

# BAB I

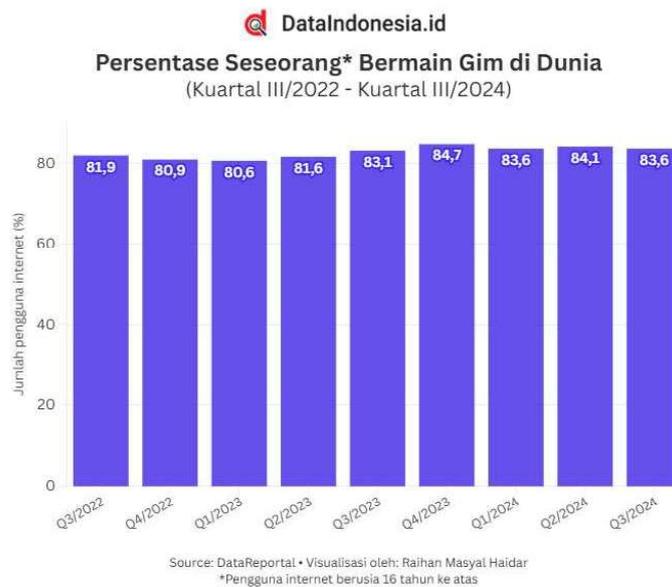
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Aktivitas digital telah menguasai sebagian besar dari kehidupan kita dalam sehari-hari, dan terus meningkat pada umumnya dari tahun ke tahun sehingga menjadi jauh lebih sibuk dan ramai dari sebelumnya, terutama selama masa pandemi Covid-19 (Pristy, 2022). Kebanyakan masyarakat paling merasakan hal ini pertama kalinya pada pandemi COVID-19 yang mengguncang dunia karena menyebabkan adanya kekhawatiran untuk kesehatan seluruh masyarakat diharuskannya untuk melakukan isolasi atau pembatasan sosial (*Social Distancing*). Hal tersebut menjadi pendorong kepada sebagian besar dari masyarakat untuk beralih menggunakan gadget baik laptop maupun handphone genggam sebagai cara mereka agar dapat tetap terhubung dengan dunia luar dan berbagai hal-hal lainnya tanpa pergi keluar. Karena hal tersebut pun adanya transformasi digital di berbagai sektor sehingga menjadi suatu kebutuhan wajib untuk masyarakat agar dapat beradaptasi dengan terus melakukan aktivitasnya namun secara daring yang terus berkembang pesat.

Berbagai ahli telah melakukan berbagai riset untuk meneliti penggunaan platform digital yang bertumbuh oleh sebab COVID-19 pada masyarakat luas seperti pendidikan, berbagai sektor bisnis, dan terutama game. Game ini menjadi salah satu industri yang bertumbuh secara pesat dengan jumlah pemain dalam game berbasis komunitas yang meningkat. Hal ini dapat dipastikan berdasarkan sebuah riset yang ditemukan dimana jumlah pemain game meningkat secara signifikan sebesar 50% lebih tinggi dibandingkan tahun sebelumnya (Aristio et al., 2023). Peningkatan ini menunjukkan bagaimana dunia virtual telah berkembang menjadi lebih dari sekedar media hiburan, namun juga menjadi ruang sosial yang memungkinkan interaksi, kreativitas, dan bahkan aktivitas ekonomi dalam bentuk perdagangan item virtual. Dengan platform game online yang telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari sebagai sumber utama untuk

hiburan, game online juga memberikan cara untuk membangun identitas dan jaringan sosial. Banyak orang yang menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya untuk bermain, menciptakan komunitas, dan memperkuat pertemanan secara online. Berdasarkan dari Data Indonesia, persentase pengguna internet yang menggunakannya untuk bermain game cenderung tinggi secara keseluruhan



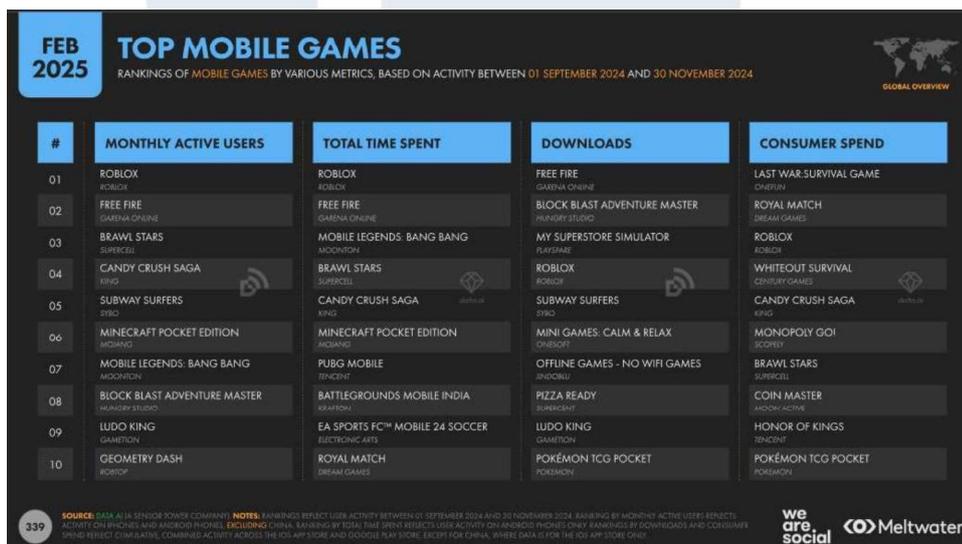
Gambar 1.1 Data Persentase Seseorang Bermain Game

(Sumber: DataIndonesia, 2025)

karena berada diatas 80%.

Seperti yang telah ditemukan dalam sebuah riset yang dilakukan oleh Matthew Barr dan Alicia Copeland-Stewart, sebanyak 71.3% dari responden mengakui bahwa waktu mereka bermain game sejak COVID-19 telah berubah menjadi lebih banyak, dan 63.1% darinya mengatakan bahwa tipe game yang dimainkan oleh mereka berubah (Barr & Copeland-Stewart, 2022). Mereka menemukan adanya Peningkatan ini terutama terjadi pada game multiplayer online karena adanya 6 dari 17 tema yang ditemukan dimana fokus mereka merupakan pada “*Modes of Play*” atau mode bermainnya. Hal tersebut berkaitan dengan tipe game apa yang sedang para pemain mainkan baik mode Solo (*Single Player*) atau *Multiplayer* mode secara Offline maupun Online. Kebanyakan dari responden mengatakan bahwa adanya peningkatan bermain dalam memainkan game online mode

*Multiplayers* karena banyaknya pilihan bermain sekarang, walaupun sebelumnya responden tidak pernah bermain game online, namun sekarang pertumbuhan permainan game “multiplayer” ini menjadi kebutuhan untuk mereka karena kurangnya komunikasi yang dialami pada saat itu. Dengan memainkan game online, para responden merasa mereka dapat berinteraksi kembali dengan sesama yang menyebabkan aspek “game” berhubungan erat dengan tema bersosialisasi dan dalam menambah maupun mempertahankan jaringan sosial. Menurut sebuah panduan laporan digital yang dibuat oleh (We Are Social, 2025) Game online multiplayer menempati peringkat satu pada setiap kategori. Dengan Roblox menempati peringkat pertama dalam kategori pengguna aktif bulanan dan total waktu yang dihabiskan di dalam game.



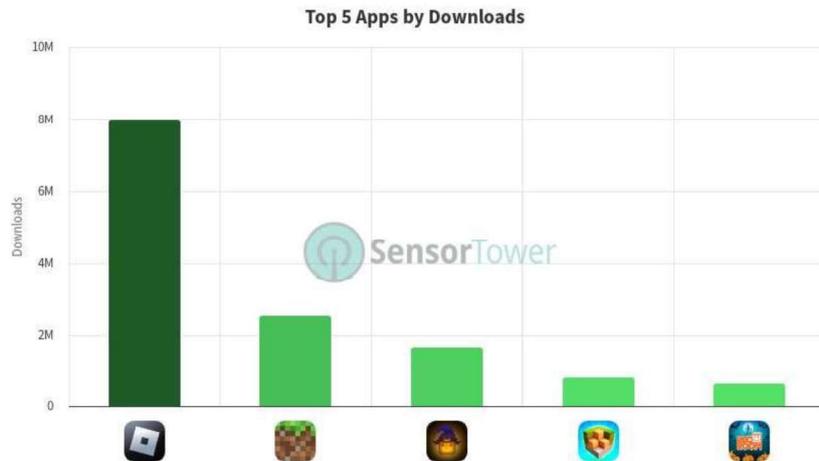
Gambar 1.2 Top Mobile Games  
(Sumber: We Are Social, 2025)

Industri game online pun telah berkembang pesat dalam beberapa tahun ini, dan bertransformasi tidak hanya lagi menjadi sekedar sarana hiburan, tetapi berkembang menjadi ruang sosial interaktif yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan membentuk komunitas virtual (Sulaiman & Rosyidah, 2024). Platform game sekarang ini juga tidak hanya memungkinkan para pemain untuk sekedar mengonsumsi konten atau menyelesaikan sebuah misi tetapi juga untuk aktif berkontribusi dan membangun sebuah komunitas dengan

menciptakan pengalaman bermain melalui interaksi sosial yang berarti saling berkomunikasi satu sama lain, dan memberikan berbagai pengalaman sosial dalam ekosistem virtual. Dengan itu perkembangan dunia virtual menjadi fenomena menarik untuk diteliti terkhususnya pada ranah permainan daring (*Online Gaming*) dengan pertumbuhannya yang pesat.

Salah satu bentuk dunia virtual yang populer merupakan genre *Sandbox* atau “kotak pasir”. Konsep permainan ini memberikan kebebasan luas kepada pemain untuk dapat berkreasi, mengeksplorasi, dan membangun pengalaman bermainnya sendiri tanpa di arahkan dengan tujuan tertentu. Seperti yang dijelaskan (Salen & Zimmerman, 2006) genre *sandbox* ibaratnya seperti seorang anak yang dilepas oleh orang tuanya untuk bermain kotak pasir dan disitulah mereka bebas secara terbuka dapat berimajinasi, dan menciptakan dunia permainannya sendiri tanpa adanya aturan baku yang harus diikuti. Game ini memberikan keluasan bagi para pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain, dan merancang lingkungan virtualnya sendiri sesuai keinginan mereka dalam game tanpa batasan.

Roblox dan Minecraft menjadi game contoh utama untuk implementasi konsep game *sandbox* ini. Pada kedua permainan *sandbox* tersebut, para pemain dapat menciptakan pengalaman bermainnya sendiri baik dengan membangun dunia, membuat cerita, memainkan sebuah peran, atau sekedar menggunakan berbagai fitur-fitur yang tersedia. Hal-hal inilah yang menyebabkan genre *sandbox* banyak digemari oleh berbagai kalangan, terutama oleh generasi muda yang kreatif dan aktif secara digital. Walaupun begitu, Roblox berada pada posisi pertama dalam jumlah pertumbuhan pemain dan unduhan terbanyak. Hal ini didasarkan oleh data dari Sensor Tower pada kuartal ketiga tahun 2024, dimana dari antara berbagai platform *sandbox*, Roblox menunjukkan angka unduhan mingguan tertinggi dibandingkan dengan game *sandbox* lainnya. Dan pada awal Juli 2024, Roblox diunduh lebih dari 600 ribu kali per minggu di Amerika Serikat. Angka tersebut pun tetap stabil di angka 544 ribu unduhan hingga akhir bulan September.



Bagan 1.3 Perbandingan Performa Game Sandbox

(Sumber: Sensor Tower, 2024)

Pada awalnya, versi beta Roblox Corporation sendiri pertama kali ditemukan pada 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel. Awalnya, mereka mengembangkan sebuah game bernama DynaBlocks dan memulai percobaan pertamanya pada tahun tersebut. Kemudian pada 2005, perusahaannya merubah namanya menjadi Roblox. Roblox sebagai platform game online resmi diluncurkan pada 1 September 2006. Dan berbeda dengan game lainnya, Roblox tidak hanya memiliki satu permainan, namun ia sebagai platform game yang memungkinkan penggunanya untuk membuat dan memainkan berbagai jenis game buatan pengguna lainnya. Saat membuka aplikasi Roblox, mereka akan diberikan ribuan sampai jutaan pilihan game yang telah dibuat oleh para pemain lainnya dengan berbagai genre, mulai dari balap-balapan, roleplay, simulasi, dan hingga game rintangan (*obstacle course*). Game-game di dalam roblox ini secara resmi disebut sebagai “experiences”, walaupun para pemainnya seringkali menyebutkannya sebagai “maps” karena masing-masing memiliki dunia atau lingkungan bermain yang berbeda. Setiap experience atau map di roblox mengacu pada dunia virtual atau ruang bermain yang dibuat oleh pengembangnya dimana masing-masing map dapat memiliki tema, komunitas, dan pengalaman bermainnya tersendiri. Seorang pengguna tidak dibatasi dalam pembuatan satu experience atau maps secara khusus, namun setiap pengguna dapat membuatnya tanpa batas. Ketika seorang pemain membuka aplikasi Roblox, terpampangnya

berbagai experience atau maps yang dapat dipilih dan dimainkan secara bebas oleh pengguna karena adanya kebebasan untuk memilih pengalaman bermain sesuai minat mereka, mulai dari game kasual sampai kompetitif.



Gambar 1.3 Perkembangan Roblox

(Sumber: Data Olahan Penulis)

Sekarang, Roblox tidak hanya menjadi sekedar platform bermain untuk para pemainnya, namun tempat dimana orang-orang bisa mendapatkan ruang sosial yang dinamis dengan berbagai orang lainnya dari seluruh dunia. Ini memberikan pengalaman yang unik bagi para pemainnya dari berbagai sisi dunia. Roblox adalah sebuah platform game yang memungkinkan pemain untuk dapat memainkan berbagai permainan dari pengguna lainnya. Platform Major seperti Roblox ini menawarkan berbagai jenis konten interaktif yang dikarakteristikan oleh kemampuan membentuk oleh kemampuan bagaimana para pengguna dapat membentuk komunitas yang berpusat pada pengguna itu sendiri (Park & Kim, 2022). Dengan disediakannya fitur interaksi sesama para pemain, seperti chat, forum, dan grup, Roblox memberikan pemainnya pengalaman bermain dan kekuatan untuk terhubung dengan berbagai komunitas di antara para penggunanya yang memiliki minat yang sama sehingga interaksi pada platform Roblox dapat terus meningkat.

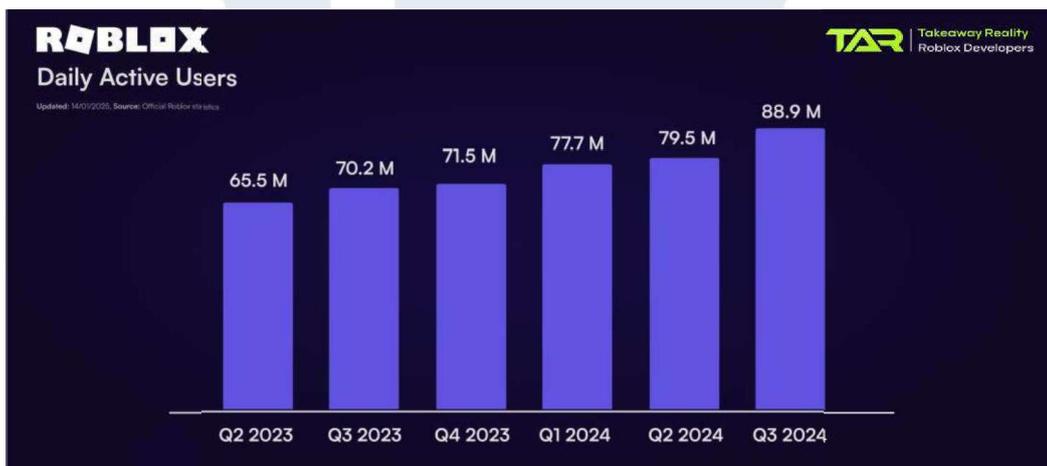
Dikutip dari Website Official Roblox, salah satu fitur komunikasi awal yang dipunyai oleh Roblox merupakan Text Chat (Baszucki, 2021). Dengan sistem ini, para pemain dibebaskan untuk berkomunikasi bersama satu dan lainnya menggunakan pesan berbasis teks dalam sesi langsung. Sistem ini menyediakan serangkaian metode dan peristiwa untuk memperluas dan menyesuaikan fungsionalitas percakapan untuk meningkatkan pendalaman dan keterlibatan dari pengguna, seperti dengan menyampaikan pesan berdasarkan kebutuhan

konsumen, menambahkan izin atau moderasi khusus untuk para pengguna tertentu, bahkan membuat perintah khusus untuk melakukan aktivitas spesifik. Dan pada Maret 2007, Roblox mulai mematuhi *Children's Online Privacy Protection Rule* (COPPA), yang merupakan pedoman untuk privasi dan perlindungan data dalam konteks tertentu. Khususnya di bidang perawatan kesehatan mental dan privasi online anak-anak (Zhuk, 2024). Hal ini dilakukan dengan menambahkan fitur obrolan aman, hal ini membatasi kemampuan komunikasi pengguna yang berusia dibawah 13 tahun dengan membatasi mereka untuk memilih pesan yang sudah ditentukan sebelumnya dari menu.

Fitur komunikasi kedua merupakan fitur Voice Chat. Fitur Voice Chat membebaskan para pemainnya untuk berkomunikasi secara langsung menggunakan suara dalam permainan berlangsung mereka. Namun, tidak semua pengalaman bermain (*experience*) di Roblox mendukung fitur ini. Voice chat hanya tersedia pada *experience* yang sudah mengaktifkan fitur tersebut dan hal ini bergantung oleh pengembang map tersebut. Untuk dapat menggunakan Voice Chat, pengguna harus berusia minimal 13 tahun atau di atas dengan melakukan verifikasi data seperti nomor telepon dan juga identitas pribadi. Ketika verifikasi diri sudah diterima dan di konfirmasi oleh pihak roblox, fitur voice chat dapat digunakan oleh penggunanya pada akun roblox tersebut dan dapat diaktifkan maupun dinon-aktifkan secara bebas melalui icon microphone pada pengalaman bermainnya. Kemampuan ini meningkatkan pengalaman bermain secara drastis karena membantu para pemain dalam membuat strategi, bersosialisasi, dan berkolaborasi secara lebih efektif. Dengan kemampuan para pemain untuk dapat menggunakan voice chat dan text chat secara bersamaan pemain diberikan fleksibilitas lebih dalam berinteraksi sesama pemain (Park & Kim, 2022). Salah satu hal yang paling menonjol mengenai Voice Chat di Roblox ini sendiri merupakan "*Spatial Voice*" *Spatial Voice* ini dapat mengatur volume pemainnya berdasarkan jaraknya dengan pemain lainnya di game tersebut. Ini berarti ketika sedang dalam permainan dan pemain berjalan lebih jauh, suara akan menjadi lebih pelan, meniru percakapan di kehidupan nyata sehingga menambahkan lapisan realisme pada interaksi. Selain itu, penerapan voice chat juga dilengkapi dengan

fitur moderasi yang memastikan lingkungan bermainnya tetap aman bagi para pemain. Roblox menggunakan AI generatif untuk memantau interaksi dan menyaring konten yang tidak pantas, sehingga membantu menjaga standar komunitas dan keselamatan para pemainnya. Komitmen untuk permainan yang positif menjadikan voice chat sebagai alat yang sangat berharga untuk meningkatkan pengalaman pemain di platform ini.

Sampai tahun 2025 ini, Roblox mempunyai lebih dari 380 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. Ini menjadikan Roblox tetap menjadi salah satu platform permainan daring paling populer secara global. Dengan menarik berbagai kelompok usia dengan 32,5 juta pengguna yang berusia dibawah 13 tahun, dan 52,1 juta pengguna yang berusia di atas 13 tahun. Menunjukkan adanya jangkauan demografis yang luas antar pemainnya.



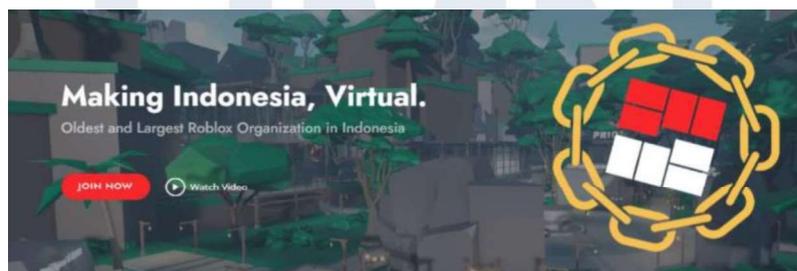
Gambar 1.4 Roblox Daily Active Users

(Sumber: Demand Stage)

Pada saat Roblox didirikan, seluruh tim Roblox berkumpul dan menciptakan versi pertama dari Nilai-Nilai Roblox. “Kami berkumpul untuk membuat seperangkat nilai yang singkat namun kuat sehingga benar-benar dapat menangkap budaya kami” ujar David Baszucki sebagai Founder dan CEO Roblox sendiri (Baszucki, 2021). Ia berkata bahwa dengan seiring berjalannya waktu, mereka menyadari bahwa mereka membutuhkan lebih banyak detail tentang bagaimana dan mengapa mereka melakukan apa yang mereka lakukan, yang mengarah pada penciptaan prinsip-prinsip Roblox. Nilai-nilai Roblox sendiri merupakan inti dari

semua yang dilakukan oleh perusahaannya, mulai dari cara bagaimana mereka menjalankan perusahaan, bagaimana pengembangan yang dikerjakan, sampai platform yang diciptakan seperti menghormati komunitas. Roblox selalu memperhatikan dampak yang diberikannya kepada dunia, dan berusaha untuk membuat setiap keputusan dengan mempertimbangkan semua orang dengan berbicara secara jujur dan terbuka. Mereka mengutamakan komunitas diatas perusahaan, perusahaan di atas tim, dan tim di atas individu.

Salah satu komunitas yang berkembang di Roblox adalah Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia atau lebih sering dikenal dengan AKRI. Komunitas ini awalnya dimulai dari sebuah group Facebook bernama “Roblox Indonesia” yang diciptakan pada 14 Agustus 2011 sebagai wadah atau titik berkumpul untuk menyatukan para pemain Roblox di Indonesia yang ada pada saat itu, karena masih sangat minimnya pemain yang ada. Nama ini kemudian diubah menjadi “United Roblox of Indonesia” atau URI pada awal 2013 ketika sudah mulai adanya aktivitas di komunitas ini. Dengan aktif mengadakan berbagai acara untuk para partisipannya, di 2022 nama komunitas ini diubah sekali lagi menjadi “Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia” untuk menunjukkan visi misi komunitas tersebut dengan rilis pada Youtube Channelnya sendiri (AKRI, 2025).



Gambar 1.5 Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia  
(Sumber: Halaman Resmi AKRI)

Indo Voice merupakan salah satu map permainan di dalam Roblox yang dikembangkan oleh Asosiasi Komunitas Roblox Indonesia (AKRI). Indo Voice menetapkan dirinya sebagai sebuah game sosial berbasis komunikasi suara (*Voice Chat*) dimana para pemainnya mendapatkan kebebasan untuk untuk bernavigasi dan berinteraksi dalam map tersebut tanpa batasan. Terbentuk pada 2021 dan

berfokus pada bagaimana para penggunanya bersosialisasi melalui komunikasi suara (Voice Chat).

Kedua AKRI dan Indo Voice berjalan sejajar mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk menyatukan berbagai pemain Roblox di Indonesia melalui interaksi sosial yang inklusif. Dalam game ini, ia berfokus pada interaksi sosial yang membuatnya berbeda dengan game pada umumnya. Dimana kebanyakan dari mereka mengandalkan pesan tertulis (*Text Chat*) atau emote, Indo Voice menawarkan ruang terbuka dan inklusif yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung menggunakan suara, menciptakan pengalaman sosial yang lebih mendalam. Di sini pemain tidak hanya lagi berperan sebagai konsumen, tetapi juga sebagai kontributor aktif yang membentuk komunitas melalui budaya partisipatif. Interaksi yang terjadi di dalam Indo Voice menunjukkan adanya keempat aktivitas afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi informasi yang dilakukan secara spontan dan organik oleh para pemainnya. Oleh karena itu, Indo Voice menjadi salah satu bentuk nyata dari praktik budaya partisipasi dalam ruang digital dan semakin pentingnya memperdalam hal tersebut. Berdasarkan dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Ricky Putra, ia menemukan bahwa fitur komunikasi dalam game, terutama voice chat, dapat meningkatkan koordinasi tim, keterlibatan sosial, serta memperkuat hubungan antar pemain dalam komunitas virtual (Putra, 2023). Tujuan awal AKRI adalah untuk mengumpulkan pemain Roblox dari Indonesia dan membangun sebuah komunitas yang kokoh (AKRI, 2025).



Gambar 1.6 Indo Voice

(Sumber: Halaman Resmi Indo Voice)

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini merupakan bagaimana bentuk-bentuk budaya partisipatif yang ada dalam ruang digital sekarang ini khususnya pada game roblox khususnya Indo Voice. Penelitian ini penting karena dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana komunitas daring dapat berkembang dan mempertahankan partisipasi aktif anggotanya. Dengan memahami fenomena ini, pengetahuan mengenai bagaimana teknologi membentuk interaksi sosial dan membangun komunitas di era digital dapat dipahami dengan lebih dalam.

Partisipasi dalam kamus bahasa indonesia diartikan sebagai keikutsertaan seseorang dalam kegiatan tertentu. Komunikasi adalah aspek mendasar dalam kehidupan sosial manusia yang berperan penting dalam membangun dan mempertahankan hubungan antar sesama. Salah satu aspek penting komunikasi dalam kehidupan sosial adalah dengan adanya interaksi dua arah, yaitu untuk mendengar dan merespon. Sebuah jurnal mengatakan bahwa dengan penggunaan komunikasi dua arah ini pada anak berumur 4 tahun bekerja secara efektif dalam mendorong perkembangan bahasa, ikatan emosional, dan juga keterampilan sosial mereka (Siti Isnaini et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi efektif tidak hanya mendukung interaksi, tapi juga akan membentuk dampak signifikan dalam kehidupan emosional dan sosial masing-masing individu yang terlibat diantaranya. Karena itu, dengan memahami bagaimana komunikasi dapat membentuk hubungan yang sehat di lingkungan sekitar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dan dipelajari.

Dengan menetapkan Indo Voice sebagai fokus studi, budaya partisipatif dalam komunitas daring berbasis game online dapat diamati secara mendalam, terutama karena keterbatasan pemahaman akademik terhadap dinamika budaya dari dalam komunitas. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas mengenai budaya partisipasi pada fandom digital dan media sosial seperti Youtube, Instagram, Twitter, maupun Tiktok. Namun, belum banyaknya dilakukan penelitian secara spesifik meneliti komunitas game daring terutama dengan konsep berbasis suara seperti Indo Voice dalam Roblox.

Padahal, Roblox sendiri merupakan platform permainan yang terbesar dan sangat populer saat ini, terutama pada generasi muda sekarang. Tidak hanya menjadi sebuah platform untuk bermain, Roblox juga menjadi ruang sosial digital yang dimana para penggunanya dapat berkontribusi secara aktif dalam menciptakan berbagai pengalaman bersama. Disini, budaya partisipasi menjadi teori penting untuk memahami dinamika interaksi pengguna dalam platform game online seperti Roblox sendiri. Menurut Jenkins, budaya partisipasi merupakan sebuah budaya dimana adanya hambatan yang relatif rendah partisipasi, adanya dukungan kuat untuk kreasi dan karya, kontribusi menjadi bagian penting yang membangun, adanya mentoring informal yang terjadi, dan adanya rasa memiliki terhadap sesama di komunitas. Di komunitas Indo Voice, pemain tidak hanya menjadi konsumen pasif, namun mereka juga terlibat secara aktif dalam produksi dan interpretasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk budaya partisipatif yang tercipta di dalam komunitas pemain Indo Voice dengan menekankan pada empat elemen utama partisipatif yang membangun budaya partisipasi. Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Henry Jenkins berjudul *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, ia mendefinisikan adanya empat elemen utama yang menjadi ciri khas budaya partisipasi yaitu afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan sirkulasi informasi (Jenkins, 2022). Keempat elemen ini menjadi dasar dari kerangka dalam merancang pertanyaan penelitian dan menganalisis bentuk-bentuk budaya partisipasi yang tercipta dalam komunitas pemain game Indo Voice.

Untuk memahami secara mendalam dinamika partisipasi dalam Indo Voice, penelitian ini akan menggunakan metode studi kasus. Studi kasus bertujuan untuk mempelajari secara mendalam praktik-praktik budaya yang muncul dalam komunitas dengan pemainnya melalui wawancara mendalam. Metode ini cocok digunakan untuk mencari jawaban ketika bertanya mengenai “bagaimana”.

Penelitian ini berfokus pada menekankan bagaimana bentuk-bentuk partisipasi termanifestasi melalui interaksi dalam komunitas game online Roblox Indo Voice menggunakan teori budaya partisipasi. Dalam buku “*The Rise of Nerd Politics*”,

dikatakannya bahwa budaya partisipasi digital di era ini memungkinkan mereka untuk memiliki komunitas online menggunakan teknologi digital dan membangun jaringan sosial dengan berpartisipasi secara aktif melalui berbagai macam bentuk kolaborasi secara aktif (Postill, 2021). Komunitas game online seperti Indo Voice ini menjadi contoh nyata dari ruang sosial dan tempat dimana pemain tidak hanya bermain, namun juga dapat mengekspresikan diri dengan membentuk diri mereka melalui avatarnya, membangun hubungan sosial, dan menciptakan pengalaman kolektif. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur akademik mengenai budaya partisipasi di dunia game online serta memberikan gambaran kepada game dan metaverse yang sedang berkembang dalam meningkatkan pengalaman interaksi sosial di dalam game. Dengan penerapan teori ini, penelitian dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana bentuk-bentuk budaya partisipasi yang ada di game online dari berkomunikasi, apa saja tantangan yang mereka hadapi, dan apa strategi yang digunakan untuk menciptakan jaringan sosial yang kuat dalam dunia virtual platform roblox dalam game Indo Voice.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian ini dilakukan karena meskipun server Indo Voice menjadi salah satu game sosial dengan fokus menggunakan komunikasi suara yang paling aktif di kalangan pemain Roblox Indonesia, masih belum banyak diketahui tentang bagaimana bentuk-bentuk budaya partisipasi terbentuk di dalam komunitasnya. Dengan melihat komunitas Indo Voice, dapat dilihat bagaimana bentuk interaksi organik antar pemain yang mengarah pada budaya partisipatif aktif. Fenomena ini menjadi bahan menarik untuk dianalisis karena dapat terlihat pola interaksi yang ekspresif, hidup, penuh kolaborasi, dan penyebaran informasi di antara para pemainnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana bentuk-bentuk partisipasi di antara para pemainnya yang muncul sehingga dapat memperkuat budaya partisipasi, dan bentuk partisipasi mana yang menjadi paling dominan di dalam dunia virtual tersebut.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana bentuk-bentuk Budaya Partisipasi yang muncul di Komunitas pemain game Indo Voice di Roblox?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya partisipasi dalam komunitas pemain Indo Voice.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Dari penelitian ini, diharapkan bisa diperoleh manfaat yang baik atau positif secara akademis dan praktis yaitu:

#### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan untuk berkontribusi dalam memperluas pemahaman budaya partisipasi digital khususnya dalam game online dan bagaimana bentuk komunikasi yang dilakukan di komunitas virtual khususnya dalam Indo Voice di platform Roblox. Penemuan yang ditemukan akan menambahkan pengetahuan dan pengertian lebih lanjut mengenai dinamika komunikasi dan partisipasi di komunitas game online.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan wawasan dan berbagai pandangan baru yang relevan untuk dunia game online, komunitas virtual, dan platform digital dalam bagaimana partisipasi dan komunikasi dapat dimaksimalkan untuk membangun jaringan sosial di komunitas online. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi pemain dan pengelola komunitas untuk memahami minat dan kebutuhannya secara lebih baik.

#### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Penelitian ini akan memberikan pemahaman untuk lebih memahami mengenai dinamika sosial yang terjadi antar pemain dalam komunitas online dan apa yang dirasakan secara luas, khususnya dalam memperkuat hubungan sosial dan berinteraksi di dunia virtual. Dengan mengerti bagaimana bentuk-bentuk partisipasi yang hadir di dunia digital seperti pada komunitas Roblox

khususnya Indo Voice. Masyarakat secara luas dapat lebih sadar mengenai potensi yang bisa dilakukan untuk saling memberi dukungan satu dengan yang lainnya. Penelitian ini juga dapat memberi interaksi yang lebih sehat dan produktif di dunia digital, dan menambah pengertian mengenai dinamika sosial di dunia virtual.

### **1.6 Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penelitian hanya berfokus pada pemain Indo Voice di platform Roblox, dengan data yang diperoleh melalui wawancara. Sehingga temuan yang tidak diperoleh tidak dapat digeneralisasikan ke komunitas game online lainnya, dan diperlukannya penelitian lebih lanjut dengan metode yang dapat mencakup informasi secara lebih luas.

