kolaboratif dalam game, siswa tidak hanya bermain game, tetapi juga membangun komunikasi berkelanjutan, mengembangkan kerja sama, dan secara bersamaan menavigasi dinamika sosial seperti persaingan dan konflik.

Interaksi yang terjadi di Roblox dapat dipahami sebagai bentuk baru dari pola interaksi sosial digital, di mana simbol-simbol virtual seperti *avatar*, gerakan dalam game, dan bahasa digital menggantikan peran simbol konvensional yang umum digunakan dalam interaksi tatap muka.

Fenomena ini menunjukkan bahwa ruang virtual mampu menciptakan pengalaman sosial yang sebanding dengan dunia nyata, dengan seperangkat aturan, makna, dan ekspresi yang disepakati dan ditegakkan oleh para pemain. Oleh karena

itu, pola interaksi sosial yang berkembang dalam Roblox memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana siswa menafsirkan hubungan sosial, menegosiasikan identitas pribadi, dan membentuk komunitas di ruang digital.

2. 2 Aktivitas Bermain Game Roblox

2.2.1 Game Roblox

Roblox merupakan platform game online sekaligus alat pengembangan yang dibuat oleh Roblox Corporation. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat game sendiri maupun memainkan game yang dibuat oleh pengguna lain. Roblox dikembangkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel sejak tahun 2004 dan mulai dirilis ke publik pada tahun 2006. Hingga Februari 2025, Roblox tercatat memiliki rata-rata sekitar 85,3 juta pengguna aktif harian.

Roblox sangat populer, terutama di kalangan anak-anak dan gamer muda. Banyak pengguna menghabiskan waktu bermain di platform ini, khususnya sejak masa pandemi COVID-19. Saat ini, Roblox menyediakan puluhan ribu game dengan berbagai genre, seperti petualangan, survival, rintangan, horor, dan genre lainnya. Dengan satu akun, pengguna bisa bebas memilih dan memainkan berbagai jenis game sesuai minat masing-masing. Walaupun bisa dimainkan secara gratis, Roblox juga menyediakan sistem pembelian di dalam game menggunakan mata uang virtual yang disebut Robux. Robux digunakan untuk membeli item tertentu yang disediakan oleh pengembang game di platform tersebut.

Selain sebagai platform game, Roblox juga memungkinkan pemain untuk menjelajahi dunia virtual yang dibuat oleh pengguna lain. Ke depannya, Roblox

bahkan berencana mengembangkan fitur seperti NFT sebagai bagian dari langkah menuju platform metaverse yang lebih matang. Metaverse sendiri merupakan konsep ruang digital bersama yang bisa diakses melalui berbagai perangkat dan platform.

Secara umum, metaverse adalah dunia virtual tiga dimensi yang dibangun dari gabungan teknologi seperti Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), internet berkecepatan tinggi, dan kecerdasan buatan (AI). Konsep ini memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas layaknya di dunia nyata, seperti belajar, bekerja, bersosialisasi, hingga bertransaksi, dalam lingkungan digital yang lebih imersif dan berkelanjutan.

Roblox menyediakan fasilitas bagi penggunaannya untuk membuat sekaligus memainkan berbagai jenis game 3D. Platform ini memiliki lebih dari 200 juta pengguna aktif setiap bulan dan jutaan game yang dibuat langsung oleh komunitasnya. Bahkan, beberapa pengguna bisa mendapatkan penghasilan dari Roblox, misalnya lewat penjualan item virtual, sistem langganan, atau bagi hasil iklan.

Roblox dirancang untuk semua usia, namun pengguna yang masih anak-anak tetap perlu pendampingan, terutama saat berinteraksi dengan pemain lain atau memilih game buatan pengguna. Karena Roblox menekankan interaksi sosial, faktor keamanan menjadi hal yang penting. Meski sempat ada laporan terkait perundungan atau konten yang dianggap kurang pantas, pihak Roblox sudah menerapkan berbagai sistem keamanan untuk meminimalkan masalah tersebut.

Seiring bertambahnya jumlah pengguna, ulasan tentang game Roblox juga terus meningkat setiap hari. Hal ini menimbulkan beragam tanggapan, baik positif maupun

negatif. Oleh karena itu, analisis sentimen diperlukan untuk melihat kecenderungan penilaian pengguna terhadap berbagai aspek dalam ulasan game Roblox.

Gambar 2.3 Logo Roblox



Sumber: Wikimedia Commons

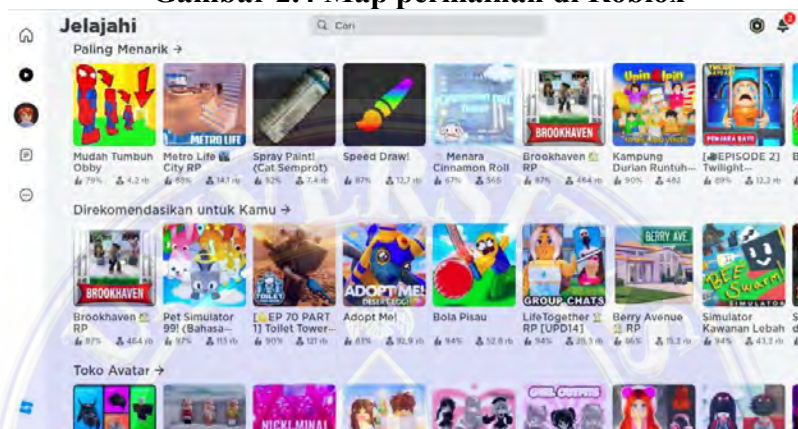
2.2.2 Map dalam Roblox

Map dalam Roblox tidak hanya berperan sebagai latar permainan virtual, tetapi juga menjadi media utama terjadinya interaksi sosial antarpemain. Tata letak dan karakteristik map turut memengaruhi pola komunikasi, bentuk kerja sama, maupun kompetisi yang berlangsung selama permainan. Map dengan konsep terbuka, seperti simulasi kehidupan atau role-play, memberikan ruang yang lebih luas bagi pemain untuk berinteraksi secara intens melalui percakapan, pembentukan kelompok, serta aktivitas sosial yang berkelanjutan. Sebaliknya, map yang berorientasi pada misi atau kompetisi cenderung menghasilkan interaksi yang terfokus pada koordinasi tim, strategi, dan pencapaian tujuan permainan.

Keberadaan fitur komunikasi, seperti chat teks dan voice chat, menjadi lebih optimal ketika didukung oleh map yang menyediakan area pertemuan, ruang kolaborasi, atau tujuan bersama. Dalam konteks ini, map berfungsi sebagai wadah simbolik yang memberikan makna terhadap tindakan pemain, sehingga interaksi yang

terjadi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mengandung dimensi sosial. Oleh karena itu, map dalam Roblox berperan penting dalam membentuk pola interaksi sosial, memperkuat relasi antarpemain, serta memengaruhi dinamika komunikasi dalam lingkungan virtual.

Gambar 2.4 Map permainan di Roblox



Sumber: digitalMamaID

2.2.3 Avatar dalam Roblox

Avatar dalam Roblox adalah representasi digital atau karakter virtual yang digunakan pemain untuk mewakili dirinya di dalam dunia permainan. Avatar berfungsi sebagai identitas utama pemain karena melalui karakter inilah seseorang berinteraksi, berkomunikasi, dan melakukan aktivitas sosial maupun gameplay di lingkungan Roblox.

Avatar di Roblox dapat dimodifikasi sesuai keinginan pemain mulai dari bentuk tubuh, pakaian, aksesoris, warna, ekspresi wajah, hingga animasi gerak sehingga memungkinkan personalisasi identitas virtual. Fitur ini menjadikan avatar bukan

hanya sekadar karakter, tetapi juga media ekspresi diri, citra diri, dan simbol sosial dalam komunitas permainan.

Fu et al. (2025) menyatakan bahwa platform kreatif seperti Roblox menyediakan ruang sosial yang luas bagi remaja untuk membangun hubungan, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan mengeksplorasi berbagai peran sosial secara bebas.

Lingkungan permainan ini tidak hanya berfokus pada aktivitas hiburan, tetapi juga memfasilitasi dinamika komunitas melalui fitur seperti kelompok berdasarkan minat, aktivitas kolaboratif, dan berbagi konten buatan pengguna. Aliyyah et al. (2024) menyebutkan bahwa elemen dalam komunitas dapat mendorong remaja membentuk identitas sosial yang lebih beragam, bahkan melebihi interaksi yang mereka alami di dunia nyata.

Dalam kaitannya dengan teori identitas digital, Menurut Villani et al. (2016), avatar dalam dunia virtual menjadi media bagi remaja untuk mengekspresikan diri dan berperan dalam perkembangan psikologis mereka. Avatar tidak hanya menjadi karakter dalam permainan, tetapi juga alat untuk mengekspresikan diri, mencoba peran sosial baru, dan membangun citra diri yang diinginkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Menurut Alcántara et al. (2024), avatar membantu pengguna membentuk identitas digital dari pengalaman pribadi serta mendukung interaksi sosial yang aman.

Dalam konteks Roblox, fleksibilitas kustomisasi avatar memungkinkan remaja untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk identitas melalui pakaian, ekspresi wajah, gaya rambut, aksesoris, hingga gesture avatar. Proses mencoba identitas yang berbeda dan mengamati bagaimana pemain lain merespons memberikan umpan balik

sosial yang penting bagi remaja dalam membentuk persepsi diri. Dengan demikian, Roblox bukan hanya media hiburan, tetapi juga arena pembelajaran sosial dan komunikasi, di mana remaja dapat mengembangkan rasa kepercayaan diri, kemampuan memahami perspektif orang lain, serta keterampilan sosial dalam konstruksi identitas digital.

Gambar 2.5 Ava di dalam Roblox



Sumber : DaillyDoll Shop

2.2.4 Voice Chat Roblox

Voice chat pada Roblox merupakan fitur komunikasi suara yang memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung melalui mikrofon di dalam permainan. Teknologi spatial voice membuat suara terdengar sesuai jarak antar avatar jika pemain berada berdekatan maka suara terdengar jelas, dan ketika jaraknya semakin jauh suara perlahan mengecil hingga tidak terdengar. Mekanisme ini menjadikan komunikasi di Roblox terasa lebih natural dan menyerupai percakapan dalam kehidupan nyata.

Fitur ini tidak secara otomatis dapat diakses seluruh pengguna karena Roblox memberikan pembatasan usia minimum 13 tahun serta keharusan verifikasi identitas demi keamanan. Selain itu, developer setiap game memiliki kendali apakah akan mengaktifkan fitur voice chat pada experience yang mereka ciptakan. Oleh karena itu, penggunaan voice chat berlangsung secara selektif dan bertanggung jawab sesuai kebijakan platform.

Ketika digunakan dalam permainan, voice chat membawa perubahan besar pada pola komunikasi antar pemain. Banyak game yang mengharuskan pemain bekerja sama, berbagi strategi, menentukan peran, atau menyelesaikan misi tertentu dan komunikasi suara membuat koordinasi tersebut berjalan lebih cepat dan efisien dibandingkan mengetik pesan. Melalui suara, emosi, intonasi, candaan, hingga ekspresi spontan dapat tersampaikan lebih utuh, sehingga menumbuhkan rasa kedekatan dan hubungan sosial di antara pemain meskipun mereka berada di tempat yang berbeda secara fisik.

Jika dikaitkan dengan ilmu komunikasi, voice chat berfungsi sebagai medium yang menyalurkan pesan secara langsung antara individu di dunia virtual. Tindakan berbicara, mendengarkan, merespons, serta memberikan umpan balik mencerminkan aktivitas komunikasi yang aktif. Ketika pemain mampu menyelaraskan instruksi, memahami tujuan kelompok, dan bekerja sama menyelesaikan tugas dalam game, komunikasi bertindak sebagai sarana pembentuk makna bersama bukan sekadar pertukaran informasi. Walaupun berlangsung digital, pola komunikasi ini tetap sejalan dengan praktik komunikasi tatap muka dalam kehidupan sosial.

Hubungan voice chat dengan interaksi sosial juga terlihat secara alami. Percakapan di dalam game tidak hanya terbatas pada kebutuhan menyelesaikan permainan, tetapi sering berkembang menjadi hubungan interpersonal. Pemain bisa mengenal teman baru, membentuk kedekatan, mengidentifikasi karakter pemain lain, bahkan menemukan kelompok yang cocok dengan kepribadian mereka. Interaksi yang awalnya hanya bertujuan strategis dapat berubah menjadi hubungan emosional, seperti saling memberi dukungan, bercanda, peduli terhadap kondisi pemain lain, atau menghibur rekan yang sedang kalah.

Gambar 2.6 Voice chat dalam roblox



Sumber : ExitLag

Melalui simbol-simbol virtual seperti *avatar*, gestur digital, serta komunikasi daring, mahasiswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga membangun komunikasi, kerja sama, hingga menghadapi dinamika sosial berupa persaingan dan konflik. Fenomena ini memberikan gambaran bagaimana mahasiswa memaknai hubungan sosial dan membentuk komunitas dalam ruang digital, yang semakin relevan dengan perkembangan teknologi saat ini

Perkembangan ini juga menghadirkan tantangan. Karena percakapan berlangsung spontan, komunikasi tidak selalu bersifat positif. Kata-kata yang merendahkan, ejekan, atau ujaran yang memicu konflik dapat muncul. Oleh sebab itu, Roblox menyediakan fitur *mute* dan *report voice* serta menerapkan sistem moderasi. Fenomena ini memperlihatkan bahwa komunikasi tidak berhenti pada proses penyampaian pesan, tetapi juga mencakup dampaknya terhadap kenyamanan psikologis, dinamika hubungan sosial, dan kesejahteraan pemain yang merupakan bagian dari kajian dalam ilmu komunikasi sekaligus interaksi sosial.

2.2.5 Chat Teks dalam Roblox

Chat teks dalam Roblox memiliki peran penting sebagai medium komunikasi yang memfasilitasi interaksi antar pemain selama permainan berlangsung. Melalui chat teks, pemain dapat menyampaikan pesan secara cepat untuk mengatur strategi, meminta bantuan, menegosiasikan peran, atau sekadar bercakap-cakap untuk mencairkan suasana permainan. Karena bersifat fleksibel dan mudah digunakan, chat teks menjadi sarana komunikasi yang dominan dalam berbagai permainan Roblox, terutama ketika kondisi permainan menuntut respons yang singkat dan efisien. Tidak hanya sebagai alat penyampaian informasi, chat teks juga menjadi ruang ekspresi sosial, di mana pemain dapat menggunakan bahasa informal, singkatan, emoji, dan gaya bahasa khas komunitas untuk menunjukkan identitas, kepribadian, dan kedekatan sosial.

Jika dikaitkan dengan mahasiswa, chat teks memberi ruang komunikasi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Mahasiswa yang terbiasa menggunakan

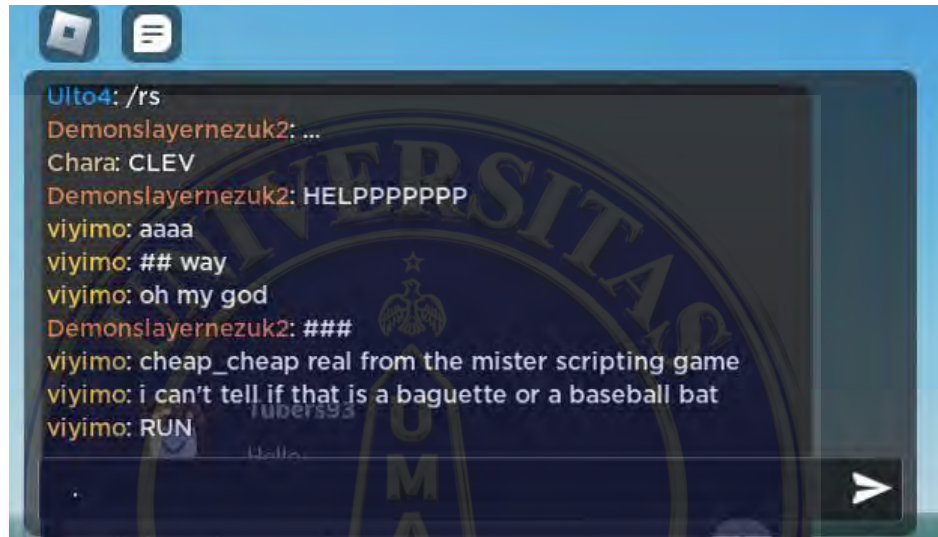
platform daring cenderung nyaman berkomunikasi melalui pesan tertulis, karena memungkinkan mereka menyesuaikan gaya bahasa sesuai dengan lawan bicara dan suasana permainan. Chat teks membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan komunikasi tertulis secara spontan, seperti menyampaikan instruksi secara jelas, merespons pesan secara cepat, hingga memecahkan masalah melalui kolaborasi. Pengalaman ini secara tidak langsung mendukung keterampilan komunikasi yang dibutuhkan dalam kehidupan akademik maupun sosial, seperti kemampuan menyusun pesan yang efektif, menafsirkan maksud orang lain, dan menjaga etika berkomunikasi di ruang digital.

Dalam konteks sosial, chat teks juga berperan sebagai sarana pembentukan relasi antar mahasiswa. Interaksi awal yang hanya berfokus pada permainan sering berkembang menjadi percakapan personal, berbagi pengalaman kampus, bertukar kontak, hingga membangun pertemanan atau komunitas bermain. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi digital tidak hanya menjadi alat untuk mencapai tujuan permainan, tetapi juga menjadi jembatan untuk menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas sosial antarmahasiswa. Bahkan pada sebagian mahasiswa, chat teks menjadi tempat berlatih keterbukaan diri (self-disclosure) karena mereka merasa lebih nyaman mengekspresikan pendapat dan emosi melalui tulisan dibandingkan secara langsung.

Peran chat teks Roblox bagi mahasiswa tidak hanya sebatas alat komunikasi teknis, melainkan juga media pembelajaran sosial. Mahasiswa belajar bagaimana berkomunikasi secara efektif, memahami norma interaksi digital, menegosiasikan hubungan sosial, serta mengelola konflik yang mungkin muncul selama bermain.

Semua proses tersebut menunjukkan bahwa permainan digital, melalui fitur chat teks, dapat menjadi ruang praktik komunikasi yang relevan bagi perkembangan keterampilan komunikasi interpersonal dan kompetensi sosial mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 2.7 Chat teks dalam Roblox



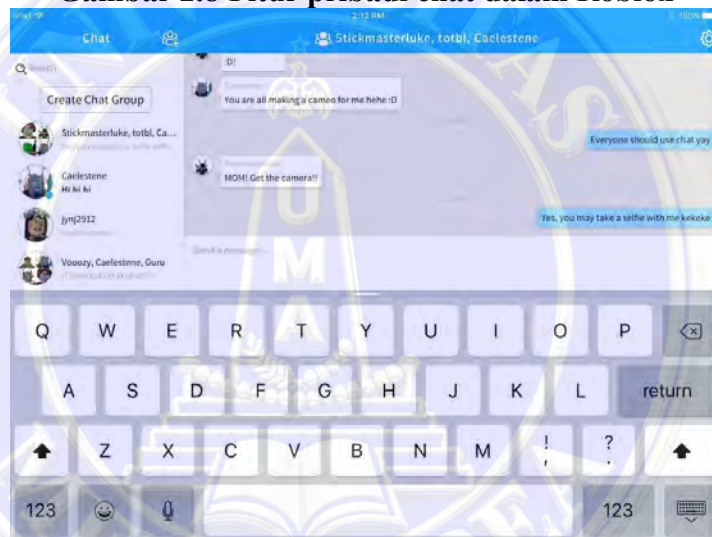
Sumber: Developer Forum Roblox

2.2.6 Chat Pribadi di Roblox

Chat pribadi di Roblox merupakan fitur yang memungkinkan pemain mengirim pesan teks secara langsung kepada pemain lain secara individual, tanpa diketahui anggota tim atau pemain lain di server. Fitur ini menyediakan ruang komunikasi yang bersifat personal, sehingga pemain bisa berinteraksi lebih leluasa, berbagi informasi, mengajak kerja sama, atau sekadar bercakap-cakap santai. Melalui chat pribadi, pemain dapat mengekspresikan diri menggunakan bahasa, singkatan, atau emoji sesuai kenyamanan mereka, sehingga komunikasi terasa lebih personal dibandingkan dengan chat publik atau chat tim.

Dilihat dari perspektif ilmu komunikasi, chat pribadi berfungsi sebagai sarana komunikasi antarpribadi di dunia digital. Pemain berperan aktif sebagai pengirim dan penerima pesan, saling memberi tanggapan, menafsirkan maksud lawan bicara, dan menyesuaikan gaya bahasa agar pesan tersampaikan dengan jelas. Selain itu, chat pribadi juga berperan dalam interaksi sosial, karena memungkinkan pemain membangun relasi, menjalin pertemanan, membentuk kelompok kecil, dan memperkuat kedekatan sosial meskipun tidak bertemu secara fisik.

Gambar 2.8 Fitur pribadi chat dalam Roblox



Sumber: Roblox Blog

Fitur ini memiliki manfaat khusus bagi mahasiswa dan remaja yang bermain Roblox, karena dapat melatih keterampilan komunikasi digital, kemampuan bernegosiasi, kerja sama, serta pemahaman terhadap norma sosial dalam komunitas virtual. Chat pribadi memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan pendapat dan emosi secara tertulis, mengasah empati, serta membangun jaringan sosial di dunia digital, yang sejalan dengan prinsip komunikasi interpersonal dan interaksi sosial.

2.3 Aktivitas bermain game Roblox dalam Perspektif Interaksi Sosial

Dalam konteks komunikasi digital, aktivitas bermain game daring seperti Roblox dapat dipahami sebagai salah satu bentuk interaksi sosial di ruang virtual. Interaksi sosial pada dasarnya merupakan hubungan timbal balik antara individu yang ditandai oleh adanya kontak sosial dan komunikasi. Dalam lingkungan permainan daring, kedua unsur tersebut tetap hadir meskipun tidak terjadi pertemuan secara fisik.

Roblox sebagai platform permainan berbasis multiplayer menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pemain untuk saling berinteraksi, seperti voice chat, chat teks, sistem pertemanan, serta penggunaan emoji atau ekspresi avatar. Keberadaan fitur-fitur ini menjadikan aktivitas bermain tidak hanya berorientasi pada penyelesaian misi permainan, tetapi juga pada proses komunikasi dan pembentukan relasi sosial antar pemain.

Secara umum, aktivitas bermain dalam Roblox dapat mencakup beberapa bentuk. Pertama, aktivitas eksplorasi permainan, yaitu ketika pemain memasuki dunia game, mengamati lingkungan virtual, serta mulai melakukan kontak awal dengan pemain lain. Pada tahap ini biasanya muncul komunikasi sederhana seperti sapaan, pertanyaan, atau respons singkat. Fase ini menunjukkan munculnya kontak sosial awal dalam lingkungan digital.

Kedua, aktivitas kerja sama tim yang umumnya terjadi pada mode permainan yang menuntut koordinasi. Dalam situasi ini, pemain memanfaatkan voice chat maupun chat teks untuk menyusun strategi, memberikan instruksi, dan merespons dinamika permainan secara real time. Intensitas komunikasi pada tahap ini cenderung lebih tinggi karena adanya tujuan bersama yang ingin dicapai.

Ketiga, aktivitas ekspresif melalui penggunaan emoji, gestur avatar, atau gaya bahasa dalam chat. Emoji dalam komunikasi digital berfungsi sebagai simbol nonverbal yang membantu memperjelas emosi dan maksud pesan. Dalam perspektif interaksi sosial, penggunaan simbol-simbol ini menunjukkan adanya proses pertukaran makna antar pemain, yang merupakan inti dari komunikasi sosial di ruang virtual.

Keempat, aktivitas sosial informal seperti bercanda, membangun pertemanan, dan interaksi santai di luar kepentingan permainan. Aktivitas ini menunjukkan bahwa game daring tidak hanya menjadi ruang kompetisi, tetapi juga ruang sosialisasi yang memungkinkan terbentuknya kedekatan sosial di antara pemain.

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam bermain game roblox, Kelebihan dalam bermain game roblox:

1. Melatih kreativitas: Roblox memungkinkan pemain membuat game sendiri menggunakan fitur Roblox Studio, sehingga melatih kreativitas dan imajinasi pemain.
2. Membangun interaksi sosial: Pemain dapat berkomunikasi melalui chat, bekerja sama dalam permainan, dan membangun relasi dengan pemain lain dari berbagai daerah.
3. Sarana hiburan dan relaksasi: Bermain Roblox dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan stres setelah aktivitas kuliah atau pekerjaan.
4. Belajar kerja sama tim: Banyak permainan di Roblox mengharuskan pemain bekerja sama untuk menyelesaikan misi atau tantangan.

5. Mengembangkan keterampilan digital: Pemain dapat belajar dasar pemrograman, desain game, dan logika berpikir melalui pembuatan game di Roblox.

Sedangkan kekurangan dalam bermain game roblox yaitu:

1. Potensi kecanduan: Jika dimainkan terlalu lama, Roblox dapat membuat pemain kecanduan sehingga mengganggu aktivitas belajar atau pekerjaan.
2. Interaksi dengan orang asing: Karena bersifat online, pemain bisa berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, yang berpotensi menimbulkan risiko komunikasi yang tidak sehat.
3. Pengeluaran untuk item virtual: Beberapa fitur atau item dalam game memerlukan pembelian menggunakan mata uang virtual (Robux), sehingga bisa membuat pemain mengeluarkan uang.
4. Konten tidak selalu sesuai usia: Karena banyak game dibuat oleh pengguna, tidak semua konten memiliki pengawasan yang ketat.
5. Mengurangi aktivitas fisik: Bermain terlalu lama dapat membuat pemain kurang bergerak dan mengurangi aktivitas di dunia nyata.

Dengan demikian, aktivitas bermain Roblox dapat dipahami sebagai proses interaksi sosial digital yang melibatkan pertukaran pesan verbal dan nonverbal, koordinasi tindakan, serta pembentukan hubungan sosial. Kerangka konseptual ini penting digunakan sebagai landasan analisis untuk memahami bagaimana pola interaksi pemain terbentuk dalam lingkungan permainan daring.

2.4 Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksionisme simbolik menjadi kerangka yang tepat untuk memahami bagaimana mahasiswa membangun identitas sosial dan melakukan komunikasi dalam dunia virtual, khususnya di platform Roblox. Roblox bukan hanya tempat bermain game, tetapi juga merupakan lingkungan sosial digital di mana mahasiswa dapat mengekspresikan diri melalui simbol-simbol digital seperti avatar, pakaian, aksesoris, emoji, chat teks, dan voice chat. Setiap simbol ini memiliki makna tertentu yang dipahami bersama oleh komunitas pemain dan digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain.

Teori ini digunakan sebagai landasan untuk memahami bagaimana mahasiswa memaknai simbol-simbol digital serta membangun identitas sosial melalui interaksi di platform Roblox. Teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer menekankan bahwa interaksi sosial terbentuk melalui simbol-simbol yang dipahami bersama, dan makna dari simbol tersebut dibangun serta dimodifikasi melalui proses interaksi.

Menurut Blumer (1969), individu bertindak berdasarkan makna yang mereka miliki terhadap sesuatu, makna tersebut muncul dari interaksi sosial, dan dapat berubah melalui proses interpretasi yang berkelanjutan. Dalam konteks Roblox, mahasiswa menginterpretasikan simbol-simbol digital ini untuk mengekspresikan identitas, emosi, dan posisi sosial mereka. Misalnya, pemilihan avatar dan aksesoris tertentu dapat menunjukkan kepribadian kreatif, status sosial, atau gaya komunikasi tertentu, sementara chat teks dan voice chat memungkinkan mahasiswa

mengekspresikan pendapat, humor, atau dukungan emosional dalam interaksi sehari-hari di dunia virtual.

Aktivitas mahasiswa di Roblox mencerminkan komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok. Chat pribadi dan voice chat memungkinkan interaksi interpersonal yang bersifat langsung, sedangkan diskusi tim atau kolaborasi dalam membangun dunia virtual mencerminkan komunikasi kelompok yang melibatkan koordinasi, negosiasi, dan pengambilan keputusan bersama. Melalui proses komunikasi ini, mahasiswa belajar menafsirkan pesan, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan gaya bahasa sesuai konteks, yang merupakan keterampilan penting dalam komunikasi digital.

Selain itu, konsep dramaturgi dari Goffman (1959) menjelaskan bahwa individu menampilkan diri layaknya aktor di atas panggung. Di Roblox, mahasiswa menampilkan identitas digital mereka melalui avatar, perilaku dalam game, dan penggunaan simbol-simbol virtual lainnya. Aktivitas roleplay, penggunaan Robux sebagai simbol status, atau pencapaian dalam game menjadi cara mahasiswa menegosiasikan dan menampilkan identitas sosial mereka kepada komunitas pemain. Interaksi ini dapat bersifat asosiatif (kerja sama) maupun disosiatif (kompetitif), tergantung konteks permainan dan tujuan pemain.

George Herbert Mead menekankan bahwa manusia bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul dalam situasi tertentu. Ia membedakan antara perilaku lahiriyah yaitu perilaku yang kasat mata dan dapat diamati secara langsung dan perilaku tersembunyi, yang mencakup simbol dan makna yang hanya dapat dipahami melalui interaksi sosial.

Dalam konteks Roblox, konsep ini terlihat jelas dalam cara mahasiswa berinteraksi di dunia virtual. Misalnya, aksi nyata pemain seperti membangun bangunan, mengikuti misi, atau bergerak di dunia game adalah perilaku lahiriyah, sementara perilaku tersembunyi muncul dari simbol-simbol digital yang digunakan, seperti avatar, pakaian, emoji, atau pesan dalam chat teks dan voice chat, yang memiliki makna khusus bagi pemain lain.

Lambang atau simbol sesuatu yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang lain, Lambang meliputi kata kata pesan verbal dan perilaku nonverbal. Hubungan tanda dengan objek dapat juga direpresentasikan oleh ikon dan indeks, ikon suatu benda fisik antara (dua atau tiga dimensi).

Kaitan simbol dan komunikasi dalam Roblox tercermin melalui prinsip komunikasi sebagai proses simbolik. Simbol di sini bisa berupa kata-kata dalam chat, ekspresi nonverbal melalui gesture avatar, ikon, atau tanda visual lain dalam game. Misalnya, pemilihan pakaian atau aksesoris avatar bisa menjadi simbol kreativitas, status sosial, atau identitas tertentu, yang dipahami dan diinterpretasikan oleh pemain lain. Ikon dapat berupa benda tiga dimensi dalam game, seperti mobil, rumah, atau objek dekoratif yang mewakili status atau kemampuan pemain, sedangkan indeks adalah tanda-tanda yang menghubungkan tindakan dengan makna tertentu, seperti rencana penghargaan atau skor yang menunjukkan prestasi.

Di Roblox, mahasiswa tidak hanya bermain game, tetapi menafsirkan makna dari aktivitas seperti kolaborasi tim misalnya, membangun dunia virtual bersama sebagai bentuk pengakuan sosial atau pencapaian diri. Makna tersebut muncul dari interaksi

sosial dengan orang lain. Proses ini bersifat timbal balik, di mana mahasiswa angkatan 2022 saling memengaruhi melalui fitur chat atau *voice chat*, membentuk pola interaksi asosiatif (kerja sama) atau disosiatif (konflik, seperti persaingan sumber daya virtual).

Di Roblox, *avatar* berfungsi sebagai simbol identitas digital yang dimaknai oleh pemain lain. Pemilihan pakaian, aksesoris, dan gaya *avatar* mencerminkan bagaimana mahasiswa ingin dilihat, misalnya sebagai pribadi kreatif, gaul, atau memiliki status sosial tinggi. Selain itu, penggunaan bahasa dalam fitur chat, emoji, serta ekspresi nonverbal virtual menjadi bentuk komunikasi simbolik untuk menunjukkan citra diri tertentu.

Keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *roleplay*, seperti memainkan peran sebagai guru, polisi, atau pengusaha virtual, juga mencerminkan konsep “*definition of the situation*” dari Mead. Pemilihan peran tidak sekadar bentuk hiburan, tetapi juga sarana presentasi diri yang dikomunikasikan kepada komunitas pemain lain. Begitu pula penggunaan mata uang virtual *Robux*, yang tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga berfungsi sebagai simbol status dan prestise sosial di dalam komunitas game.komunitas pemain lain.

Interaksi simbolik dalam Roblox menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga melakukan proses *self-presentation* dengan memanfaatkan simbol-simbol virtual. Identitas yang ditampilkan di dunia virtual mencerminkan kebutuhan sosial mahasiswa untuk diakui, diterima, dan dihargai dalam lingkungan pertemanan digital. Hal ini membuktikan bahwa aktivitas bermain

game seperti Roblox dapat menjadi arena penting dalam membangun dan menegosiasikan identitas sosial mahasiswa.

Gambar 2.9 Simbolik dalam Roblox



Di Roblox mahasiswa tidak hanya berperilaku secara kasat mata, tetapi juga menggunakan simbol-simbol digital untuk berkomunikasi, mengekspresikan identitas, dan membangun hubungan sosial. Perilaku tersembunyi ini memungkinkan pemain menafsirkan pesan dan interaksi secara lebih kompleks, sehingga komunikasi di dunia virtual tidak sekadar bertukar informasi, tetapi juga menjadi proses membangun makna bersama di antara komunitas pemain.

2.5 Kajian Terdahulu

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Metode dan Teori yang digunakan	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Wulandari, A.A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025)	Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur	Metode tinjauan literatur (literature review)dengan analisis tematik; tidak menggunakan teori spesifik seperti <i>Uses and Gratification</i> atau <i>Interaksionisme Simbolik</i> .	Roblox berperan dalam membentuk identitas digital generasi muda melalui representasi avatar, simbol, dan aktivitas sosial di dunia virtual.	Persamaan: Sama-sama meneliti Roblox sebagai ruang interaksi sosial. Perbedaan: Penelitian ini fokus pada pembentukan identitas generasi muda, sedangkan penelitian sekarang fokus pada pola interaksi sosial dan motivasi mahasiswa.
2	Amanda, D.R. (2022)	Konvergensi Simbolik Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia (Skripsi, Universitas Sriwijaya)	Metode Kualitatif deskriptif dengan Teori Konvergensi Simbolik (Bormann).	Komunitas Roblox Indonesia membangun makna kolektif dan kesadaran kelompok melalui narasi dan simbol bersama.	Persamaan: Sama-sama membahas interaksi sosial dan makna simbolik dalam Roblox. Perbedaan: Amanda fokus pada komunitas besar dan makna bersama, sedangkan penelitian sekarang meneliti interaksi sosial individu mahasiswa.
3	Kusuma, A., dkk. (2025)	Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari Game Online Roblox	Metode Kualitatif deskriptif, menggunakan Teori Pembelajaran Sosial (Bandura).	Roblox memengaruhi gaya bicara, ekspresi, dan perilaku sosial anak-anak, karena mereka	Persamaan: Sama-sama melihat dampak sosial dari aktivitas bermain Roblox. Perbedaan: Kusuma meneliti

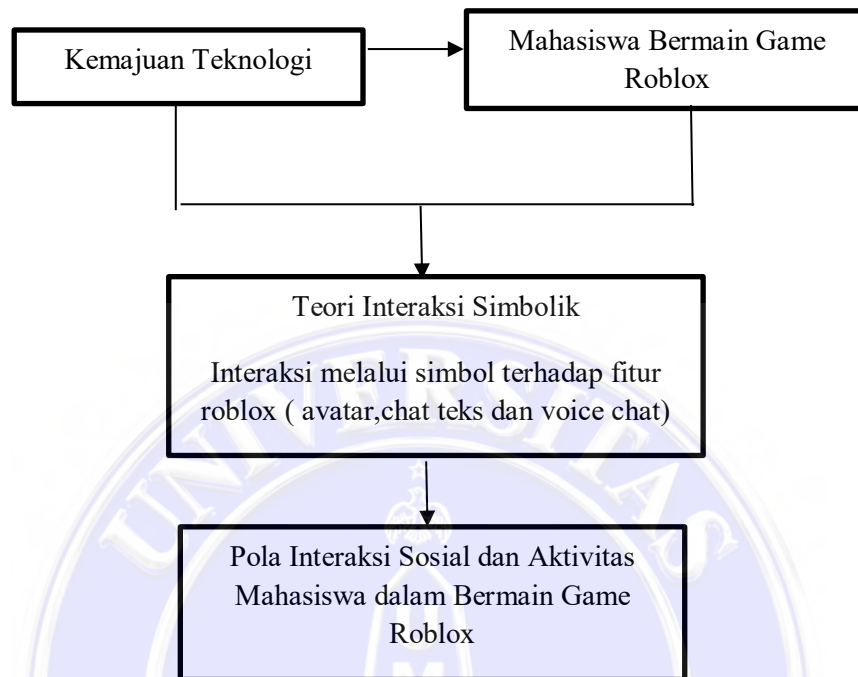
No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Metode dan Teori yang digunakan	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
				meniru interaksi dan gaya dalam game.	anak-anak SD dengan fokus perilaku dan bahasa, sedangkan penelitian ini meneliti mahasiswa dan lebih menyoroti pola interaksi sosial dan motivasi
4	Zhao, F. (2022)	<i>The Role of Social Video Game Play and Relatedness in Players' Well-being</i> (Journal of Media Psychology, Elsevier)	Metode yang digunakan Kuantitatif korelasional, menggunakan <i>Self-Determination Theory (SDT)</i> .	Bermain video game sosial meningkatkan kesejahteraan dan kepuasan sosial pemain melalui rasa keterhubungan (<i>relatedness</i>).	Persamaan: Sama-sama mengkaji interaksi sosial dan hubungan psikologis pemain dalam game. Perbedaan: Zhao menekankan aspek <i>well-being</i> dan <i>relatedness</i> , sedangkan penelitian ini fokus pada pola interaksi dan motivasi sosial mahasiswa melalui <i>Interaksionisme Simbolik</i> .
5	Villani, D., Gatti, E., Triberti, S., Confalonieri, E., & Riva, G. (2016)	<i>Exploration of Virtual Body-Representation in Adolescence: The Role of Age and Sex in Avatar Customization</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental untuk menganalisis bagaimana remaja membangun representasi diri melalui avatar di dunia virtual. Teori yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia dan jenis kelamin memiliki pengaruh signifikan terhadap cara remaja mendesain avatar mereka. Remaja perempuan	Persamaan: Sama-sama membahas aktivitas di dunia virtual sebagai sarana pembentukan identitas dan interaksi sosial. Dalam konteks Roblox, mahasiswa juga menggunakan avatar sebagai simbol diri dalam

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Metode dan Teori yang digunakan	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
			mendasari penelitian ini adalah teori identitas sosial dan konsep body representation yang berhubungan dengan <i>self-presentation</i> di media digital. Peneliti mengukur hubungan antara usia, jenis kelamin, dan tingkat personalisasi avatar dalam pembentukan identitas virtual.	lebih sering menampilkan avatar yang mencerminkan penampilan nyata dan identitas sosialnya, sedangkan remaja laki-laki cenderung bereksperimen dengan avatar yang ideal atau imajinatif. Proses avatar customization menjadi sarana penting bagi remaja dalam mengekspresikan identitas diri, membangun citra sosial, dan berinteraksi di dunia maya.	interaksi digital. Perbedaan: Penelitian Villani et al. fokus pada remaja dan aspek psikologis representasi tubuh (<i>bodyrepresentation</i>) sedangkan penelitian sekarang fokus pada pola interaksi sosial dan motivasi mahasiswa dalam bermain Roblox, dengan pendekatan <i>Interaksionisme Simbolik</i> .

Sumber : Peneliti, 2025

2.6 Kerangka Berpikir

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir



Sumber: Peneliti, 2025

BAB III

METODE PENELITIAN

3. 1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Moleong (2013) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan.

Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena peneliti ingin menggambarkan secara rinci mengenai interaksi sosial dan aktivitas bermain game Roblox di kalangan mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area.

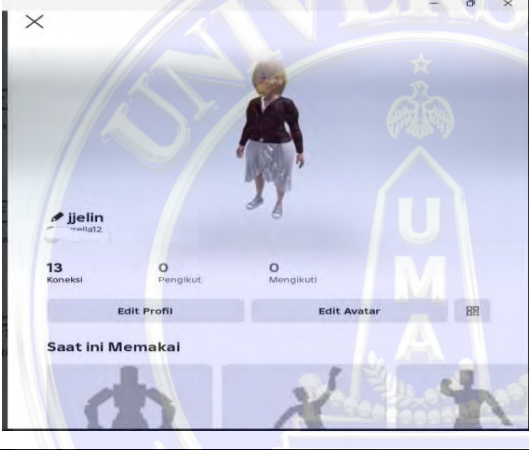
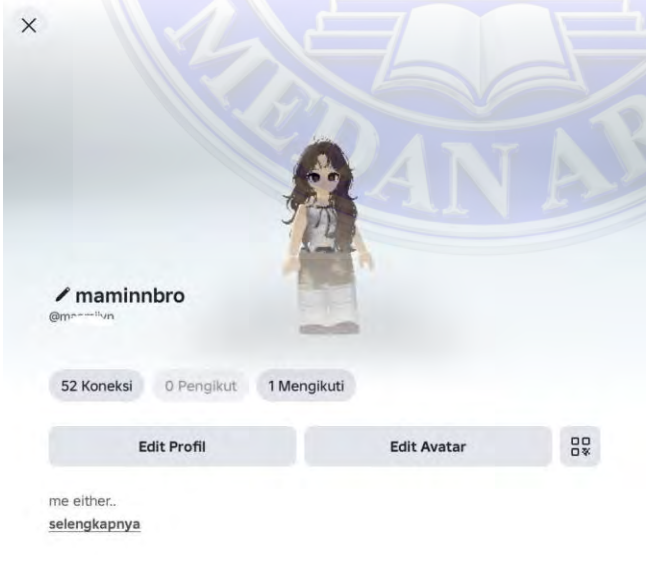
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

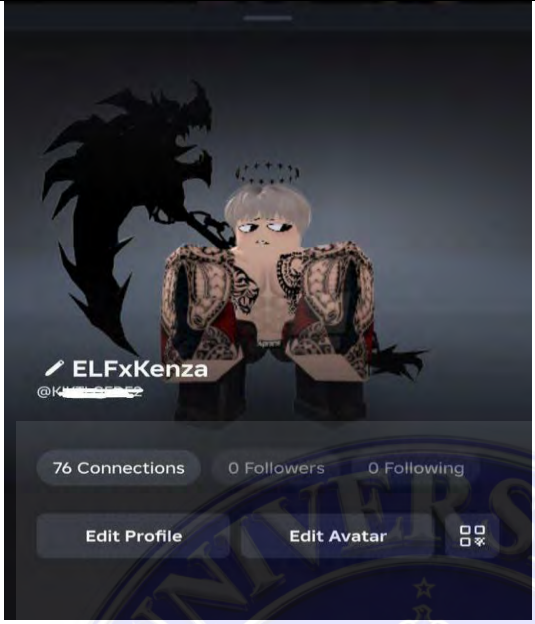
3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Medan Area sebagai lokasi utama pengambilan data. Pemilihan universitas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa lingkungan akademiknya relevan dengan fokus penelitian yang berkaitan dengan perilaku dan interaksi mahasiswa. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa angkatan 2022.

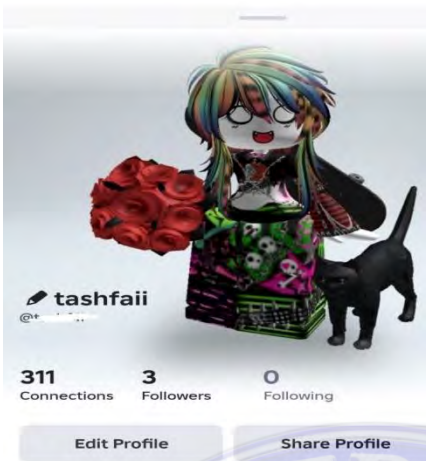
Berikut hasil observasi penelitian :

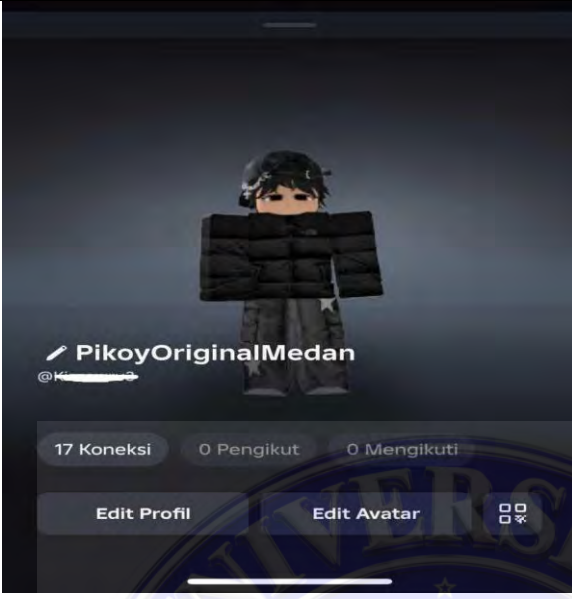
Tabel 3.1 Tabel Observasi Mahasiswa Universitas Medan Area

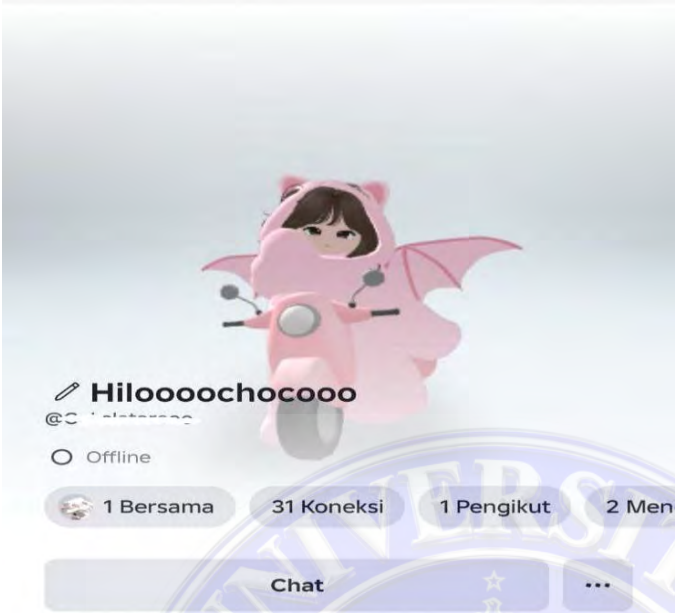
	Nama : Audi Jedis Lapelelo Npm : 228600054 Jurusan : Psikologi Tanggal Observasi : 27 Desember 2025 Lokasi : Universitas Medan Area
	Nama : Alifa Rizqulloh Npm: 228530023 Jurusan : A1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 12 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area
	Nama : F. Shalwa Dhanial Waira Npm : 228530132 Jurusan : B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 17 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area

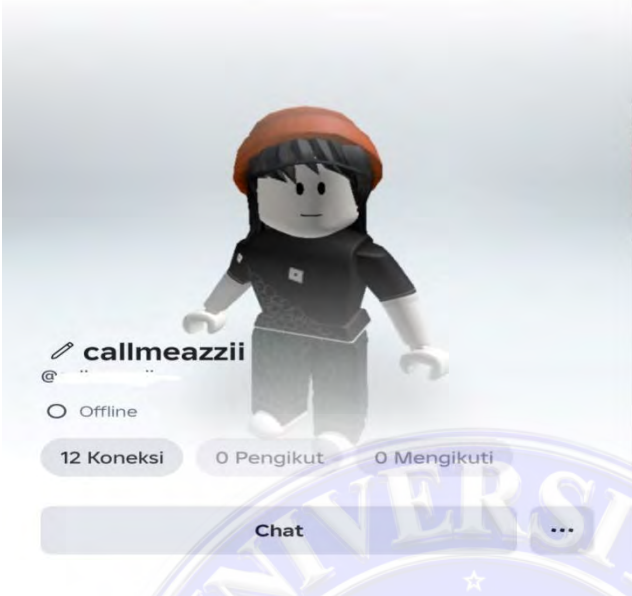
 Roblox profile of ELFxKenza. The profile shows a character with a dark, spiky headpiece and a red and black outfit. The username is ELFxKenza, and the handle is @Kenza. The profile has 76 Connections, 0 Followers, and 0 Following. There are buttons for Edit Profile and Edit Avatar.	Nama : Kenza Mesa Andano Npm : 228530040 Jurusan : B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 7 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area
 Roblox profile of GoysToSkull. The profile shows a character with a blue and red outfit. The username is GoysToSkull, and the handle is @C... The profile has 6 Koneksi, 0 Pengikut, and 0 Mengikuti. There are buttons for Edit Profil and Edit Avatar.	Nama : Irga Alfahrezi Npm : 228530156 Jurusan : B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 7 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area

	Nama : Cindy Priandini Npm : 228320272 Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Tanggal Observasi : 12 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area
	Nama : Viona Khairani Biludi Npm : 228600115 Jurusan : Psikologi Tanggal Observasi : 12 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area

 Roblox profile of user tashfaii. The avatar is a character with rainbow hair, glasses, and a black cat. The profile shows 311 Connections, 3 Followers, and 0 Following. Buttons for 'Edit Profile' and 'Share Profile' are visible.	Nama : Yotasya Fairuz Amir Npm : 228530111 Jurusan : B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 17 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area
 Roblox profile of user giesss. The avatar is a character with brown hair and a green jacket. The profile shows 1 Bersama, 10 Koneksi, 0 Pengikut, and 0 Mengikuti. A 'Kustomisasi Nama' button is visible. The bio says 'Belum ada bio selengkapnya'.	Nama : Grace Ester Febriyani Marpaung Npm : 228530163 Jurusan : B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 17 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area

	Nama : Vicky Ade Kushendra Npm : 228320154 Jurusan : Manajemen A3 Tanggal Observasi : 10 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area
	Nama : Handika Ramadhana Npm : 228320010 Jurusan : Manajemen A1 Tanggal Observasi : 10 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area

 A screenshot of a Roblox profile for the user 'Hiloooochocooo'. The profile picture shows a character in a pink hoodie with bat wings riding a pink scooter. The username is 'Hiloooochocooo' with a small edit icon. Below the name is the handle '@C...'. The status is 'Offline'. There are buttons for '1 Bersama', '31 Koneksi', '1 Pengikut', and '2 Men...'. At the bottom is a 'Chat' button and a three-dot menu.	Nama : Sri Wahyu Ningsih Npm : 228600197 Jurusan : Psikologi Tanggal Observasi : 27 Desember 2025 Lokasi : Universitas Medan Area
 A screenshot of a Roblox profile for the user 'Machachiyaa'. The profile picture shows a character with brown hair wearing a blue jacket and a purple skirt, standing in front of a large open book. The username is 'Machachiyaa' with a small edit icon. Below the name is the handle '@M...'. The status is 'Offline'. There are buttons for '2 Bersama', '12 Koneksi', '0 Pengikut', and '0'. At the bottom is a 'Chat' button and a three-dot menu.	Nama : Safaturniza Fidia Rahmawati Npm : 228600025 Jurusan : Psikologi Tanggal Observasi : 9 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area

 A screenshot of a Roblox user profile for 'callmeazzii'. The avatar is a female character with black hair, wearing a red beanie, a black t-shirt, and black pants. The profile shows the username 'callmeazzii', a status of 'Offline', 12 connections, 0 followers, and 0 following. There is a 'Chat' button and a menu icon.	Nama : Azra Zilda Npm : 228530151 Jurusan: B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 7 Januari 2026 Lokasi : Universitas Medan Area
 A screenshot of a Roblox user profile for 'Jelita25'. The avatar is a female character with brown hair and glasses, wearing a brown sweater and a grey skirt. The profile shows the username 'Jelita25', 6 connections, 0 followers, and 0 following. There is a 'Tambah Koneksi' (Add Connection) button and a menu icon. A large, faint watermark of the Universitas Medan Area logo is visible in the background.	Nama : Citra Rizky Angelita Purba Npm : 228530099 Jurusan : B1 Ilmu Komunikasi Tanggal Observasi : 24 Desember 2025 Lokasi : Universitas Medan Area

Sumber: Peneliti, 2025

3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.2 Waktu Penelitian
Tahun 2025

KEGIATAN	Oktober 2025				November 2025				Desember 2025					Januari 2026				Februari 2026			Maret 2026	
	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 1	M 2
Penyusunan Proposal																						
Seminar Proposal																						
Perbaikan Proposal																						
Penelitian Lapangan																						
Seminar Hasil																						
Perbaikan Seminar Hasil																						
Sidang Hijau																						

3.3 Subjek dan Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif subjek penelitian sering disebut dengan informan, dan pemilihannya dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu menentukan informan dengan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Jumlah 2 informan kunci, 2 informan utama, 2 informan tambahan. Mahasiswa aktif angkatan 2022 Universitas Medan Area, aktif bermain Roblox minimal 2 bulan terakhir, pernah melakukan interaksi sosial di dalam game (chat, voice, avatar, maupun bermain bersama), Mahasiswa yang secara rutin aktif bermain game Roblox, Mahasiswa yang jarang atau hanya sesekali bermain, Mahasiswa yang sudah tidak bermain, Mahasiswa yang berteman dengan pemain roblox.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan:

1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal atau percakapan langsung yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti. Dalam wawancara peneliti biasanya berhadapan dengan dua hal yang harus menjadi perhatian, yaitu peneliti harus secara nyata mengadakan interaksi dengan informan dan peneliti menghadapi kenyataan, adanya pandangan orang lain yang mungkin berbeda dengan pandangan peneliti sendiri.

Dengan melakukan wawancara terhadap mahasiswa untuk menggali pengalaman dalam interaksi sosial di Roblox. Wawancara dilakukan secara struktur berupa pertanyaan yang akan diajukan kepada informan dan memberi ruang kepada informan untuk bercerita mengenai pengalamannya.

2. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati secara langsung sasaran (subyek) penelitian dan merekam peristiwa

serta perilaku secara wajar, asli, tidak dibuat-buat, dan spontan dalam kurun waktu tertentu, sehingga diperoleh data yang cermat, mendalam, dan rinci. Dengan cara mengamati bagaimana informan pada saat bermain Roblox.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pembangkitan/pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang dapat memberikan informasi terhadap objek penelitian terutama dokumen yang berkaitan dengan fokus masalah yang diteliti, baik dokumen berupa catatan penting, peraturan perundang-undangan, naskah, foto-foto, manuskrip, dan dokumen lain yang dapat mendukung.

Dengan cara screenshot percakapan/chat, voice chat, dan interaksi avatar di Roblox. Foto atau rekaman layar saat mahasiswa bermain Roblox bersama. Postingan media sosial mahasiswa tentang pengalaman bermain Roblox.

3.5 Uji Keabsahan Data (Triangulasi)

Menurut Moleong (2017), triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Dengan demikian, triangulasi berfungsi untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dari berbagai sumber dan metode menunjukkan hasil yang serupa atau saling melengkapi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data. Metode ini dilaksanakan melalui perbandingan dan verifikasi data yang dikumpulkan dari berbagai informan yang mempunyai latar belakang serta pengalaman yang beragam, tetapi tetap dalam konteks yang serupa, yakni pola

interaksi sosial serta kegiatan bermain game Roblox di antara mahasiswa angkatan 2022 di Universitas Medan Area.

Dalam penerapan triangulasi sumber, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa kelompok mahasiswa termasuk, Mahasiswa yang secara rutin aktif bermain game Roblox, Mahasiswa yang jarang atau hanya sesekali bermain, serta Mahasiswa yang tidak bermain namun berinteraksi dengan teman-teman yang bermain Roblox.

Perbandingan dari ketiga sumber ini dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan obyektif terkait dampak kegiatan bermain game Roblox terhadap pola interaksi sosial di kalangan mahasiswa. Akibatnya, data yang diperoleh menjadi lebih valid, konsisten, dan dapat diandalkan, karena dianalisis dari perspektif yang beragam dari mahasiswa yang berbeda.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut sugiyono (2013) analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mengatur data secara sistematis, menguraikan menjadi unit-unit, menyederhanakan, serta menyajikan data untuk menarik kesimpulan. Analisis ini bersifat induktif, artinya kesimpulan ditarik dari data yang terkumpul, bukan dari teori atau asumsi awal.

1. Reduksi Data Proses menyaring, memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan. Tujuannya agar data menjadi lebih mudah dikelola dan dianalisis. Dengan menggunakan hasil wawancara terhadap informan.
2. Penyajian Data Menyajikan data dalam bentuk narasi, tabel, diagram, atau bagan agar lebih mudah dipahami. Penyajian data ini membantu peneliti melihat pola

dan hubungan antar data Dengan mendeskripsikan pengalaman mahasiswa berinteraksi dalam game.

3. Penarikan Kesimpulan menarik makna atau interpretasi dari data yang telah disajikan. Kesimpulan bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan data baru. Verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan sesuai dengan data yang ada. Dengan menarik makna dari bagaimana mahasiswa berinteraksi, motivasi bermain Roblox, dan dampaknya terhadap kehidupan sosial mereka.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain Roblox di kalangan mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial digital yang aktif dan dinamis. Mahasiswa memanfaatkan berbagai fitur dalam permainan untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun relasi dengan pemain lain, baik yang sudah dikenal maupun yang baru ditemui di ruang virtual.

Pola interaksi sosial yang terbentuk menunjukkan dua kecenderungan utama. Pertama, interaksi asosiatif yang tampak melalui kerja sama tim, koordinasi saat menyelesaikan misi, adaptasi antar pemain, serta munculnya rasa kebersamaan dalam komunitas game. Kedua, interaksi disosiatif yang terlihat dari adanya persaingan, perbedaan pendapat, hingga konflik ringan selama permainan berlangsung. Kedua pola ini berjalan berdampingan dan mencerminkan dinamika sosial yang mirip dengan interaksi di dunia nyata.

Aktivitas bermain mahasiswa umumnya melibatkan komunikasi real-time melalui voice chat dan chat teks, penggunaan avatar sebagai representasi diri, serta partisipasi dalam mode permainan yang menuntut kolaborasi. Intonasi suara dan penggunaan emoji juga terbukti membantu pemain memahami emosi, maksud pesan, dan situasi komunikasi meskipun tanpa tatap muka langsung. Hal ini menunjukkan

bahwa simbol-simbol digital memiliki peran penting dalam proses pemaknaan sosial di ruang virtual.

Faktor yang memotivasi mahasiswa untuk berinteraksi melalui Roblox meliputi kebutuhan akan hiburan, keinginan memperluas jaringan pertemanan, rasa solidaritas kelompok, serta dorongan untuk mengekspresikan dan membangun identitas diri di lingkungan digital. Intensitas bermain yang cukup tinggi turut memperkuat terbentuknya kedekatan sosial antar pemain.

Adapun kelebihan bermain Roblox yaitu dapat meningkatkan komunikasi dan kerja sama antar pemain, memberikan ruang kreativitas dalam menciptakan dunia virtual, serta menjadi sarana hiburan yang interaktif. Namun, terdapat juga kekurangan, seperti potensi kecanduan bermain, kemungkinan mengganggu manajemen waktu, serta adanya risiko interaksi dengan orang asing di dunia maya. Oleh karena itu, penggunaan Roblox perlu dilakukan secara bijak agar manfaatnya dapat dirasakan tanpa menimbulkan dampak negatif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menegaskan bahwa Roblox telah berkembang menjadi medium komunikasi digital yang mampu membentuk pola interaksi sosial mahasiswa. Melalui perspektif interaksi simbolik, hubungan sosial, makna komunikasi, dan pembentukan identitas terbukti terjadi melalui pertukaran simbol di dalam game. Dengan demikian, permainan daring seperti Roblox berperan signifikan dalam menggambarkan perubahan pola komunikasi dan hubungan sosial generasi muda di era digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, mahasiswa diharapkan dapat menggunakan game Roblox secara bijak sebagai sarana hiburan sekaligus media untuk berinteraksi sosial. Mahasiswa perlu mampu mengelola waktu bermain dengan baik agar aktivitas bermain game tidak mengganggu tanggung jawab akademik maupun hubungan sosial di kehidupan nyata. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan nilai-nilai positif dari interaksi dalam game, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati, serta menghindari perilaku negatif yang berpotensi menimbulkan konflik atau ketergantungan pada game online.

Bagi pihak universitas, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memahami pola komunikasi dan interaksi sosial mahasiswa di tengah perkembangan teknologi digital. Universitas diharapkan dapat berperan aktif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa melalui kegiatan edukasi, sosialisasi, maupun program pendampingan terkait penggunaan media digital dan game online secara sehat dan bertanggung jawab. Dengan demikian, aktivitas digital mahasiswa, termasuk bermain game online, dapat diarahkan agar tetap mendukung perkembangan akademik, sosial, dan pembentukan kepribadian mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Asari, Andi, dkk. (2023). Komunikasi Digital. Penerbit Lakeisha.
- Djibrán, M. M., et al. (2024). Komunikasi digital: Tren, teknologi, dan transformasi. Penerbit Adab.
- Irawan, Hanif. (2019). Seri Pengayaan Pembelajaran Sosiologi: Interaksi Sosial. Bandung: Aksarra Sinergi Media PT.
- McQuail, D. (2010). McQuail's mass communication theory (6th ed.). SAGE Publications.
- Muhid, Abdul, dan Winarto Eka Wahyudi. Interaksi Simbolik: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi. Madani, 2020
- Saleh, Sirajuddin. (2023). Mengenal Penelitian Kualitatif: Panduan bagi Peneliti Pemula. Gowa: Penerbit AGMA.
- Santrock, J. W. (2020). Life-span development (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Smith, J. A. (2021). Interaksionisme simbolik, idiografi dan studi kasus: Rethinking psychology. Nusamedia.
- Sudiriyanto (2021). Memahami Interaksi Sosial. CV.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sumber Lain:

- Alamsyah, M. F., & Giddens, A. (2025). *Interaksi dan dinamika komunikasi kelompok virtual dalam komunitas game playerunknown ' s battlegrounds : perspektif sosiologi komunikasi jurnal sosiologi*. viii, 28–35.
- Alcántara, J. C., Tasic, I., & Cano, M. D. (2024). Enhancing Digital Identity: Evaluating Avatar Creation Tools and Privacy Challenges for the Metaverse. *Information (Switzerland)*, 15(10). <https://doi.org/10.3390/info15100624>
- Aliyyah, I. H., Basrowi, Junaedi, A., & Syahyuti. (2024). Understanding Roblox's business model and collaborative learning on participation in the decision-making process: implications for enhancing cooperative literacy. *International Journal of Data and Network Science*, 8(2), 1247–1260.

- <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.11.009>
- Amanda, D. R. (2022). *Konvergensi Simbolik Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia*. 1–88.
- Baihaqi, R. N. (2025). *Kecanduan Bermain Game Online pada Mahasiswa*. 1–14.
[https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/134208%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/134208/3/Naskah Publikasi Kecanduan Bermain Game Online pada Mahasiswa.pdf](https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/134208%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/134208/3/Naskah%20Publikasi%20Kecanduan%20Bermain%20Game%20Online%20pada%20Mahasiswa.pdf)
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fara Hasna Arifah, & Yuli Candrasari. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55–66. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>
- Gonçalves, D., Pais, P., Gerling, K., Guerreiro, T., & Rodrigues, A. (2023). Social gaming: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 147(June), 107851. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107851>
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Interaksi, B., Pasca, S., Penduduk, M., Pendatang, M., Masyarakat, D., Di, L., Medokan, K., Kecamatan, A. Y. U., Kota, R., Ramadhan, D. Y., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Ilmu, F., Dan, S., Politik, I., Sosial, J. I., & Sosiologi, P. S. (2023). (*Tinjauan Teori Interaksi Sosial Georg Simmel*).
- Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., & Rahma, L. F. (2025). *Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari Game Online Roblox*. 4, 5955–5967.
- Morreale, D., & Rosa, A. (2024). Roblox and the Pervasiveness of Play: What Game-Making Communities Can Teach Us About Participatory Practices in Affinity Spaces. *International Journal of Communication*, 18, 4281–4299.
- No, V., Hidayah, A. M., Wulandari, D., & Putri, F. A. (n.d.). *Perkembangan pada Anak menurut Santrock*. 3(2), 88–101. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- Ode, W., & Nurhaliza, S. (2020). Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community.

- Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10, 18–38.
<https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2.http>
- Roma Long. (2019). *Roblox and Effect on Education*. 66(March), 37–39.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33057.97129>
- Sahputra, D., Studi, P., Komunikasi, I., Ilmu, F., & Politik, I. (2020). *Research and Learning in Communication Study JURNAL SIMBOLIKA Manajemen Komunikasi Suatu Pendekatan Komunikasi Communication Management A Communication Approach*. 6(2), 152–162.
- Scheifer, G. R., & Samuel, R. (2025). Social Sciences & Humanities Open Massively multiplayer online games and social capital: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 12(July), 101833.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101833>
- Sosial, P. (2024). *Nomor Daftar FPIPS: 4763/UN40.A2.6/PT/2024 pengaruh adiksi game online terhadap perilaku sosial*.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109.
<https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Villani, D., Gatti, E., Triberti, S., Confalonieri, E., & Riva, G. (2016). Exploration of virtual body-representation in adolescence: the role of age and sex in avatar customization. *SpringerPlus*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2520-y>
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *Kinesik*, 8(3), 275–283.
<https://sobatgame.com/sejarah-game/>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (n.d.). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 261–267.
- Wulandari, A. A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). *Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur*. 2(2), 1–12.
- Yuningsih, S. H., & Jaizul, A. (2025). *Roblox as a Digital Cultural Space : Generation Z ' s Identity , Creativity , and Social Interaction*. 3(4), 164–168.

Zhao. (2022). *The role of social video game play and relatedness in players' well-being*. 1–59.

Sumber Web:

<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19?>



LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara Informan Kunci

Kriteria Informan Kunci : Mahasiswa angkatan 2022 yang secara aktif memainkan game Roblox dan menunjukkan tingkat interaksi sosial yang tinggi selama bermain

Nama : Kenza Mesa Andano

Npm : 228530040 , Ilmu Komunikasi

1. Sejak kapan anda bermain roblox? Dan seberapa sering anda bermain roblox, kira kira menghabiskan berapa waktu dalam bermain?

Jawab : *“Saya sudah bermain roblox sejak 1 tahun lalu dan saya sering bermain roblox, dalam bermain saya menghabiskan waktu 3-5 jam dalam sehari”*

2. Apakah anda bermain Roblox sendirian atau bersama orang lain? Dan apa alasan utama anda dalam memilih roblox, misalnya untuk sebagai tempat hiburan, sosialisasi atau pelarian?

Jawab : *“ Saya bermain bersama teman - teman saya , karena kalau bermain sendiri itu emggak enak. Alasan saya bermain roblox karena saya merasa game – game disana itu emang cocok aja dengan saya dan juga asik untuk dimainkan”*

3. Diroblox terdapat simbol seperti fitur chat teks, voicechat, avatar kira kira media komunikasi mana yang paling sering digunakan? Dengan menggunakan fitur didalam game tersebut apakah ada faktor yang mendorong untuk berinteraksi dengan org lain?

Jawab : *“ Kalau fitur yang selalu saya gunakan di roblox biasanya voice chat sama chat teks, faktor yang mendorong untuk interaksi orang lain biasanya avatar juga faktor pendorongnya karena disana juga banyak orang yang memandang avatar apalagi avatar yang bagus biasanya lebih muda untuk berkomunikasi dengan orang lain. Chat juga termasuk media komunikasi yang saya gunakan karena saya orangnya enggak suka berinteraksi secara lisan sama orang yang gak terlalu kenal atau gak kenal”*

4. Jenis interaksi seperti apa yang biasa anda lakukan saat bermain, misalnya kompetisi, persaingan ataupun kerjasama?

Jawab : *“saya biasanya kompetisi atau kerja sama sih karena saya juga sering naik gunung gitukan, di roblox itu ada map gunung dan situ saya ngikuti kompetisinya siapa duluan naik atau saya juga main kayak ngebuat bangunan di roblox buat kayak masak-masakan gitu juga ada”*

5. Pada saat anda bermain bagaimana komunikasi yang dilakukan didalam kelompok game tersebut? Dan apa anda merasa lebih aktif dibanding yang lain?

Jawab : *“enggak juga karena disini didalam kelompok itukan pasti selalu ada beberapa orang yang dominan, tapi saya di sini hanya mengikuti alurnya saja di dalam kelompok itu”*

6. bagaimana peran avatar dalam mengekspresikan diri anda didalam roblox? Misalnya membuat anda lebih percaya diri dalam bermain

Jawab : *“mungkin terlihat lebih percaya diri di dalam roblox karena dengan menggunakan avatar yang ganteng itu bisa gimana ya saya mengataka seperti role play jadi terlihat lebih pede karena menggunakan avatar yang lebih ganteng”*

7. Apakah dengan adanya avatar/ identitas virtual dapat mencerminkan kepribadian asli diri anda? Dengan hal tersebut apakah membuat anda merasa nyaman dengan mengekspresikan hal tersebut?

Jawab : *“oh enggak sama sekali karena saaya hanya ingin membuat avatar yang sebagai avatar yang bagus aja gitu,yang ganteng gitu”*

8. Apakah interaksi diroblox mempengaruhi cara anda berkomunikasi di dunia nyata?

Jawab : *“Tidak sama sekali karena saya beda cara berinteraksi di roblox dengan dunia nyata karena kan roblox itu hanya dunia game saja “*

9. Bagaimana peran fitu komunikasi dalam membangun interaksi sosial di roblox?

Jawab : *“sangat baik karena saya ngerasa komunikasi disana juga enak dengan orang - orang yang disana juga bagus, fiturnya bagus, banyak fitur yang banned untuk kata – kata yang kasar”*

10. Selama bermain apakah ada kendala utama dalam berinteraksi dengan pemain lain di roblox?

Jawab : *“sejauh ini tidak ada kecuali misalnya ada beberapa kata – kata kasar yang menurut bahasa luar negeri itu kasar, bahasa luar itu kasar hanya itu saja , selebihnya aman”*

11. Bagaimana Anda menilai pentingnya intonasi suara dalam membangun kerja sama saat bermain?

Jawab : *“Intonasi suara menurut saya penting banget dalam membangun kerja sama saat bermain. Soalnya dari cara orang ngomong aja kita bisa tahu dia lagi serius, panik, atau santai. Jadi koordinasi jadi lebih enak dan nggak gampang salah paham.”*

12. Apakah intonasi suara memengaruhi kenyamanan Anda untuk terus bermain bersama pemain tertentu?

Jawab : *“Iya, memengaruhi. Kalau nadanya enak didengar dan komunikatif, saya jadi nyaman main bareng terus. Tapi kalau nadanya kasar atau nyolot, biasanya jadi malas lanjut.”*

13. Bagaimana penggunaan emoji dan intonasi suara secara bersamaan memengaruhi kelancaran komunikasi saat bermain?

Jawab: *“Kalau emoji dan intonasi dipakai bareng, komunikasi jadi lebih lancar. Voice bikin pesan cepat dan jelas, emoji bantu memperkuat maksudnya. Jadi kecil kemungkinan salah paham.”*

14. Bagaimana penggunaan emoji membantu Anda mengekspresikan perasaan seperti senang, kecewa, atau bercanda?

Jawab: *“Emoji membantu banget buat nunjukin perasaan. Misalnya pakai emoji ketawa biar orang tahu saya bercanda, atau emoji sedih kalau lagi kecewa. Jadi teks nggak terasa datar.”*

15. Apakah Anda merasa komunikasi menjadi lebih jelas ketika pesan teks disertai emoji dan penjelasan melalui voice chat?

Jawab : *“ Iya, jauh lebih jelas. Kalau teks disertai emoji dan dijelasin lewat voice chat, pesannya lebih gampang dipahami dan diterima. Menurut saya voice itu paling bermanfaat karena bikin komunikasi antar pemain lebih cepat dan efektif.”*

Lampiran 2. Transkrip Wawancara Informan Kunci

Nama : Sri Wahyu Ningsih

Npm : 228600197 , Psikologi

1. Sejak kapan anda bermain roblox? Dan seberapa sering anda bermain roblox, kira kira menghabiskan berapa waktu dalam bermain?

Jawab : *“saya bermain roblox dari juni 2025, saya cukup sering hampir tiap hari saya bermain ,saya menghabiskan waktu sekitar 5 jam untuk bermain”*

2. Apakah anda bermain Roblox sendirian atau bersama orang lain? Dan apa alasan utama anda dalam memilih roblox, misalnya untuk sebagai tempat hiburan, sosialisasi atau pelarian?

Jawab : *“saya bermain roblox itu terkadang sendirian , saya ketemu dengan orang baru di roblox. Alasan saya bermain roblox karena terlalu banyak asutan teman – teman saya untuk main game itu, jadi saya ikut juga dan ternyata nyaman seru terus sebagai hiburan dan sosialisasi juga”*

3. Diroblox terdapat simbol seperti fitur chat teks, voicechat, avatar kira kira media komunikasi mana yang paling sering digunakan? Dengan menggunakan fitur didalam game tersebut apakah ada faktor yang mendorong untuk berinteraksi dengan org lain?

Jawab : *“saya tergantung mood , kalau saya lagi mood kenalan sama orang pakek voice chat gitu, tapi kalo misalnya lagi enggak mood biasanya dari chat aja, enggak ada faktor si cuman buat kenalan teman- teman baru doing, kan didalam game banyak map lain”*

4. Jenis interaksi seperti apa yang biasa anda lakukan saat bermain, misalnya kompetisi, persaingan ataupun kerjasama?

Jawab: *“ saya biasanya kerja sama “*

5. Menurut anda bagaimana idealnya interaksi sosial antar pemain?

Jawab : *“ idealnya ya saya berbicara terus juga bersosialisasi”*

6. Bagaimana peran avatar dalam mengekspresikan diri di roblox? Apakah anda pernah mengubah avatar tersebut untuk menyesuaikan diri dan hal tersebut memengaruhi rasa percaya diri?

Jawab: *“peran avatar dalam robloxitu sebagai wajah kita ya, karena roblox itu kan game ya enggak tahu aslinya masing-masing. Jadi avatar tuh sebagai identitas diri*

kita, kalau saya sendiri suka ngerubah avatar sesuai mood saya gitu dan itu mempengaruhi kepercayaan diri saya saat bermain”

7. Menurut anda apakah roblox dapat disebut sebagai ruang interaksi digital sosial?

Jawab: *“iya roblox dapat dikatakan ruang interaksi digital karena diroblox tuh kita disediakan fitur – fitur komunikasi seperti voice chat atau juga chat teks jadi itu bisa dikatakan ruang interaksi digital”*

8. Menurut anda bagaimana dinamika komunikasi saat bermain? Dan apakah anda merasa lebih aktif berinteraksi dengan pemain yang lain?

Jawab: *“kalau saya si merasa lebih aktif kalau jumpa yang sefrekuensi gitu”*

9. Apakah hubungan yang terjalin di roblox berlanjut diluar game? Menurut anda apa manfaat sosial utama dari roblox

Jawab: *“iya berlanjut diluar game, jadi kita pindah ke media sosial lain gitu kan ada misalnya aplikasi game khusus untuk game kayak discord ,kita pindah disitu kadang ngobrol random aja walaupun kita enggak main, sebagai ruang komunikasi antara pemain yang bermain roblox”*

10. Apa makna bermain roblox bagi anda secara sosial bukan hanya sebagai hiburan?

Jawab: *“menurut saya makna bermain roblox itu ruang tempat kenalan dengan orang baru dan berkomunikasi dengan orang – orang baru dari berbagai daerah”*

11. Apakah intonasi suara membantu Anda memahami emosi pemain lain meskipun tidak melihat ekspresi wajah mereka?

Jawab: *“Ya, intonasi suara bisa mengungkapkan emosi seperti marah, senang, cemas, atau bosan. Misalnya, nada tinggi dan cepat bisa menunjukkan kegembiraan atau panik, sedangkan nada datar bisa menunjukkan ketenangan atau kebosanan.”*

12. Bagaimana Anda menafsirkan pesan dari pemain lain jika hanya menggunakan teks tanpa emoji atau tanpa intonasi suara?

Jawab: *“Teks tanpa konteks emosional sering sulit ditafsirkan. Misalnya, kalimat “baiklah” bisa terdengar pasif, setuju, atau malas, tergantung mood pembaca. Kita harus mengandalkan kata-kata secara literal atau menebak maksudnya dari konteks situasi permainan.”*

13. Apakah intonasi suara dapat memengaruhi tingkat kepercayaan Anda terhadap pemain lain? Jelaskan.

Jawab: *“Ya, intonasi memengaruhi kepercayaan. Suara yang jelas dan konsisten biasanya meningkatkan kepercayaan karena terdengar jujur dan dapat diandalkan. Sebaliknya, suara ragu-ragu atau monoton bisa membuat kita meragukan kemampuan atau niat pemain lain.”*

14. Bagaimana penggunaan emoji membantu Anda mengekspresikan perasaan seperti senang, kecewa, atau bercanda?

Jawab: *“Emoji memvisualisasikan emosi yang sulit diungkapkan lewat teks. Misalnya, menunjukkan senang, menunjukkan kecewa, dan bisa menunjukkan bercanda atau santai. Ini membantu komunikasi lebih ekspresif.”*

15. Apakah Anda merasa komunikasi menjadi lebih jelas ketika pesan teks disertai emoji dan penjelasan melalui voice chat?

Jawab : *“Ya, kombinasi teks, emoji, dan voice chat membuat komunikasi lebih jelas karena kita bisa memahami maksud pemain lain dari tiga sumber: kata, intonasi, dan ekspresi simbolik. Ini mempermudah kerja sama, mengurangi kesalahpahaman, dan membuat permainan lebih menyenangkan.”*

Lampiran 3. Transkrip Wawancara Informan Utama

Kriteria Informan Utama : Mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area yang masih bermain Roblox dengan tingkat intensitas yang berbeda-beda.

Nama : Irga Alfahrezi

Npm : 228530156, Ilmu Komunikasi

1. Sejak kapan anda bermain roblox? Dan seberapa sering anda bermain roblox, kira kira menghabiskan berapa waktu dalam bermain?

Jawab : *“seingat saya bermain itu tahun 2025 dan untuk menghabiskan waktu bermain dari mulai 1jam hingga 2 jam perhari”*

2. Apakah anda bermain Roblox sendirian atau bersama orang lain? Dan apa alasan utama anda dalam memilih roblox, misalnya untuk sebagai tempat hiburan, sosialisasi atau pelarian?

Jawab : “ *saya biasanya bermain roblox bersama teman saya yang mengajak saya untuk bermain, alasan saya bermain roblox sebagai tempat hiburan dan sosialisasi soalnya saya senang bersosialisasi di roblox*”

3. Diroblox terdapat simbol seperti fitur chat teks, voicechat, avatar kira kira media komunikasi mana yang paling sering digunakan? Dengan menggunakan fitur didalam game tersebut apakah ada faktor yang mendorong untuk berinteraksi dengan org lain?

Jawab : “ *yang paling sering saya gunakan itu fitur voice chat sama chat teks karena fitur tersebut menurut saya media yang lebih jelas untuk berkomunikasi terlebih ketika saya bermain dengan teman saya*”

4. Jenis interaksi seperti apa yang biasa anda lakukan saat bermain, misalnya kompetisi, persaingan ataupun kerjasama?

Jawab : “ *biasanya saya bermain mode kerja sama atau juga kompetisi tapi saya tidak terpaku dengan satu jenis permainan, saya coba semua permainan lainnya*”

5. Bagaimana cara anda menyesuaikan gaya komunikasi dengan pemain lain?

Jawab : “ *tidak banyak yang perlu saya sesuaikan, selama bermain saya menjadi diri saya sendiri. Beberapa teman saya yang bermain roblox mereka menyesuaikan nilai komunikasi mereka dengan pemain lain*”

6. Apakah anda lebih aktif berbicara atau menanggapi pesan pemain lain?

Jawab : “ *saya kurang aktif berbicara namun saya kerap menanggapi pesan pemain lain jika mereka mengajak saya atau berinteraksi dengan saya*”

7. Bagaimana proses pengambilan keputusan dalam kelompok saat bermain? Apakah pernah terjadi perbedaan pendapat dan bagaimana cara menyatukannya?

Jawab : “ *saya beberapa kali mengalami hal semacam itu , kalau pendapat beda ya inikan game jadi kayak permainan pendapat mungkin ada tapi bukan hal yang serius cara menyatukannya hanya berinteraksi dengan para pemain lain atau hiraukan aja udah cukup*”

8. Apakah anda merasa lebih bebas mengekspresikan diri lewat avatar?

Jawab : “ *avatar saya tidak mencerminkan saya, avatar saya itu lebih jenis yang asal dan hanya bisa dibilang sebagai avatar yang bercandaan saja*”

9. Apakah anda merasa perubahan sosial pada diri anda sejak aktif bermain?

Jawab : “ *tidak ada perubahan signifikan hanya saja sedikit menambah beberapa kenalan dari luar terlebih dari game roblox*”

10. Apa kelebihan & kekurangan roblox dalam membangun interaksi sosial?

Jawab : “ *kelebihannya mudah menemukan pemain lain dari berbagai jenis kalangan dan kekurangannya kita tidak tahu apakah lawan main kita sudah cukup umur untuk bermain roblox*”

11. Bagaimana Anda menilai pentingnya intonasi suara dalam membangun kerja sama saat bermain?

Jawab: “*Intonasi suara dalam kerja sama saat bermain itu penting. Biasanya intonasi bisa untuk mengatur saat bermain atau malah seperti menyalahkan ketika bekerja sama.*”

12. Apakah intonasi suara membantu Anda memahami emosi pemain lain meskipun tidak melihat ekspresi wajah mereka?

Jawab: “*Menurut saya, intonasi sangat membantu dalam memahami emosi lawan main, meskipun saya tidak dapat melihat langsung ekspresi wajahnya.*”

13. Apakah ada emoji atau emote yang menurut Anda sering disalahartikan oleh pemain lain? Jelaskan.

Jawab: “*Ada, misalnya emoji tertawa bisa dianggap mengejek, atau emoji nangis bisa dianggap tertawa.*”

14. Apakah Anda merasa komunikasi menjadi lebih jelas ketika pesan teks disertai emoji dan penjelasan melalui voice chat?

Jawab: “*Akan sangat membantu jika pesan teks disertai penjelasan melalui vc(voice chat).*”

15. Bagaimana Anda menafsirkan pesan dari pemain lain jika hanya menggunakan teks tanpa emoji atau tanpa intonasi suara?

Jawab: “*Saya biasanya membaca sesuai bunyinya. Ada resiko salah paham yang muncul kalau penulisnya sebenarnya bercanda tapi tidak memberi penanda.*”

Lampiran 4. Transkrip Wawancara Informan Utama

Nama : Audi Jedis Lapelelo

Npm : 228600054, Psikologi

1. Sejak kapan anda bermain roblox? Dan seberapa sering anda bermain roblox, kira kira menghabiskan berapa waktu dalam bermain?

Jawab : *"saya bermain Roblox sejak setahun yang lalu, kalau dari tahun yang lalu saya sering bermain, tapi akhir-akhir ini karena mengerjakan tugas kuliah saya udah mulai jarang gitu main Roblox ini. kalau dulu mungkin 10 jam ada itu mainnya di siang malam saya juga main. Tapi akhir-akhir ini karena saya sibuk untuk tugas kuliah, jadi saya sekiranya hanya setengah dari jam itu 5 jam bermain saat malam saja"*

2. Apakah anda bermain Roblox sendirian atau bersama orang lain? Dan apa alasan utama anda dalam memilih roblox, misalnya untuk sebagai tempat hiburan, sosialisasi atau pelarian?

Jawab : *"saya bermain Roblox sama teman saya mungkin saya juga sebagai hiburan terus sosialisasi juga dan cara saya komunikasi sama teman saya kan kebetulan sama-sama di rumah. Jadi dengan bermain Roblox itu cukup membuat senang ya terus bisa berkomunikasi juga sama teman saya gitu."*

3. Diroblox terdapat simbol seperti fitur chat teks, voicechat, avatar kira kira media komunikasi mana yang paling sering digunakan? Dengan menggunakan fitur didalam game tersebut apakah ada faktor yang mendorong untuk berinteraksi dengan org lain?

Jawab : *"Yang sering saya gunakan itu voice chat karena sangat memudahkan saya dalam berkomunikasi. Jadi enggak perlu ngetik-ngetik lagi gitu."*

4. Jenis interaksi seperti apa yang biasa anda lakukan saat bermain, misalnya kompetisi, persaingan ataupun kerjasama?

Jawab: *"tergantung permainannya. Jadi di Roblox itu kan ada beberapa map gitu kan atau permainan gitu bisa dimaini kadang sama teman saya tuh jadi kompetisi. Jadi terkadang kami saling apa lomba gitu-gitu kan untuk sebagai seru-seruan aja atau kerja sama untuk mencapai sesuatu."*

5. Apakah Anda merasa lebih bebas mengekspresikan diri lewat avatar?

Jawab : *“Bebas sih Karena karena pertama saya menggunakan avatar yang menurut saya kayak lucu atau pokoknya sesuai yang saya mau gitu kan. Terus ternyata ada gitu avatar yang apa ya kalau dipikir kayak sumpit gacon gitu kan. Itu kan kayak menghibur gitu karena emang bentuk avatarnya itu kayak di membuat saya merasa puas gitu dengan avatar yang saya punya gitu.”*

6. Perasaan apa yang paling sering Anda rasakan saat berinteraksi di Roblox? Dan Bagaimana cara Anda mengelola emosi saat bermain?

Jawab : *“perasaannya pastinya senang gitu kan. Terus kadang juga buat saya banyak sih emosi yang saya dapat ketika bermain Roblox sekarang ada yang mencekam terus, ada yang emosi juga karena kan enggak main sendirian gitu kan banyak pemain-pemain lain di dalam satu permainan tersebut gitu. Terus kalau cara ngolah emosinya ya kadang kan bentuk kita menyampaikan emosi tersebut kan bisa melalui chat teks gitu kan. Jadi ya paling disesuaikan aja sama orang yang siap bermain gitu”*

7. Apakah interaksi di Roblox memengaruhi kebiasaan komunikasi Anda?

Jawab : *“enggak juga sih. Karena kan kalau berinteraksi kita komunikasi di Roblox itu kan lebih leluasa terus. karena kita juga enggak tahu itu orangnya siapa atau kita juga maksudnya tuh kayak komunikasinya hanya lewat handphone gitu atau apalah gitu. Jadi enggak menjadi kebiasaan untuk berhadapan langsung sama seseorang gitu.”*

8. Apakah Roblox memengaruhi cara Anda membangun relasi baru?

Jawab : *“Ya sih mempengaruhi kadang juga dari situ kita bisa nih misalnya aku main sama teman aku terus teman aku nih bawa teman lagi. Dari situlah aku bisa membangun relasi baru lagi kayak gitu.”*

9. Apa arti komunitas Roblox bagi Anda?

Jawab : *“kebetulan aku enggak ada ikut komunitas di Roblox, tapi menurut aku komunitas itu kayak sekumpulan orang yang bermain di dalam Roblox tersebut ya. Dan mereka punya kebiasaan atau ada suatu hal yang mau dibuat sesuai dengan tujuan mereka gitu.”*

10. Menurut Anda, apa kekuatan utama Roblox sebagai ruang sosial?

Jawab : *“Kekuatan utama karena di dalam situ kan berkomunikasi dan itu menjadi relasi baru gitu. Kadang pun relasinya enggak mesti yang harus harus berjumpa langsung, tapi ada juga yang dia antar atau kayak mana sebagai media digital gitu.”*

11. Bagaimana Anda menilai pentingnya intonasi suara dalam membangun kerja sama saat bermain?

Jawab: *“Intonasi suara itu penting sih, apalagi kalau lagi mabar yang butuh kerja sama. Dari nada ngomong aja udah kelihatan orangnya lagi serius atau cuma becanda.”*

12. Apakah intonasi suara dapat memengaruhi tingkat kepercayaan Anda terhadap pemain lain? Jelaskan.

Jawab: *“Bisa banget. Kalau nadanya yakin dan jelas, biasanya lebih percaya. Tapi kalau ngomongnya ragu-ragu atau kayak main-main, jadi agak mikir dua kali.”*

13. Bagaimana penggunaan emoji dan intonasi suara secara bersamaan memengaruhi kelancaran komunikasi saat bermain?

Jawab: *“Kalau digabung voice sama emoji, biasanya komunikasi lebih lancar. Jadi gak terlalu kaku dan gak gampang salah paham.”*

14. Bagaimana Anda menafsirkan pesan dari pemain lain jika hanya menggunakan teks tanpa emoji atau tanpa intonasi suara?

Jawab: *“Kalau cuma teks doang tanpa emoji atau voice, kadang susah nebak nadanya. Bisa kebaca cuek padahal enggak.”*

15. Apakah Anda merasa komunikasi menjadi lebih jelas ketika pesan teks disertai emoji dan penjelasan melalui voice chat?

Jawab: *“Jelas banget lebih enak kalau ada voice + emoji. Jadi maksudnya lebih nyampe dan gak ribet jelasin ulang.”*

Lampiran 5. Transkrip Wawancara Informan Tambahan

Kriteria Informan Tambahan : Mahasiswa angkatan 2022 yang jarang atau tidak lagi aktif bermain Roblox, tetapi memiliki hubungan sosial dengan teman-teman yang bermain Roblox.

Nama : Azra Zilda

Npm : 228530151, Ilmu Komunikasi

1. Sejak kapan Anda mengunduh aplikasi Roblox dan apa alasan awal mengunduhnya?

Jawab : *“pertama kali saya mengunduh aplikasi Roblox itu di bulan terakhir September dan saya aktif itu sekitar 1 bulan dan alasan saya mengunduhnya itu ee karena FOMO sih dan bosan juga.”*

2. Seberapa sering Anda membuka aplikasi Roblox meskipun tidak aktif bermain?

Jawab : *“kalau dulu sering sekarang udah jarang cuman awal-awal download itu saya sering hampir tiap hari dan sekarang saya juga hampir sering juga membuka ketika memang benar-benar ada waktu luang.”*

3. Apa alasan utama Anda jarang atau tidak lagi bermain Roblox?

Jawan: *“karena sudah mulai banyaknya kegiatan salah satunya menyusun skripsi membuat saya benar-benar jarang untuk bermain game online lagi termasuk Roblox.”*

4. Aktivitas apa yang biasanya Anda lakukan saat membuka aplikasi Roblox?

Jawab: *“saya sering mendaki gunung sih. Itu lebih menantang daripada aktivitas lainnya di Roblox gitu.”*

5. Bagaimana pandangan Anda terhadap interaksi sosial yang terjadi di Roblox?

Jawab: *“karena Roblox itu penggunaanya kebanyakan masih anak sekolah yang SD, SMP, SMA. Jadi rasa saya agak kurang ketika saya diemukan dengan player yang masih umurnya jauh di bawah saya dan untuk interaksi antara mereka berdua itu masih seusia mereka, pembahasan masih sesuai dengan umur mereka.”*

6. Apakah Anda pernah mengamati cara pemain lain berkomunikasi di dalam game?

Jawab: *“pernah cuman saya melihat topiknya dulu mereka membicarakan apa dan di situ kan terlihat dari chattingan mereka dari chatnya di atas gitu kan. Jadi saya lihat dulu pembahasannya apa. Jika memang cocok saya kadang bergabung dengan mereka.”*

7. Menurut Anda, apa yang membuat interaksi sosial di Roblox menarik atau kurang menarik?

Jawab : *“menurut saya menarik ketika mereka ee menanyakan, memperkenalkan diri mereka dan saling sharing masalah masing-masing juga bagaimana kehidupan diri.*

Dan kurang menariknya ketika mereka mulai membahas soal seperti kayak gombal, flirting kayak gitu.”

8. Apakah pengalaman sebelumnya memengaruhi keputusan Anda untuk tidak aktif bermain?

Jawab: *“ketika saya mulai komunikasi dengan salah satu player di Roblox dan dia mulai meminta untuk mutualan di Instagram dan itu membuat saya agak kurang nyaman karena rasa saya mungkin untuk mutualan Instagram boleh, tetapi jika untuk lanjut komunikasi lebih lanjut lagi itu kurang nyaman.”*

9. Dalam kondisi apa Anda mungkin tertarik untuk kembali bermain Roblox secara aktif?

Jawab : *“untuk sekarang mungkin kondisinya setelah menyelesaikan skripsi atau di sela-sela menyelesaikan, di sela-sela mengerjakan skripsi ini saya mungkin bakalan bermain Roblox lagi.”*

10. Menurut Anda, apakah Roblox lebih berfungsi sebagai game atau sebagai ruang interaksi sosial?

Jawab : *“kalau untuk fungsinya dua-dua berfungsi. Tapi memang selain untuk hanya hiburan, ternyata juga Roblox ini itu bisa membantu untuk orang-orang yang introvert, yang kurang bersosialisasi di dunia luar itu membantu mereka untuk berinteraksi dengan orang lain.”*

Lampiran 6. Transkrip Wawancara Informan Tambahan

Nama : Salsabila Arandhita

Npm : 228530029, Ilmu Komunikasi

1. Sejak kapan Anda mengetahui bahwa teman Anda aktif bermain Roblox?

Jawab : *“dari bulan Juni 2025 tahun lalu.”*

2. Seberapa sering Anda melihat atau berinteraksi dengan teman Anda saat ia sedang bermain Roblox?

Jawab : *“Enggak pernah sih. Paling dia kayak cerita dikit-dikit aja soal Roblox ke aku. Terus kayak coba ngajak main Roblox gitu.”*

3. Menurut Anda, apa alasan utama teman Anda tertarik bermain Roblox?

Jawab : *“Mungkin kalau kayak yang aku lihat-lihat di TikTok karena di Roblox itu kita bisa ketemu sama teman-teman yang lain di dunia maya yang kita sebenarnya enggak tahu mereka itu siapa. Terus kayaknya setahu saya di Roblox itu ada apa tuh namanya? yang bisa dari audio Jadi gamenya itu bisa ngeluarin suara kayak VN gitu. Jadi mungkin karena itu dia jadi suka main Roblox karena seru gitu”*

4. Apakah kebiasaan bermain Roblox memengaruhi pola komunikasi Anda dengan teman tersebut?

Jawab : *“enggak ada sih. Paling dia kayak sempat berapa kali bolak-balik nyuruh aku tuh download Roblox juga. Tapi memang akunya enggak tertarik sih.”*

5. Jelaskan. Apakah teman Anda pernah menceritakan pengalaman sosialnya di Roblox (misalnya berteman, bermain tim, atau konflik)?

Jawab : *“Pernah. Dia sempat beberapa kali cerita ke aku. Dia di Roblox itu main naik gunung terus kayak di Roblox itu ada beberapa gunung yang bisa dia mainin terus nanti kayak udah dia sampai di gunung itu jadi kayak suatu kebanggaan bagi dia karena dia udah berhasil ngedaki gunung terus dia bisa ke tempat-tempat yang serem itu kayaknya juga suatu kebanggaan sih bagi teman saya dalam main game Roblox itu.”*

6. Menurut Anda, apakah Roblox memengaruhi cara teman Anda mengekspresikan diri atau berkomunikasi?

Jawab : *“Mengekspresikan diri lumayan sih, cuman kalau di kehidupan nyata kurang. Dia lebih ke ini mengekspresikan diri di media sosial kayak TikTok gitu. Jadi sering tuh saya lihat dia ng-repost ngng-repost video Roblox terus nanti dikomen dia kayak itu itu udah termasuk mengekspresikan diri kan. Nah, iya Cuman kalau dalam kehidupan nyata kurang. Dia lebih kayak di media sosial dia mengekspresikan sendiri kayak gitu. Oh, terus dia suka ini tuh joget-joget Roblox di kehidupan nyata.”*

7. Apakah Anda melihat adanya pengaruh Roblox terhadap manajemen waktu teman Anda (belajar, istirahat, atau aktivitas sosial)?

Jawab : *“Paling dia jadi lupa waktu aja sih sampai dia paling main kadang dia tuh masih on sampai jam . pagi terus nanti kami chatan aku tanya, "Kau kenapa enggak tidur?" Iya, aku lagi main Roblox kayak gitu.”*

8. Menurut Anda, apakah interaksi sosial di Roblox berdampak pada hubungan pertemanan di dunia nyata?

Jawab : *“Negatif dan positif mungkin negatifnya enggak ada ya. Lebih ke positifnya aja mungkin.”*

9. Bagaimana peran Roblox dalam kehidupan sehari-hari teman Anda menurut pengamatan Anda?

Jawab : *“Positifnya mungkin dia jadi dapat banyak teman di dunia maya. Kalau negatifnya ya paling itu tadi dia jadi suka begadang sampai jam pagi”*

10. Menurut Anda, apakah Roblox lebih banyak memberikan dampak positif atau negatif bagi teman Anda? Mengapa?

Jawab : *“Mungkin tergantung individunya itu sendiri ya, Kak. Tergantung kayak mana teman saya me-manage waktunya gitu, mengatur waktunya gitu. Mungkin kalau dia enggak bisa ngatur yang baik mungkin itu lebih banyakkan negatif ,Paling positifnya dia merasa senang aja jumpa teman baru di dunia maya kayak gitu.”*

Lampiran 7. Transkrip Wawancara Triangulator

Nama : Dr.Irsan Mulyadi, S.Sos., M.I.KOM

1. Bagaimana pandangan Bapak mengenai karakteristik komunikasi digital yang berlangsung pada platform game online seperti Roblox dalam kajian ilmu komunikasi?

Jawab: *“Mahasiswa yang bermain Roblox perlu dipahami terlebih dahulu dalam konteks generasi mereka sebagai digital native, yaitu individu yang sejak lahir telah terpapar dan tumbuh bersama perkembangan internet serta teknologi digital. Kondisi ini membentuk cara berpikir, berperilaku, dan mengekspresikan diri mereka di ruang digital. Salah satu alasan Roblox menjadi media ekspresi adalah karena game ini merupakan dunia virtual yang memungkinkan pemain untuk membangun dan memainkan berbagai peran sosial, seperti menjadi pilot, polisi, pelajar, pedagang, maupun peran lainnya. Roblox dirancang sebagai ruang virtual yang memberi kebebasan kepada penggunanya untuk mengekspresikan identitas dan imajinasi diri. Oleh karena itu, bagi mahasiswa Generasi Z yang merupakan digital native,*

mengekspresikan diri melalui game virtual seperti Roblox merupakan hal yang wajar. Dalam konteks penelitian ini, fokus kajian diarahkan secara khusus pada Roblox, sehingga pilihan mahasiswa menjadikan game tersebut sebagai sarana interaksi sosial dapat dipahami sebagai bagian dari kebiasaan generasi yang sejak awal hidupnya telah terintegrasi dengan dunia digital dan internet.”

2. Menurut Bapak, bagaimana konsep yang dapat digunakan untuk memahami hubungan antara platform Roblox sebagai organisasi digital dengan para penggunanya?

Jawab: *“Game Roblox menjadi persoalan karena penggunaannya tidak bisa dibatasi antar kelompok maupun antar negara. Melalui Roblox, pemain dapat berkomunikasi dengan orang dari berbagai negara, seperti Amerika dan Eropa, yang memiliki latar belakang budaya berbeda. Perbedaan budaya ini kadang menimbulkan masalah dalam komunikasi. Misalnya, cara berbicara yang dianggap wajar di negara Barat, seperti memanggil orang tua dengan sebutan langsung, bisa dianggap tidak sopan dalam budaya Timur. Hal seperti ini sulit dikendalikan karena terjadi di ruang virtual. Selain itu, masalah lain muncul ketika dunia game dianggap sebagai dunia nyata. Pemain terkadang terbawa peran, misalnya merasa sebagai pemimpin dalam sebuah organisasi virtual, sehingga sikap dan perilakunya ikut terbawa ke dunia nyata. Akibatnya, dalam komunikasi dan interaksi sosial, pemain sulit membedakan antara kehidupan kelompok di dunia nyata dan kelompok di dunia virtual.”*

3. Apakah interaksi antar pemain dalam Roblox dapat dikategorikan sebagai bentuk komunikasi komunitas virtual?

Jawab : *“Komunikasi yang terjadi dalam Roblox merupakan bentuk komunikasi virtual. Secara sederhana, para pemain berinteraksi dengan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di dalam ruang virtual tersebut. Misalnya, saat bermain di ruang pilot atau di ruang belanja seperti pasar, terdapat ketentuan tertentu yang harus dipatuhi. Pemain berperan sesuai dengan konteks ruang tersebut, seperti berkomunikasi dengan pedagang, melakukan transaksi jual beli, serta mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam lingkungan virtual itu.”*

4. Bagaimana peran fitur komunikasi (seperti chat, avatar, dan interaksi dalam game) dalam membentuk pola interaksi sosial antar pengguna Roblox?

Jawab : *“Aktivitas tersebut dapat membentuk pola komunikasi virtual yang beragam, seperti melalui fitur chat maupun penggunaan avatar. Misalnya, pemain memilih berperan sebagai aparat penegak hukum dengan membentuk avatar yang mengenakan seragam, pangkat, dan atribut tertentu. Hal ini menjadi bentuk komunikasi simbolik di dunia virtual. Dalam interaksi tersebut, pemain lain yang memiliki peran atau pangkat lebih rendah akan berkomunikasi sesuai aturan peran, seperti memanggil dengan sebutan komandan atau bapak. Ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam game tidak hanya terjadi lewat kata-kata, tetapi juga melalui simbol dan peran yang ditampilkan oleh avatar.”*

5. Menurut Bapak bagaimana proses komunikasi dua arah antara platform digital dan pengguna dapat dipahami dalam konteks komunikasi digital?

Jawab : *“Para pemain Roblox memahami interaksi di dunia virtual melalui adanya feedback atau tanggapan dari pemain lain. Misalnya, dalam permainan, seorang pemain bisa memberi perintah seperti “ke kanan” atau “ke kiri,” atau menampilkan pesan di atas kepala avatar untuk menyampaikan kondisi atau keinginannya, seperti “saya sedang tidak ingin melakukan ini.” Bentuk komunikasi ini merupakan interaksi langsung di dalam Roblox. Selain itu, mereka juga menggunakan aplikasi tambahan seperti WhatsApp atau Discord untuk mendukung komunikasi suara (voice chat) atau koordinasi grup selama bermain. Fokus utama tetap pada interaksi di Roblox, di mana pemain saling mengarahkan melalui chat, pesan di samping layar, atau di atas kepala avatar, dan pemain lain memberikan tanggapan. Dengan cara ini, komunikasi virtual terbentuk secara dinamis dan interaktif.”*

6. Menurut Bapak, bagaimana proses pembentukan identitas diri dan relasi sosial pengguna terjadi melalui interaksi di platform game online?

Jawab : *“Proses pembentukan identitas diri di Roblox terjadi melalui pengalaman dan peran yang dimainkan oleh pemain. Misalnya, jika seorang pemain ingin berperan sebagai petani, ia akan membiasakan diri melakukan aktivitas yang sesuai dengan peran tersebut, seperti mencampur tanah dan menanam tanaman. Proses ini*

dibangun secara mandiri oleh pemain di dalam dunia virtual, sekaligus dipandu oleh aturan-aturan yang berlaku di dalam game. Misalnya, saat masuk ke ruang atau room tertentu, seperti ruang berdagang, pemain harus menyesuaikan diri dengan aturan dan fitur yang tersedia di ruang tersebut, seperti interaksi dengan objek atau avatar lain. Dengan demikian, identitas virtual terbentuk melalui kombinasi peran yang dipilih pemain dan aturan yang mengatur interaksi di dunia virtual.”

7. Bagaimana pandangan Bapak terhadap relevansi platform game online sebagai objek penelitian dalam kajian komunikasi digital?

Jawab : *“Simbol-simbol yang ada di Roblox berfungsi sebagai penanda bahwa pemain mengikuti aturan yang berlaku di dalam game. Selain itu, simbol-simbol tersebut juga mencerminkan keterlibatan antar anggota di dalam ruang virtual. Misalnya, kepemilikan mobil mewah atau objek tertentu bisa menjadi bentuk penghargaan atau kebutuhan akan validasi dari pemain lain. Dalam pengamatan, pemain juga melakukan transaksi jual beli menggunakan uang virtual di Roblox. Kepemilikan uang virtual atau barang-barang tertentu menjadi simbol status dan kemewahan, menunjukkan bahwa pemain tersebut berada di tingkat atau grade yang lebih tinggi dalam dunia virtual. Dengan demikian, simbol-simbol di Roblox tidak hanya menunjukkan kepatuhan pada aturan, tetapi juga identitas, prestise, dan interaksi sosial antar pemain.”*

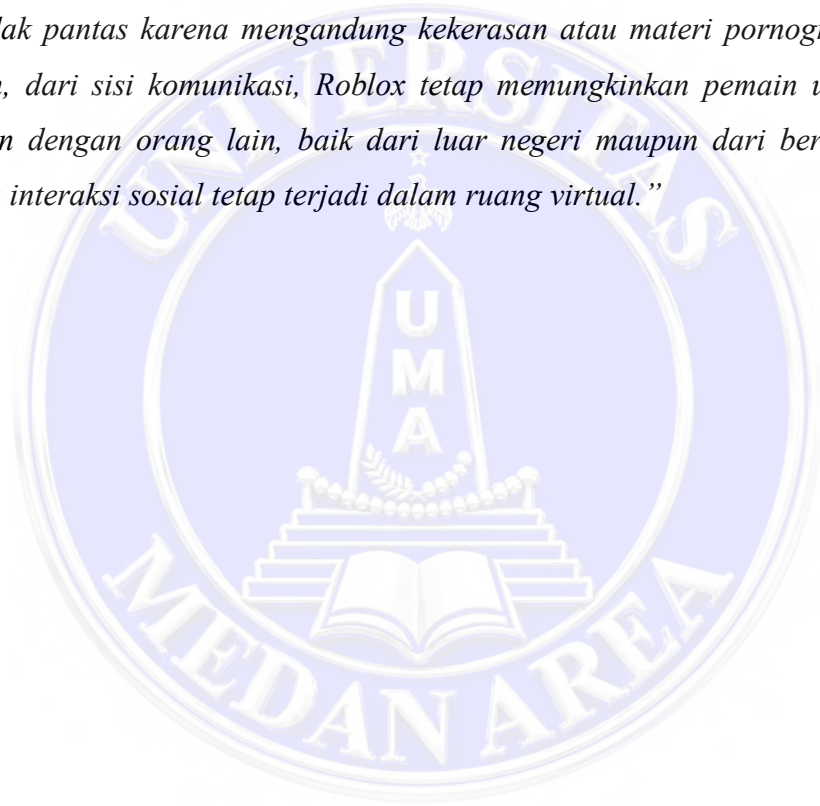
8. Menurut Bapak, aspek apa saja yang dapat dijadikan fokus analisis untuk menilai bentuk dan makna interaksi sosial pengguna dalam game online?

Jawab : *“Makna interaksi dalam game online dapat dianalisis dari sejauh mana pemain mampu memahami pesan-pesan simbolik yang ada di dalamnya. Misalnya, seorang pemain Roblox yang berada di sebuah room harus mengikuti aturan dan norma yang berlaku di ruang tersebut. Jika semua pemain di room berkomunikasi dengan sopan, tetapi ada pemain yang menggunakan bahasa tidak pantas atau tidak sesuai, berarti ia tidak mampu memaknai tanda-tanda, bahasa, maupun simbol visual yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa interaksinya tidak tepat atau tidak sesuai dengan konteks sosial di dunia virtual. Dari pengamatan, interaksi di Roblox menuntut pemain untuk menyesuaikan tindakan dan komunikasi mereka dengan aturan dan*

budaya yang berlaku di room, sehingga kemampuan memahami simbol menjadi kunci interaksi yang efektif.”

9. Bagaimana platform digital seperti Roblox membangun dan memelihara hubungan dengan komunitas penggunanya?

Jawab : *“Roblox memang dapat membangun hubungan dan interaksi antar pengguna, tetapi game ini ibarat “dua mata pisau.” Di satu sisi, Roblox bisa menjadi sarana komunikasi dan interaksi sosial, sementara di sisi lain, ada potensi penyalahgunaan. Beberapa kasus negatif memang terinspirasi dari Roblox, dan beberapa room di dalam game tidak pantas karena mengandung kekerasan atau materi pornografi. Meskipun demikian, dari sisi komunikasi, Roblox tetap memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan dengan orang lain, baik dari luar negeri maupun dari berbagai daerah, sehingga interaksi sosial tetap terjadi dalam ruang virtual.”*



DOKUMENTASI

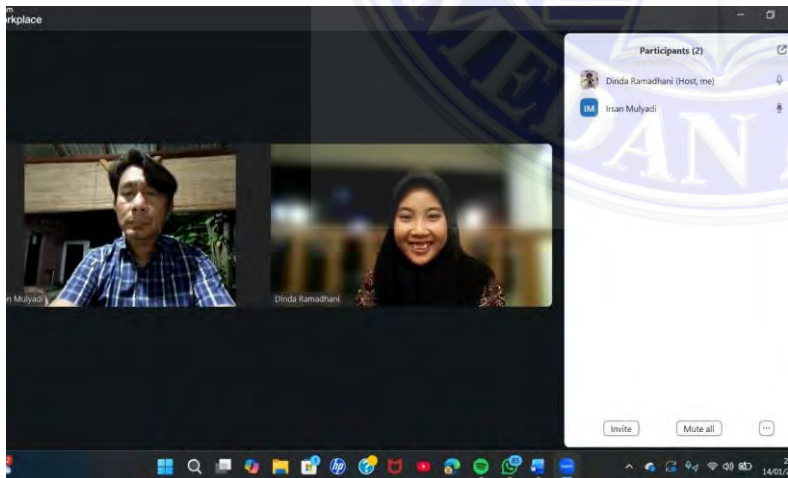
Gambar 1 Wawancara bersama Informan Tambahan (Azra) di Universitas Medan Area



Gambar 2 Wawancara bersama Informan Utama (Irga) di Universitas Medan Area



Gambar 3 Wawancara bersama Triangulator melalui zoom



Gambar 4 Wawancara bersama Informan Utama (Audi) di Tomoro coffee



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**Gambar 5 Wawancara dengan Informan Tambahan
(Salsabila) di Barcode**



**Gambar 6 Wawancara dengan Informan Kunci
(Ningsih) di Tomoro Coffee**



**Gambar 7 Foto dengan Informan Kunci (Kenza) di
Universitas Medan Area**



Tabel 1 Aktivitas Roblox Informan Mahasiswa Universitas Medan Area Tahun 2025

Roblox Informan Kunci (Kenza Mesa Andano) Tanggal Observasi: 7 Januari 2026	
Roblox Informan Kunci (Sri Wahyu Ningsih) Tanggal Observasi : 27 Desember 2025	
Roblox Informan Utama (Irga Alfarezi) Tanggal Observasi: 7 Januari 2026	
Roblox Informan Utama (Audi Jedis Lapelelo) Tanggal Observasi : 27 Desember 2025	
Roblox Informan Tambahan (Azra Zilda) Tanggal observasi: 7 Januari 2026	
Roblox Informan Tambahan (Salsabila Arandhita) Tanggal Observasi: 11 Januari 2026	

Gambar 8 Surat Pernyataan Riset



The image shows a formal research statement letter from Universitas Medan Area. The letter is on the university's official letterhead, which includes the logo and contact information for the Faculty of Social and Political Sciences. The letter is dated December 15, 2025, and is addressed to the Vice Rector for Social and Economic Affairs. The student, Dinda Ramadhani, is requesting permission to collect data for her research on social interaction and Roblox game activities among students in 2022. She explains that the data is needed for her thesis and expresses her gratitude for the university's support.

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 3912/FIS.3/01.10/XII/2025 Medan, 15 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth.
Wakil Rektor Bidang Mutu SDM dan Perekonomian
Jalan Kolam No.1, Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,
Sumatera Utara.

Dengan hormat,
Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

Nama : Dinda Ramadhani
NIM : 228530113
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :

"Pola Interaksi Sosial Dan Aktivitas Bermain Game Roblox Di Kalangan Mahasiswa Angkatan 2022 Di Universitas Medan Area"

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi

Dr. Fauzi Wal Hidayat, S.Sos, M.A.P.

Tembusan:
1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip

Gambar 9 Surat Selesai Riset

 **UNIVERSITAS MEDAN AREA**
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 B / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 153/UMA/B/01.7/1/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Ir. Rahmad Syah, M.Kom, IPM, ASEAN Eng, APEC Eng
Jabatan : Wakil Rektor Bidang Mutu Sumber Daya dan Perekonomian
NIDN : 0105058804

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang Namanya tercantum di bawah ini :

Nama : Dinda Ramadhani
NPM : 228530113
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Status : (Mahasiswa / Dosen / Peneliti)

Telah melaksanakan dan menyelesaikan riset (penelitian) di lingkungan Universitas Medan Area dengan rincian sebagai berikut:

Judul Penelitian : Pola Interaksi Sosial dan Aktivitas Bermain Game Roblox di Kalangan Mahasiswa Angkatan 2022 di Universitas Medan Area
Lokasi Penelitian : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area
Hasil Penelitian : Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa bagi mahasiswa angkatan 2022 Universitas Medan Area, Roblox berfungsi sebagai ruang interaksi sosial virtual yang merepresentasikan dinamika dunia nyata melalui simbol digital seperti avatar dan fitur komunikasi. Interaksi ini didorong oleh kebutuhan akan hiburan, relasi, kebersamaan, serta ekspresi identitas, di mana kualitas hubungan yang terbentuk sangat dipengaruhi oleh frekuensi dan durasi bermain.
Waktu Pelaksanaan : Desember 2025

Berdasarkan laporan hasil riset dan verifikasi data yang kami terima, yang bersangkutan telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan penelitiannya dengan baik.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 27 Januari 2026
Wakil Rektor Bidang Mutu Sumber Daya dan Perekonomian,

Dr. Ir. Rahmad Syah, M.Kom,
IPM, ASEAN Eng, APEC Eng

