

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, dampaknya bukan hanya mengubah bagaimana seseorang berinteraksi, tetapi juga membentuk dan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan sosial, politik, dan budaya, serta membangun hubungan sosial (Suhendra & Pratiwi, 2023). Kehadiran internet serta media daring melahirkan lingkup baru yang memungkinkan orang dari berbagai latar belakang untuk bertemu, berinteraksi, bahkan menjalin hubungan tanpa harus bertatap muka langsung. *Game online* menjadi salah satu platform hiburan yang banyak diminati oleh berbagai kalangan usia dimana perkembangan teknologi yang semakin berkembang menjadikan fenomena permainan *online* tidak hanya *trend* di kalangan dewasa saja namun anak-anak juga dapat mengakses ruang bermain *virtual* menggunakan perangkat *smartphone* miliknya (Yuliastika et al., 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* menjadi salah satu hiburan utama masyarakat dengan beragam usia. Selain itu, beragam juga platform *game online* yang banyak dimainkan berbagai kalangan seperti Mobile Legends, Mine Craft, PUBG, serta Free Fire. *Game* tersebut memiliki ketentuan bermainnya masing-masing dan bertujuan untuk sekedar menghibur diri (Surbakti, 2017). Namun, Roblox memang semakin populer di berbagai kalangan dan menjadi bahan perbincangan di media sosial pada berbagai kalangan dimana Roblox memiliki banyak pilihan ruang permainan dari berbagai genre (eraspace.com, 2025). Tidak hanya remaja dan dewasa saja yang memainkan Roblox, tetapi anak-anak usia sekolah dasar juga memiliki minat yang tinggi pada permainan *multiplayer* ini. Meskipun permainan tersebut sama-sama dapat dimainkan *multiplayer*, namun Roblox memiliki keunikannya tersendiri. Contohnya seperti Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire ketiganya sama-sama memiliki fitur obrolan suara seperti fitur yang ada pada Roblox. Sedangkan Mine Craft ia hanya memiliki fitur obrolan *chat*

yang memerlukan aplikasi lain jika penggunaanya ingin melakukan obrolan suara. Fitur obrolan suara pada Roblox tidak hanya digunakan untuk keharusan menyelesaikan sebuah misi tetapi pengguna dapat berinteraksi dan mengekspresikan diri mereka sebebaskan mungkin tanpa perlu mengetik untuk berkomunikasi dengan pemain lain (Clinton & Pratomo, 2025). Tidak hanya sekedar menyediakan permainan *online* biasa, namun pengguna juga dapat memanfaatkan ruang bermain yang dapat membentuk kreativitas, interaksi lebih mendalam bersama pemain lain bahkan hingga perkenalan di dunia nyata bahkan dapat membangun sebuah komunitas (Darmayunita et al., 2025). Dengan adanya Roblox, pengguna dapat berkreasi melalui permainan yang ada di dalam *game* tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Roblox dapat menjadi ruang sosial *virtual* yang dapat menyatukan pemain dari berbagai usia, menghasilkan interaksi dan pertemanan dengan karakteristik tersendiri.

Pada Januari 2022, Roblox berhasil mencatat jumlah pemain aktif harian mencapai 54,7 juta orang. Jika dibandingkan dengan jumlah penduduk suatu negara, angka ini melampaui populasi negara-negara seperti Kanada, Spanyol, Australia, dan Kolombia. Tingginya angka pengguna tersebut juga terlihat dari total waktu bermain yang mencapai 41,4 miliar jam dalam platform tersebut, dan meningkat sekitar 35% dibandingkan tahun sebelumnya (Galih, 2022). Roblox telah menjadi bagian dari gaya hidup yang melekat pada hampir seluruh masyarakat. Ruang lingkup interaksi *online* tersebut menunjukkan bahwa Roblox bukan hanya sekedar ruang hiburan tetapi juga menjadi ruang sosial yang dapat membentuk relasi antar pengguna mudah terjalin meskipun jarak jauh (Kahayani et al., 2025).

Pertemanan antar usia di Roblox menimbulkan berbagai pertanyaan bagi sebagian orang mengenai bagaimana pemain dapat saling berinteraksi meskipun memiliki perbedaan umur yang cukup jauh dan bagaimana mereka dapat membangun relasi sosial. Di dalam platform ini, seorang anak berusia 8 tahun bisa saja berinteraksi secara intens dengan remaja berusia 19 tahun atau bahkan orang dewasa. Interaksi lintas usia semacam ini jarang terjadi dalam kehidupan nyata

yang menjadikan interaksi seperti ini tidak seperti biasanya dan berpengaruh terhadap perkembangan anak (Kusuma et al., 2025a). Dengan kondisi anonim pemain dapat bebas untuk berbicara, berpendapat, dan mengekspresikan diri tanpa berfikir buruk sehingga memunculkan ruang interaksi yang spontan, terbuka, juga santai. Namun, persoalan lain yang muncul adalah bahwa identitas dalam dunia *game* sering kali berbeda dengan identitas di dunia nyata (Marsya & Amandaria, 2023).

Namun, pengalaman bermain Roblox juga memperlihatkan bahwa individu dapat mengekspresikan identitas, seperti cara berpakaian atau berbicara, sambil membangun bentuk representasi baru melalui avatar yang mereka ciptakan. Praktik ini memberi kesempatan bagi pemain untuk mengenali sisi lain dari dirinya, meskipun di sisi lain juga dapat memunculkan kebingungan identitas ketika terdapat perbedaan antara kehidupan *virtual* dan nyata (Wulandari et al., 2025). Di sisi lain, interaksi semacam ini pada platform *online* sering kali memunculkan dinamika yang unik. Misalnya, anak-anak dapat merasakan bagaimana bermain dengan seorang anonim sehingga mereka akan merasa aman, lebih bebas bersuara dan menyesuaikan gaya bicara lawan mainnya, biasanya mereka akan lebih berani untuk memulai komunikasi karena mereka hanya dapat menebak melalui gaya bicara maupun avatar (Aisyi et al., 2026). Situasi ini menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi melalui teknologi di Roblox berpengaruh terhadap pertukaran pengalaman lintas generasi, yang dapat membentuk sebuah relasi sosial yang lebih beragam. Dengan kata lain, Roblox telah berkembang dari sekadar permainan digital menjadi ruang sosial interaktif yang memperlihatkan bagaimana identitas dan hubungan antar pemain dibangun, serta dijaga dalam dunia *virtual* (Wulandari et al., 2025). Misalnya, konsep *affinity space* yang menjelaskan bagaimana kesamaan minat di antara para pemain sering kali mendorong terbentuknya suatu kelompok, yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai ruang untuk saling bertukar pengetahuan, berdiskusi, serta berekreasi sesuai keinginan mereka (Morreale & Rosa, 2024).

Meskipun begitu, Roblox bisa saja berubah menjadi ruang yang berbahaya apabila pemain bertemu dengan seseorang yang tidak bertanggung jawab atau bahkan pelaku kejahatan. Maka dari itu, pemain harus lebih bijak dalam memilih pertemanan dan menjaga diri saat bermain di ruang lingkup digital. Salah satu kasus yang dilansir dari *edition.cnn.com* pada seorang anak berusia 10 tahun di California yang berkenalan dengan seseorang yang sebelumnya tidak diketahui identitasnya, dan mereka sempat berkomunikasi secara intens dari bulan Maret 2025 hingga 13 April 2025. Pada tanggal tersebut, pelaku mengajak untuk bertemu untuk pertama kalinya secara diam-diam di jam 01.00 dini hari. Setelah bertemu, pelaku merupakan orang dewasa dan berhasil membawa kabur korban yang berusia 10 tahun sejauh 400 km dari kediamannya. Setelah ketahuan dan diselidiki oleh pihak keluarga dan kepolisian akhirnya anak tersebut ditemukan masih dalam kondisi hidup (Harvey, 2025). Dari kasus tersebut, Roblox memiliki potensi bahaya yang cukup tinggi terutama buat anak-anak yang belum memahami batasan dalam berinteraksi di ruang digital sehingga dengan adanya penelitian ini pembaca dapat mengetahui lebih lanjut bagaimana anonim dapat mengetahui pola komunikasi mereka serta bagaimana mereka menghindari tindak kejahatan yang ada di game Roblox.

Masalah dalam penelitian ini penting dan menarik untuk diteliti karena fenomena komunikasi di ruang *virtual* kini berdampingan dengan kehidupan sosial masyarakat. Hubungan yang terbentuk melalui dunia maya sering kali berimbas langsung pada cara individu memandang dirinya, membangun rasa percaya, hingga menjalin interaksi di kehidupan nyata. Dalam konteks Roblox, pertemanan anonim menjadi hal yang menarik karena menghadirkan pola komunikasi yang berbeda dengan interaksi di dunia nyata. Namun, penelitian tentang Roblox sejauh ini masih terbatas, umumnya berfokus pada aspek teknis permainan, pola penggunaan, atau isu negatif seperti kecanduan. Padahal, di balik itu terdapat dinamika sosial yang lebih kompleks, seperti bagaimana anak-anak, remaja, dan orang dewasa dapat berinteraksi, membangun relasi, dan membentuk komunitas di ruang digital. Meskipun pada interaksi antar usia tersebut juga dapat berdampak negatif jika

individu bertemu dengan seseorang yang berniat jahat dan dengan sengaja memalsukan identitas mereka, bahkan terdapat larang dari Wakil Menteri Komunikasi dan Digital (Komdigi), Angga Raka Prabowo, menjelaskan bahwa larangan siswa bermain Roblox bukan bertujuan membatasi kreativitas. Aturan ini dibuat untuk melindungi anak-anak dari konten digital yang tidak sesuai dengan usia mereka (Wisudawati, 2025).

Selain secara akademis, penelitian ini juga memiliki nilai praktis. Dengan memahami bagaimana pertemanan lintas usia terbentuk di Roblox serta dampaknya terhadap identitas dan komunikasi, temuan penelitian dapat menjadi masukan bagi orang tua, pendidik, maupun pengembang platform. Dalam beberapa bulan terakhir juga sempat muncul tren video pertemuan antar pemain Roblox di platform TikTok, di mana terlihat bahwa banyak dari mereka memiliki perbedaan usia yang cukup jauh. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama terkait potensi bahaya dan tindak kejahatan yang mungkin terjadi di luar dunia *virtual* saat mereka melakukan pertemuan atau bahkan di dalam dunia *virtual* tersebut. Meskipun begitu, tidak dapat dipungkiri bahwa selain menghadirkan dampak negatif, interaksi semacam ini juga memiliki sisi positif bagi pemain. Oleh karena itu, fenomena ini penting untuk dikaji guna mewujudkan ruang sosial dalam game daring yang lebih aman di masa depan. Dengan begitu, setiap pemain akan merasa lebih nyaman dalam berinteraksi serta generasi dewasa juga dapat mengamati bagaimana individu muda berkembang, baik dalam kemampuan berinteraksi maupun dalam proses mengeksplorasi diri.

Penelitian ini menggunakan perspektif ilmu komunikasi karena secara langsung berkaitan dengan interaksi dan relasi sosial yang terjadi dalam platform game *online* dimana individu memiliki persepektifnya sendiri dalam memandang individu lain (Isnaini et al., 2016).

Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi deskriptif digunakan karena penelitian ini berupaya menggali pengalaman subjektif pemain dalam membentuk relasi sosial di ruang digital. Melalui fenomenologi, peneliti dapat menangkap bagaimana pengalaman tersebut dirasakan secara langsung oleh para

pemain dari kelompok usia yang berbeda. Melalui wawancara dan analisis pengalaman para pemain, memungkinkan bagi peneliti mendapatkan jawaban terkait bagaimana individu yang diteliti dapat berinteraksi dan bagaimana dinamika komunikasi dapat berpengaruh terhadap relasi sosial. Dengan demikian, menggunakan metode berikut akan sesuai untuk menjawab permasalahan yang akan diteliti yang berpacu pada pemaknaan, pengalaman pribadi, dan ruang sosial di dunia digital pada game *online* Roblox.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini diambil dari fenomena bahwa *game online* Roblox bukan hanya sekedar media penghibur, tetapi juga menjadi ruang bagi individu mengekspresikan identitasnya dan membentuk ruang berinteraksi dengan berbagai kelompok usia secara bebas. Pada platform ini anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun dapat saling melakukan interaksi, membangun pertemanan, hingga membentuk suatu kelompok ataupun komunitas masing-masing melalui percakapan daring melalui fitur yang telah disediakan dalam *game* Roblox. Situasi tersebut memberikan pertanyaan yang mendasar terkait bagaimana relasi sosial dapat terjadi antar individu dengan keadaan anonim bahkan dapat memiliki perbedaan jarak usia yang bermacam-macam.

Selain itu, fenomena pertemanan dengan jarak usia yang cukup jauh juga unik, bagaimana mereka bisa memiliki kenyamanan atau kesamaan dalam berkomunikasi dan memberikan dampak positif terhadap sesama maupun dampak negatif yang dapat disebabkan oleh fenomena tersebut. Oleh karena itu, rumusan masalah yang utama dalam penelitian ini adalah bagaimana relasi sosial antar usia dapat terjadi dan terjalin dalam game *online* Roblox.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana relasi sosial dapat terjalin antara pemain dari berbagai kelompok usia dalam platform Roblox?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses relasi sosial dapat terbentuk dalam pertemanan *online* dengan kelompok usia yang berbeda di platform Roblox. Selain itu, juga berfokus pada proses terbentuknya relasi sosial melalui komunikasi di ruang virtual hingga berkembang menjadi hubungan pertemanan antar usia.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian komunikasi, khususnya kajian komunikasi berbasis teknologi. Hasil penelitian dapat memberitahukan terkait perpektif teoritis bagaimana individu membangun identitas mereka dan membentuk relasi sosial di ruang *virtual*. Temuan penelitian dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang menyoroti fenomena komunikasi di platform *game online*..

Secara akademis, penelitian ini memperluas kajian komunikasi dengan menempatkan *game online* sebagai ruang sosial yang layak dianalisis secara ilmiah, bukan hanya sebagai media hiburan.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang membahas *Computer Mediated Communication* dan relasi sosial di ruang daring. Temuan penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar konseptual, seperti komunikasi, sosiologi, dan studi media digital, khususnya yang berkaitan dengan interaksi sosial di platform *game online*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan pemahaman serta strategi dalam membuat *game online* yang lebih aman kedepannya mengenai interaksi lintas usia. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam memahami bagaimana sebuah relasi sosial dapat

terbentuk di ruang *virtual*, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai program komunikasi yang sesuai dengan generasi berikutnya.

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang platform *game online* sebagai bahan pertimbangan dalam merancang fitur komunikasi dan sistem keamanan yang lebih ramah bagi pengguna lintas usia. Dengan memahami pola interaksi dan pembentukan relasi sosial di dalam *game*, pengembang dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih aman, nyaman, serta meminimalisir potensi risiko yang muncul akibat interaksi anonim. Misalnya, pengaturan batasan interaksi lintas usia, pemantauan konten obrolan, dan penggunaan sistem verifikasi yang aman untuk mencegah penyalahgunaan identitas anonim. Dengan strategi ini, pengalaman bermain dapat tetap menyenangkan tanpa mengabaikan aspek keamanan pengguna.

Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan pendidik dalam memahami cara anak dan remaja berinteraksi di ruang digital. Pemahaman tersebut diharapkan dapat membantu dalam memberikan pendampingan, pengawasan, serta edukasi literasi digital agar pengguna dapat berinteraksi secara lebih bijak dan bertanggung jawab di platform *game online*.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Secara sosial, penelitian ini dapat memberikan informasi bahwa *game online* bukan hanya sekedar media hiburan, tetapi juga dapat menjadi ruang untuk berinteraksi dan membangun pertemanan sehingga terbentuk ruang sosial dengan berbagai kalangan usia yang dapat memengaruhi hubungan sosial seorang individu. Temuan pada penelitian ini dapat mendorong pemain untuk membangun ruang sosial secara *online* yang lebih aman serta mendorong komunitas untuk lebih peduli

terhadap dampak dari pertemanan ataupun interaksi dengan orang yang tidak diketahui identitasnya.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pola interaksi sosial yang terjadi di ruang digital, khususnya dalam konteks pertemanan antar usia. Dengan adanya pemahaman tersebut, masyarakat dapat lebih berhati-hati ketika melihat fenomena pertemanan *online* serta memahami potensi risiko yang dapat muncul dari interaksi dengan orang-orang yang tidak diketahui identitasnya, serta memberi ruang untuk para pemain bebas dalam berekspresi dan tetap memikirkan keamanan para penggunanya.

Penelitian ini dapat mendorong terciptanya lingkungan sosial digital yang lebih sehat dan aman dari tindak kejahatan. Jika kepedulian terhadap batasan, etika, dan keamanan dalam berinteraksi semakin diterapkan di ruang *virtual*, maka komunitas digital diharapkan mampu menciptakan budaya berinteraksi yang lebih aman, terbuka, dan mendukung perkembangan sosial pengguna dari berbagai kelompok usia tetapi tetap aman.

1.6. Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada fenomena relasi sosial pemain dalam game Roblox pada pertemanan lintas usia. Penelitian ini berfokus pada pengalaman subjektif pemain yang membangun interaksi melalui komunikasi dengan teknologi tanpa melihat teknis permainan dan faktor lainnya dari *game online*. Selain itu, cukup sedikit peneliti terdahulu yang membahas terkait *game online* khususnya Roblox yang dimana dalam *game* tersebut dapat terbentuk relasi sosial dan ruang komunikasi secara digital.

Penelitian ini juga hanya terbatas pada interaksi yang terjadi di dalam platform Roblox saja, tanpa memasukkan interaksi pemain di luar game tersebut, misalnya di media sosial atau pertemuan secara langsung di dunia nyata. Hal ini dilakukan agar analisis tetap fokus pada bagaimana relasi sosial terbentuk melalui media

virtual, termasuk melalui fitur *chat* dan *voice chat*. Dengan demikian, penelitian ini menekankan pengalaman dan pandangan pemain selama berinteraksi di dalam ruang *virtual* Roblox.

Selain itu, penelitian ini tidak meneliti dampak psikologis jangka panjang atau efek negatif lain seperti kecanduan, tekanan sosial, atau gangguan perilaku. Fokusnya tetap pada aspek komunikasi, dan pembentukan relasi sosial antar pemain antar usia. Pembatasan ini yang membantu penelitian agar tetap terarah dan mendalam pada inti fenomena yang menjadi topik penelitian, yakni relasi sosial antar usia di dunia *virtual*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini hanya diperoleh melalui informan tertentu yaitu mencakup pemain Roblox khususnya dengan rentang usia 12-15 tahun dan 21-23 tahun yang bersedia diwawancarai, sehingga data yang diperoleh bersifat spesifik terhadap pengalaman subjektif mereka sehingga terdapat kemungkinan bahwa terdapat informasi yang belum terungkap. Penelitian menekankan pada pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi deskriptif yang diperoleh dari pengalaman personal pemain, bukan perilaku seluruh pengguna Roblox. Hal ini penting untuk memastikan kualitas data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian, yaitu memahami interaksi antar usia dan bagaimana pemain membentuk identitas di ruang komunikasi melalui teknologi.

Penelitian ini juga mempertimbangkan kasus-kasus yang menunjukkan potensi adanya risiko, misalnya interaksi antara anak-anak dan orang dewasa yang tidak dikenal. Meskipun demikian, kasus ini digunakan sebagai gambaran untuk memahami fokus penelitian, tanpa membahas tindakan hukum atau dampak kriminal secara mendalam. Pembatasan ini menjaga fokus penelitian tetap pada relasi sosial di Roblox sebagai ruang komunikasi.

Terakhir, penelitian ini tidak menelaah aspek teknis permainan, mekanisme *game*, atau faktor industri Roblox secara mendalam. Fokus tetap diarahkan pada pengalaman interaksi dan relasi sosial antar pemain. Pembatasan ini dilakukan agar analisis tetap terarah pada aspek komunikasi dan sosial, bukan pada sisi teknis atau komersial *game*.