

BAB I

PENDAHULUAN

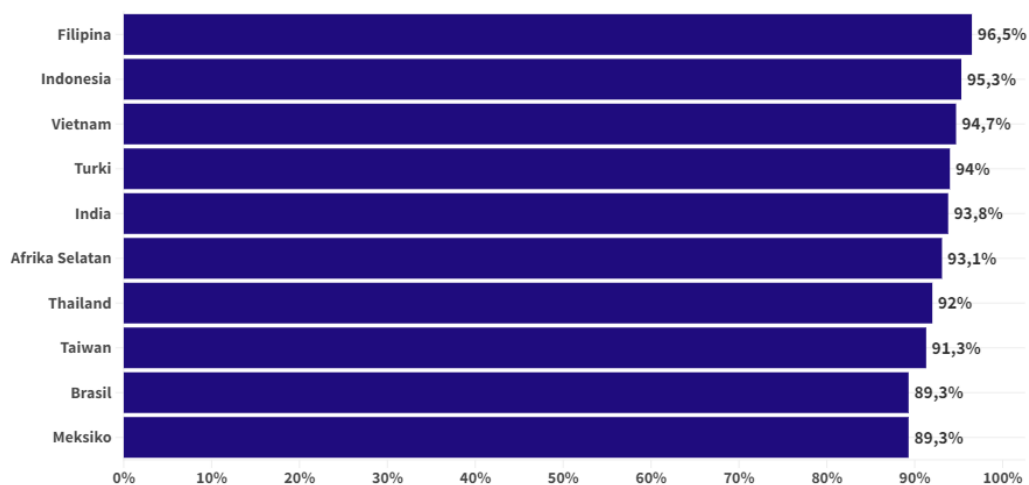
1.1 Latar Belakang Penelitian

Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Sensus Penduduk 2025 mengelompokkan Generasi Z sebagai penduduk yang lahir pada tahun 1997–2012 atau dengan rentang usia 14-29 tahun di tahun 2026. Generasi ini tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, internet, serta media sosial yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, Generasi Z sering disebut sebagai *digital natives* karena memiliki tingkat kedekatan yang tinggi dengan teknologi digital dibandingkan generasi sebelumnya (Badan Pusat Statistik, 2025). Karakteristik tersebut memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk cara berkomunikasi, membangun relasi sosial, memperoleh informasi, hingga mengekspresikan diri di ruang digital

Di era digital saat ini, ruang sosial tidak hanya terbatas pada dunia nyata, tetapi juga hidup di dunia virtual di mana interaksi, emosi, dan juga hubungan antarmanusia berlangsung melalui layer ponsel. Fenomena ini memunculkan pertanyaan baru tentang bagaimana komunikasi interpersonal dan ekspresi emosional yang terjadi ketika keintiman bergeser dari yang awalnya tatap muka menjadi berbasis teknologi. Penelitian ini memfokuskan pada Generasi Z usia 18–24 tahun karena kelompok usia tersebut merupakan kelompok yang paling rentan mengalami depresi. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia 2023 oleh Kemenkes RI masyarakat Indonesia dengan rentang umur 15-24 tahun memiliki prevalensi depresi tertinggi yaitu di angka 2%, tertinggi dibandingkan kelompok usia lainnya. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia pada rentang umur 18–24 tahun mengalami tingkat stres tinggi dan paling rentan mengalami depresi (BKPK Kemenkes, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa kelompok usia 18–24 tahun memiliki kerentanan emosional yang lebih besar sehingga menjadi kelompok yang relevan untuk diteliti.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai ruang alternatif bagi siapapun untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dan dukungan sosial. Kebutuhan tersebut tidak lagi hanya dipenuhi melalui interaksi di dunia nyata, tetapi juga melalui ruang virtual yang memungkinkan individu berinteraksi dan membangun relasi dengan orang lain. Dalam beberapa tahun terakhir, game digital telah berkembang pesat menjadi salah satu platform hiburan terpopuler di dunia, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan pergeseran pola konsumsi hiburan dari media tradisional ke bentuk digital, tetapi juga menunjukkan integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data terbaru dari GoodStats tahun 2024, Indonesia menempati posisi kedua secara global dalam hal proporsi pengguna internet yang aktif bermain video game (Yonatan, 2024).

10 Negara dengan Proporsi Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi
(Pengguna Internet Usia 16-64 tahun)
Kuartal III 2024



Sumber: GWI

GoodStats

Gambar 1. 1 Data Pengguna Internet Yang Bermain Video Games
(Sumber: Yonatan, 2024)

Berdasarkan data pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat kedua di mana 95,3% pengguna internet pada rentang usia yang sama juga melakukan aktivitas serupa. Posisi Indonesia yang berada di peringkat dua ini

tidak hanya menandakan minat besar terhadap hiburan digital, tetapi juga membuka peluang ekonomi yang besar.

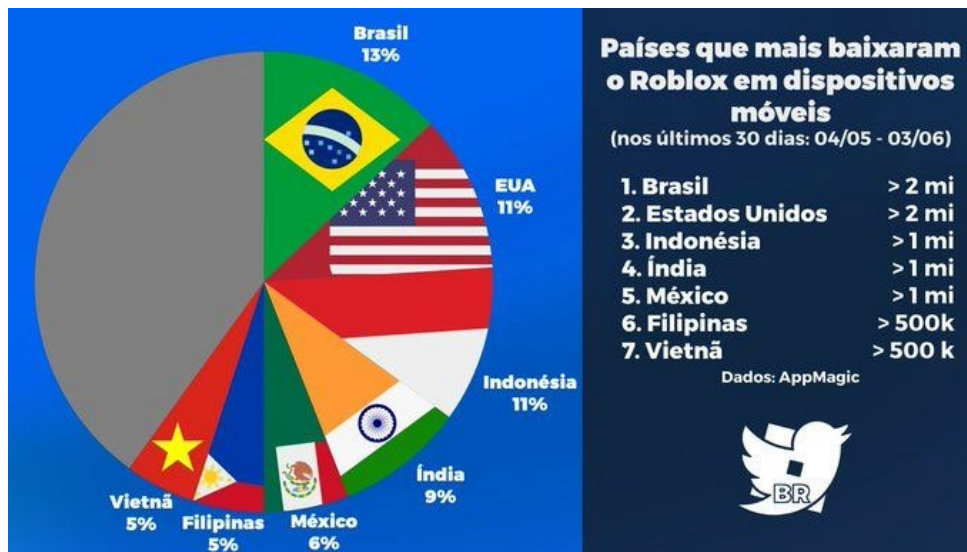
Dibalik angka penggunaan game yang tinggi, tentu saja terdapat kekhawatiran terhadap dampak yang disebabkan oleh game digital ini. Kekhawatiran tersebut berkaitan dengan dampak negatif yang mungkin timbul, seperti kecanduan, gangguan kesehatan mental, penurunan prestasi akademik, serta potensi paparan konten yang tidak sesuai usia. Selain itu, interaksi sosial dalam game juga dapat menimbulkan risiko seperti cyberbullying dan penyebaran informasi pribadi yang tidak aman.

Namun, di sisi lain, game digital juga dapat menjadi salah satu tempat di mana pengguna atau pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan efektif. Perubahan perilaku komunikasi tersebut semakin terlihat dengan berkembangnya dunia metaverse dan platform berbasis *user-generated content* yang menyediakan interaksi sosial imersif. Salah satu contoh platform game yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi adalah Roblox. Roblox tidak hanya menawarkan berbagai permainan yang dapat dimainkan secara interaktif, tetapi juga menyediakan ruang virtual di mana para pemain dapat berinteraksi, berkolaborasi, dan membangun komunitas secara online. Dengan demikian, meskipun terdapat kekhawatiran terkait penggunaan game digital, platform seperti Roblox menunjukkan bahwa game juga dapat menjadi sarana positif untuk komunikasi, kreativitas, dan pengembangan keterampilan sosial jika digunakan dengan bijak.



Gambar 1. 2 Roblox
(Sumber: Roblox)

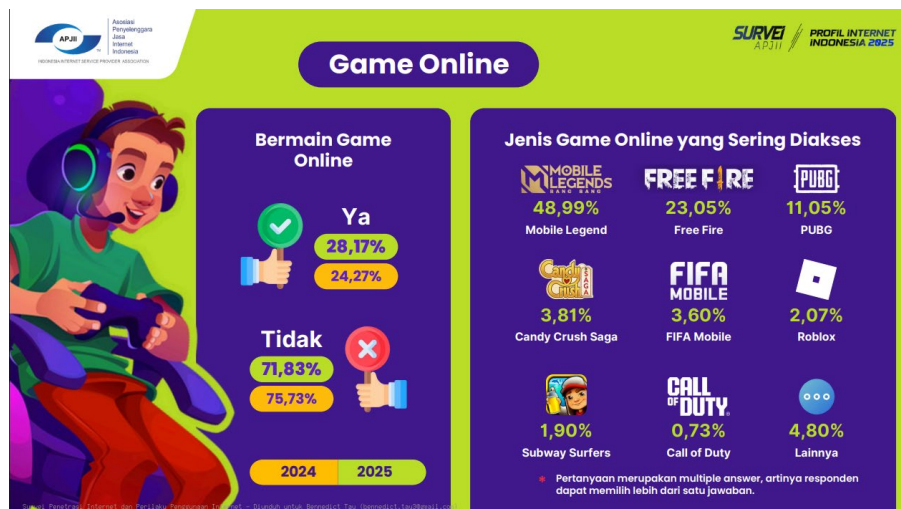
Kini, Roblox telah menjadi platform permainan daring yang populer di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Per Februari 2025, tercatat lebih dari 82,4 juta pengguna aktif harian yang mengakses platform ini. Indonesia berada di peringkat tiga unduhan Roblox terbanyak. Sebuah postingan di X pada Juni 2024 menyebut Indonesia berada di posisi ketiga secara global dalam jumlah unduhan Roblox di perangkat *mobile* selama 30 hari terakhir.



Gambar 1. 3 Data Unduhan roblox tahun 2024
(Sumber: Adhitya HENDY, 2024)

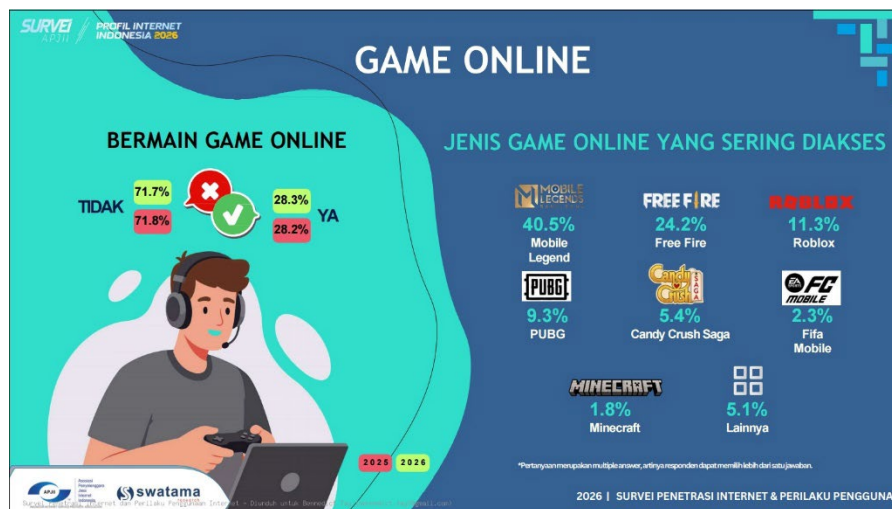
Hal ini menunjukkan tingginya minat pengguna Indonesia terhadap aplikasi Roblox di Google Play Store. Dengan penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% atau sekitar 221 juta (indonesia.go.id, 2025) dan mayoritas pengguna internet adalah Gen Z sekitar 34,4% (APJII, 2024), Roblox kemungkinan memiliki jutaan pengguna aktif bulanan di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

Tak hanya sampai disitu, popularitas Roblox di Indonesia kian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan Survei Profil Internet Indonesia APJII 2025, Roblox hanya digunakan oleh 2,07% pengguna internet yang bermain game online dan menempati peringkat keenam dalam daftar game yang paling sering dimainkan di Indonesia.



Gambar 1. 4 Data popularitas roblox tahun 2025
(Sumber: APJII, 2025)

Namun, hasil survei APJII pada awal tahun 2026 menunjukkan peningkatan yang cukup drastis, di mana Roblox telah dimainkan oleh 11,3% pengguna internet yang bermain game online di Indonesia dan berhasil menempati posisi ketiga setelah Mobile Legends dan Free Fire (APJII, 2026).



Gambar 1. 5 Data popularitas roblox tahun 2026
(Sumber: APJII, 2026)

Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan sebesar 9,23 poin persentase dalam kurun waktu kurang dari satu tahun. Jika sebelumnya Roblox kerap diasosiasikan sebagai permainan anak-anak, kini anggapan itu semakin bergeser. Data menunjukkan bahwa per kuartal pertama 2025, sekitar 61 juta pengguna Roblox berusia 13 tahun ke atas, jauh melampaui jumlah pengguna di bawah usia

tersebut. Kelompok usia 17 hingga 24 tahun bahkan menjadi segmen dengan pertumbuhan tercepat, menandakan perluasan fungsi platform dari sekadar arena permainan anak menjadi ruang sosial lintas usia. Sehingga, rentang usia 18–24 tahun dipilih karena merupakan kelompok dewasa awal yang memiliki prevalensi stres dan depresi tertinggi menurut SKI (2023) serta merupakan kelompok pengguna Roblox yang mengalami pertumbuhan tercepat.



Gambar 1. 6 Gambar Map Therapy
(Sumber: Roblox, 2026)

Map Therapy merupakan peta/ruang yang dirancang khusus sebagai tempat untuk curhat sekaligus tempat untuk pelepasan emosi. Map Therapy dibuat pada tahun 2021 oleh Lindon. Map therapy memungkinkan pengguna untuk melakukan komunikasi emosional secara virtual, yang merupakan aspek penting dalam studi komunikasi digital. Menurut Boestam dan Deriyanti dalam Al Rohman dan Santoso (2025) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal digital tidak hanya memengaruhi hubungan antar individu, tetapi juga membentuk dinamika sosial yang lebih luas. Tujuan dibuatnya Map Therapy adalah sebagai tempat di mana para pemainnya dapat saling berbincang dan melakukan aktivitas-aktivitas di dalamnya.

Penelitian dilakukan untuk menganalisis bagaimana proses komunikasi interpersonal berlangsung dalam penyampaian pesan emosional di ruang virtual Map Therapy. Fenomena ini memiliki signifikansi dalam mengungkap dinamika komunikasi digital kontemporer, terutama di era metaverse yang semakin

mendominasi interaksi virtual. Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi substansial terhadap pengembangan pemahaman tentang komunikasi digital, dengan menekankan peran teknologi dan platform seperti Roblox dalam memfasilitasi bentuk komunikasi emosional dan sosial yang rumit serta personal. Meskipun sejumlah penelitian telah mengeksplorasi aspek hiburan dan interaksi sosial pada platform *game* digital, kajian yang secara spesifik menganalisis Roblox sebagai ruang terapi emosional tetap sangat terbatas, terutama dalam pendekatan kualitatif yang mendalami pengalaman subjektif pengguna Generasi Z berusia 18-24 tahun dalam memanfaatkan map therapy. Kesenjangan ini menimbulkan urgensi penelitian yang mendesak, mengingat kebutuhan mendalam untuk memahami kontribusi ruang digital seperti Roblox terhadap kesejahteraan emosional Generasi Z.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis bagaimana proses komunikasi interpersonal berlangsung dalam penyampaian pesan emosional di ruang virtual Map Therapy tersebut yang dilakukan oleh generasi Z usia 18-24 tahun. Pesan Emosional itu sendiri didefinisikan sebagai pesan yang mengomunikasikan perasaan seseorang (DeVito, 2023). Definisi ini menegaskan bahwa dalam setiap proses komunikasi, individu selalu membawa unsur emosional, baik yang disampaikan secara langsung melalui kata-kata maupun secara tidak langsung lewat ekspresi nonverbal. Map therapy di Roblox menawarkan pengalaman yang berbeda dari Map lainnya, di mana pengguna dapat mengekspresikan pesan emosional, berbagi cerita dengan sesama pengguna, bermain fasilitas-fasilitas sederhana dan mendapatkan dukungan sosial dalam lingkungan virtual yang aman dan interaktif. Fenomena ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi dan pesan emosional yang potensial bagi Gen Z dengan usia tersebut. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menggali pengalaman, motivasi, dan makna yang dibangun oleh pengguna dalam konteks komunikasi digital di Map Therapy di aplikasi Roblox.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan ruang interaksi digital dalam metaverse, termasuk Map Therapy di Roblox, menghadirkan bentuk komunikasi interpersonal yang dimediasi teknologi dan memungkinkan individu untuk mengekspresikan pengalaman emosionalnya. Pesan emosional yang muncul dapat berupa ekspresi, simbol, narasi, maupun interaksi interpersonal yang terbangun melalui medium avatar dan fitur digital lainnya. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini terletak pada bagaimana pesan emosional disampaikan dan dimaknai dalam komunikasi interpersonal di Map Therapy Roblox oleh Generasi Z usia 18–24 tahun.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses penyampaian pesan emosional Gen-Z di Map Therapy Roblox?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Menganalisis proses penyampaian pesan emosional Gen-Z di Map Therapy Roblox.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi interpersonal dan studi media digital. Dengan fokus pada interaksi sosial dalam game metaverse, penelitian ini memperkaya literatur akademik mengenai dinamika komunikasi yang terjadi di ruang virtual serta bagaimana media digital dapat berperan sebagai sarana ekspresi emosional. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji aspek psikososial dalam konteks game digital dan teknologi metaverse, sehingga

memperluas cakupan kajian multidisipliner di bidang komunikasi, psikologi, dan teknologi informasi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan yang bermanfaat bagi para pengembang game dan platform metaverse dalam merancang fitur-fitur yang mendukung komunikasi interpersonal yang sehat dan efektif, serta memfasilitasi pelepasan emosi positif bagi pengguna, khususnya generasi muda. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para praktisi di bidang pendidikan, psikologi, dan konseling dalam memanfaatkan game sebagai media alternatif untuk terapi emosional dan pengembangan keterampilan sosial. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi membantu menciptakan lingkungan virtual yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung kesejahteraan psikologis penggunanya.

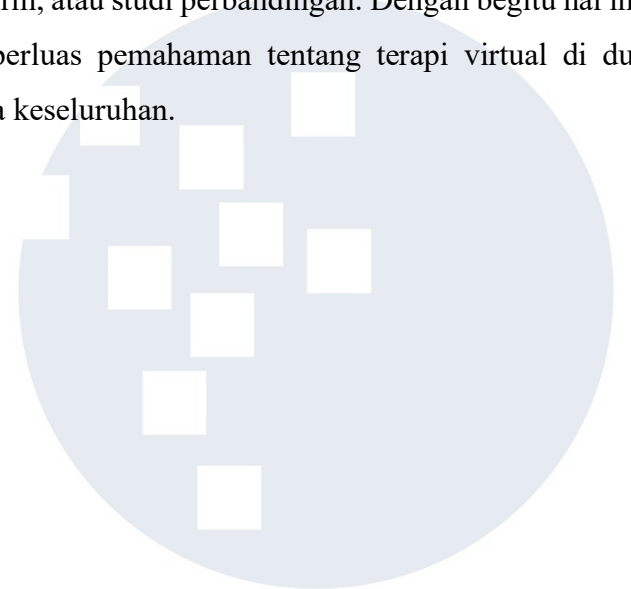
1.5.3 Kegunaan Sosial

Dari perspektif sosial, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai potensi positif game metaverse sebagai ruang sosial yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan mengelola emosi secara konstruktif. Penelitian ini juga berperan dalam mengurangi stigma negatif yang sering melekat pada penggunaan game digital dengan menunjukkan bahwa game dapat menjadi media yang bermanfaat dalam aspek psikologis dan sosial. Selain itu, hasil penelitian ini dapat mendukung pengembangan komunitas digital yang inklusif dan suportif, khususnya bagi generasi Z, sehingga mereka dapat menghadapi tekanan emosional dan sosial dengan lebih baik melalui interaksi yang terjadi di dunia virtual. teknologi digital secara positif untuk kesejahteraan emosional.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini adalah penelitian ini hanya fokus pada map Therapy di platform Roblox. Data dikumpul melalui observasi digital dan wawancara, yang meskipun memberikan wawasan mendalam

tentang interaksi pengguna, tetap terbatas pada konteks spesifik ini. Hal ini membuat hasil sulit diterapkan secara luas ke komunitas game online lainnya, seperti platform berbeda dengan fitur atau pengguna yang beragam. sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan metode yang lebih luas, seperti survei besar-besaran, analisis data dari berbagai platform, atau studi perbandingan. Dengan begitu hal ini akan membantu memperluas pemahaman tentang terapi virtual di dunia game online secara keseluruhan.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA