

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi dalam beberapa tahun belakang ini telah membawa banyak perubahan yang drastis terhadap cara manusia dalam berinteraksi, berkomunikasi, serta membangun identitas. Perubahan ini dapat dilihat dengan bermunculannya berbagai platform interaktif yang memungkinkan individu untuk terhubung tanpa batas ruang dan waktu (Kaplan & Haenlein, 2020). Salah satu hal yang saat ini sangat berkembang pesat saat ini adalah *metaverse* yang didefinisikan sebagai jaringan dunia *virtual* tiga dimensi yang saling terhubung dan memungkinkan pengguna berinteraksi secara *real-time* melalui bentuk *avatar* digital (Ball, 2022). Keberadaan *metaverse* pada saat ini tidak hanya sebagai inovasi saja tetapi juga berkembang sebagai fenomena yang menghadirkan sebuah bentuk interaksi baru di mana identitas, relasi sosial, dan budaya dapat terbentuk secara digital (Dwivedi et al., 2022).

Dalam perkembangan *metaverse* tersebut akhirnya banyak memunculkan platform baru dan juga mengakibatkan banyak platform lama yang akhirnya ikut berkembang mengikuti zaman. Salah satu platform yang muncul dalam perkembangan *metaverse* itu sendiri adalah *Roblox*, dimana hal ini menjadi salah satu contoh nyata dari implementasi dunia *virtual* yang berbasis *user generated* membuat pengguna *Roblox* tidak hanya bermain tetapi juga menciptakan dunia *virtual* yang mereka inginkan, sehingga bisa berinteraksi dengan pemain lainnya (Dwivedi et al., 2022). Hal ini membuat *Roblox* dikategorikan sebagai bentuk awal dari *proto-metaverse* karena memiliki karakteristik utama seperti avatar, interaksi sosial, ruang *virtual*, serta pengguna aktif dalam membentuk pengalaman digital (Kou & Gui, 2023).



Gambar 1. 1Pengguna Aktid Roblox Harian

Sumber : Takeaway Reality (2026)

Popularitas *Roblox* semakin meningkat khususnya secara global dan berdasarkan data laporan dari (*Roblox Demographics Statistics, 2026*) menyatakan bahwa jumlah *daily active users* (DAU) *Roblox* mengalami pertumbuhan signifikan, dimana pada tahun 2025 terdapat 151 ribu pemain dan jumlah *monthly active user* (MAU) *Roblox* di perkirakan memiliki 380 juta pengguna aktif. Tingginya jumlah pengguna ini menjadi salah satu bukti bahwa *Roblox* telah menjadi salah satu ruang digital sosial yang sangat digemari oleh banyak individu.



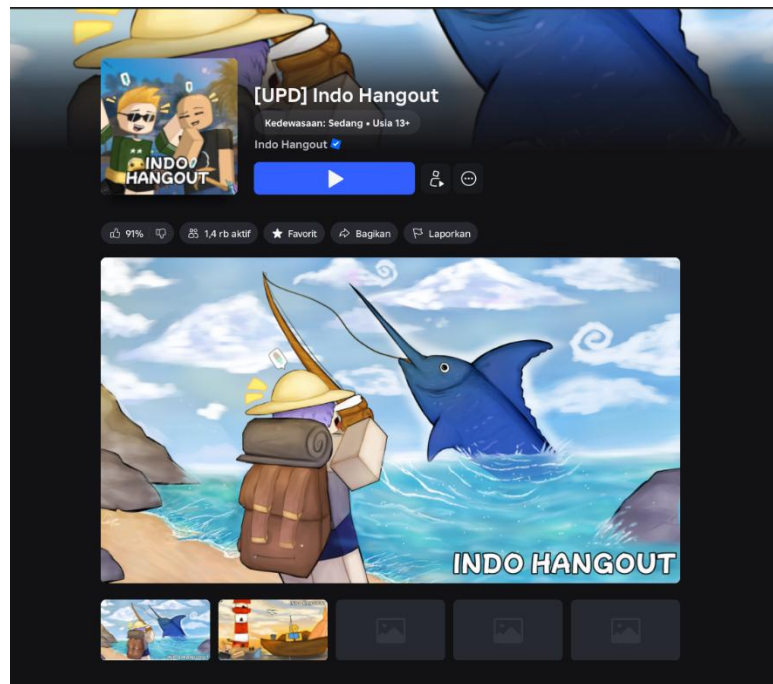
Gambar 1. 2 Roblox user by age group

Sumber : Takeaway Reality (2026)

Berdasarkan data dari (Takeaway Reality (2026)), menyatakan bahwa pengguna *Roblox* didominasi oleh generasi muda, pengguna di bawah 17 tahun sekitar 56% sedangkan pengguna usia 17 tahun ke atas sebanyak 44%. Pengguna memanfaatkan *Roblox* sebagai tempat mereka untuk mengekspresikan diri, mengeksplorasi cara mereka berinteraksi, dan juga membangun identitas mereka sendiri, dengan semakin banyak pengguna yang beragam di *Roblox* hal ini dapat menciptakan ekosistem komunikasi *virtual* yang semakin bervariasi.

Dalam platform *Roblox*, pengguna dapat mengakses jutaan map atau *experience* yang dibuat oleh developer dengan karakteristik dan tujuan yang berbeda-beda. Beberapa map dirancang untuk berfokus pada penyelesaian misi, simulasi kehidupan, kompetisi, maupun eksplorasi, sedangkan map lainnya lebih menekankan pada aktivitas komunikasi dan interaksi sosial antar pemain. Keberagaman jenis map tersebut menunjukkan bahwa *Roblox* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial virtual yang memungkinkan pengguna membangun hubungan, berkolaborasi, serta menciptakan pengalaman sosial yang beragam (Dwivedi et al., 2022).

Di antara berbagai jenis map tersebut, terdapat beberapa map yang populer di kalangan pengguna, seperti *Brookhaven RP*, *Adopt Me!*, *Fish It*, serta berbagai map bertema *hangout*. Masing-masing map menawarkan bentuk interaksi yang berbeda sesuai dengan tujuan permainan yang dirancang oleh developer. Pada map yang berfokus pada kompetisi, interaksi antar pemain umumnya terjadi untuk mendukung penyelesaian misi atau mencapai tujuan permainan tertentu. Sebaliknya, pada map bertema *hangout*, komunikasi menjadi aktivitas utama yang dilakukan pemain sehingga interaksi sosial berlangsung secara lebih bebas, spontan, dan tidak selalu berkaitan dengan mekanisme permainan.



Gambar 1. 3 Map Indo Hangout

Sumber: Dokumen Pribadi (2026)

Berdasarkan banyaknya jumlah map yang terdapat *Roblox*, penelitian ini secara khusus memilih Map *Indo Hangout* sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan sebagian besar map lain di *Roblox*. Map ini tidak berorientasi pada kompetisi maupun penyelesaian misi, melainkan dirancang sebagai ruang *virtual* yang mendorong pemain untuk membangun komunikasi dan menjalin hubungan sosial dengan pemain lainnya. Sebagian besar pemain memasuki map ini bukan untuk memperoleh pencapaian tertentu di dalam permainan, melainkan untuk mengobrol, mencari teman baru, melakukan *roleplay*, memancing bersama, berbagi pengalaman, ataupun sekadar menikmati suasana *virtual* bersama pemain lain. Karakteristik tersebut menjadikan komunikasi sebagai aktivitas utama yang membentuk dinamika di dalam map *Indo Hangout*. Selain itu, Map *Indo Hangout* didominasi oleh pemain Indonesia yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam berkomunikasi. Kesamaan bahasa serta kedekatan budaya tersebut menciptakan pola komunikasi yang lebih alami karena pemain menggunakan berbagai bentuk bahasa sehari-hari, istilah populer, humor lokal, maupun ekspresi khas yang dipahami bersama.

Kondisi tersebut menjadikan Indo *Hangout* sebagai ruang sosial virtual yang mampu merepresentasikan bagaimana masyarakat Indonesia membangun hubungan sosial dalam lingkungan digital. Oleh karena itu, map ini dipilih menjadi lokasi penelitian untuk memahami bagaimana proses komunikasi dan pembentukan makna berlangsung di antara para pemain Indonesia.

Map Indo *Hangout* menghadirkan berbagai macam fasilitas virtual yang dapat digunakan oleh semua pemain yang dirancang khusus untuk mendukung interaksi antar pemain, seperti area pantai, tempat memancing, tempat duduk bersama, area berkumpul, hingga ruang terbuka yang memungkinkan pemain berinteraksi tanpa adanya batasan aktivitas permainan tertentu. Berbeda dengan map lain yang menuntut pemain menyelesaikan misi atau mengikuti alur permainan, aktivitas di dalam Indo *Hangout* lebih banyak diisi dengan percakapan santai, kegiatan *roleplay*, saling mengenalkan diri, membangun pertemanan, hingga melakukan aktivitas bersama seperti memancing ataupun menikmati suasana virtual. Intensitas interaksi yang tinggi tersebut menjadikan map ini sebagai salah satu ruang sosial virtual yang memperlihatkan bagaimana komunikasi antar pemain berkembang secara alami melalui aktivitas sehari-hari di dalam permainan.

Di balik tingginya intensitas interaksi para pemain di ruang virtual, *Roblox* juga menghadirkan berbagai dinamika komunikasi yang menarik untuk dikaji. Tidak seperti komunikasi tatap muka yang mengandalkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh secara langsung, komunikasi di dalam *Roblox* berlangsung melalui kombinasi berbagai simbol digital, seperti *avatar*, aksesoris, ekspresi karakter (*emote*), posisi avatar, aktivitas yang dilakukan pemain, hingga penggunaan *text chat* maupun *voice chat*. Simbol-simbol tersebut menjadi media utama bagi pemain dalam menyampaikan identitas, menunjukkan karakter diri, membangun kedekatan, maupun menciptakan kesan tertentu kepada pemain lain. Dalam permainan pemain dapat memberikan makna yang berbeda terhadap simbol-simbol digital tersebut sebagian pemain beranggapan bahwa pemain yang memiliki *avatar* yang menggunakan aksesoris banyak atau aksesoris mahal dipersepsikan sebagai pemain yang berpengalaman, sedangkan penggunaan *avatar bacon* dapat dimaknai secara berbeda oleh pemain lain. Demikian pula penggunaan ekspresi karakter,

gaya berkomunikasi, maupun aktivitas seperti memancing bersama sering kali menjadi awal terbentuknya percakapan dan hubungan sosial antar pemain. Namun, makna yang diberikan terhadap simbol-simbol tersebut tidak selalu sama karena dipengaruhi oleh pengalaman, latar belakang, serta proses interpretasi yang dimiliki setiap individu (Lee et al., 2024).

Perbedaan interpretasi tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam ruang virtual tidak hanya berupa proses bertukar pesan, tetapi juga merupakan proses negosiasi makna yang berlangsung secara terus-menerus. Dalam beberapa situasi, simbol yang sama dapat menghasilkan pemaknaan yang berbeda sehingga berpotensi menimbulkan kesalah pahaman, stereotip, maupun terbentuknya kelompok-kelompok tertentu di dalam komunitas virtual. Dengan begitu komunikasi di ruang virtual *Roblox* bukan sekadar aktivitas bermain, melainkan juga menjadi proses sosial yang memperlihatkan bagaimana individu membangun identitas, memahami tindakan orang lain, serta membentuk hubungan sosial melalui simbol-simbol digital. Meskipun interaksi sosial berlangsung secara intens di dalam Map Indo *Hangout*, proses pembentukan makna melalui penggunaan simbol-simbol digital tersebut masih belum banyak di teliti secara mendalam, khususnya dalam konteks komunitas pemain Indonesia. Sebagian besar penelitian mengenai *Roblox* lebih banyak membahas aspek pengalaman bermain, pengembangan platform, ekonomi kreator, maupun identitas digital, sementara kajian yang berfokus pada bagaimana pemain membangun makna melalui interaksi simbolik dalam kehidupan sosial sehari-hari di ruang virtual masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memahami bagaimana makna sosial terbentuk melalui proses komunikasi yang berlangsung di lingkungan virtual *Roblox*.

Penelitian mengenai *Roblox* sebelumnya telah banyak dilakukan dari berbagai perspektif sebagian besar penelitian membahas *Roblox* sebagai bagian dari perkembangan *metaverse*, pengalaman pengguna (*user experience*), pembentukan identitas digital, komunitas virtual, hingga partisipasi pengguna dalam menciptakan konten (*user-generated content*). Penelitian yang dilakukan oleh (Kou & Gui, 2023) dimana penelitian ini menjelaskan bahwa *Roblox* merupakan salah satu bentuk awal

proto-metaverse yang memungkinkan pengguna tidak hanya menjadi pemain, tetapi juga berperan sebagai kreator dalam membangun dunia virtual. Penelitian tersebut melihat karakteristik *Roblox* sebagai ruang virtual yang mendukung kreativitas, partisipasi pengguna, dan pengalaman bermain secara kolaboratif. Di sisi lain, berbagai penelitian mengenai dunia virtual juga menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi dalam lingkungan digital berperan penting dalam membentuk identitas sosial, rasa memiliki terhadap komunitas, serta hubungan antar pengguna (Dwivedi et al., 2022) penelitian-penelitian tersebut pada umumnya menyoroti bagaimana teknologi virtual mampu menghadirkan pengalaman sosial yang menyerupai kehidupan nyata melalui penggunaan *avatar*, komunikasi digital, serta keberadaan komunitas virtual yang terus berkembang dari tahun ke tahun.

Meskipun begitu penelitian-penelitian tersebut masih lebih banyak berfokus pada aspek teknologi, pengalaman pengguna, maupun pembentukan komunitas secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana makna sosial dibangun melalui proses interaksi simbolik yang terjadi di antara pemain *Roblox* masih relatif terbatas, terutama pada komunitas lokal Indonesia yang memiliki karakteristik komunikasi, bahasa, serta budaya yang berbeda dengan komunitas global. Padahal, setiap interaksi yang terjadi di ruang virtual melibatkan berbagai simbol digital yang terus diproduksi, ditafsirkan, dan dinegosiasikan oleh para pemain dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, masih terdapat ruang penelitian yang perlu dilakukan untuk memahami bagaimana simbol-simbol digital tersebut membentuk makna sosial dalam interaksi antar pemain di *Roblox*, khususnya pada Map Indo Hangout.

Untuk memahami fenomena ini, peneliti menggunakan Teori *Symbolic Interactionism* sebagai teori utama untuk memahami bagaimana pemain membentuk makna melalui interaksi sosial di dalam ruang *virtual*. Teori *Symbolic Interactionism* ini menjelaskan bahwa sebuah makna sosial itu tidak dapat terbentuk secara langsung melainkan hasil dari proses interaksi yang terjadi antara individu yang di realisasikan melalui penggunaan simbol dalam komunikasi (Poerana et al., 2023) melalui simbol-simbol itulah pengguna tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga menafsirkan tindakan serta pengguna dapat lebih

memahami tindakan-tindakan apa saja yang dapat dilakukan dalam satu lingkungan digital. Dalam lingkungan digital seperti *Roblox*, bentuk simbol yang digunakan menjadi lebih beragam dan tidak terbatas pada bahasa verbal saja, tetapi juga mencakup penggambaran visual seperti *avatar*, ekspresi karakter, serta berbagai tindakan digital yang dilakukan oleh pemain. Setiap simbol tersebut memiliki makna yang dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh individu, sehingga menciptakan dinamika interaksi yang unik di dalam ruang *virtual*. Kondisi ini sangat memungkinkan pengguna untuk membangun identitas diri sekaligus membentuk realitas sosial melalui interaksi yang terjadi di ruang digital.

1.2. Rumusan Masalah

Perkembangan *metaverse* telah menghadirkan ruang interaksi sosial baru yang memungkinkan individu membangun hubungan sosial, identitas, dan makna melalui berbagai simbol *virtual*. Salah satu platform yang menunjukkan fenomena tersebut adalah *Roblox*, khususnya pada map Indo *Hangout* yang menjadi ruang berkumpul dan berinteraksi bagi para pemain Indonesia. Dalam interaksi yang terjadi, pemain menggunakan berbagai simbol digital seperti *avatar*, pakaian, ekspresi karakter, bahasa, serta tindakan tertentu untuk menyampaikan identitas dan membangun hubungan sosial dengan pemain lain. Namun, proses pembentukan makna terhadap simbol-simbol tersebut tidak selalu sama bagi setiap individu karena dipengaruhi oleh proses penafsiran yang berbeda-beda. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis proses interaksi simbolik yang terbentuk di dalam Map Indo *Hangout*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas maka pertanyaan penelitian adalah, Bagaimana terjadi proses interaksi sosial pada dunia virtual *game roblox* map Indo *Hangout* ?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini sendiri memiliki tujuan Untuk mengetahui dan menganalisis proses interaksi sosial antar pemain yang terjadi di map Indo *Hangout* pada platform *Roblox*.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi *virtual*, komunikasi digital, dan interaksi simbolik di ruang *virtual*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas penerapan teori Interaksi Simbolik pada konteks interaksi sosial yang berlangsung dalam lingkungan *virtual* berbasis *game online*. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pembentukan makna, penggunaan simbol, serta proses interaksi sosial dalam ruang *virtual*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi pengembang permainan dan pengelola komunitas *virtual* dalam memahami pola interaksi sosial yang terbentuk di lingkungan *game online*. Melalui pemahaman mengenai penggunaan simbol, bahasa, dan proses pemaknaan antar pemain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang ruang *virtual* yang mendukung interaksi dan keterlibatan para pengguna.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pembentukan interaksi sosial yang terjadi di ruang *virtual* sebagai bagian dari praktik komunikasi masyarakat digital. Lalu diharapkan hasil penelitian dapat membantu memahami bagaimana individu membangun identitas, menjalin hubungan, dan menciptakan makna melalui simbol-simbol yang digunakan dalam lingkungan *virtual*. Temuan penelitian ini juga dapat memperkaya pemahaman masyarakat mengenai peran ruang *virtual* sebagai salah satu ruang interaksi sosial yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi digital.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada proses interaksi sosial yang terjadi di dunia virtual *Game Roblox*, dengan fokus pada Map Indo *Hangout* sebagai ruang interaksi para pemain. Sehingga penelitian hanya melihat proses komunikasi dan interaksi sosial yang terbentuk melalui aktivitas pemain selama berada di dalam Map Indo *Hangout* saja, baik melalui fitur komunikasi maupun aktivitas sosial yang berlangsung di dalam permainan. Selain itu penelitian ini hanya memfokuskan observasi pada penggunaan tools dan fitur yang berkaitan secara langsung dengan proses interaksi sosial antarpemain. Penelitian tidak melihat seluruh proses mekanisme permainan yang tersedia di dalam Map Indo Hangout, karena beberapa tools atau hal lainnya yang belum diteliti hanya muncul pada kondisi tertentu sehingga tidak menjadi fokus dalam pengumpulan data. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih diarahkan pada analisis proses komunikasi dan pembentukan interaksi sosial dibandingkan aspek teknis maupun mekanisme *gameplay Roblox* khususnya pada map Indo *Hangout*.

