

BAB I

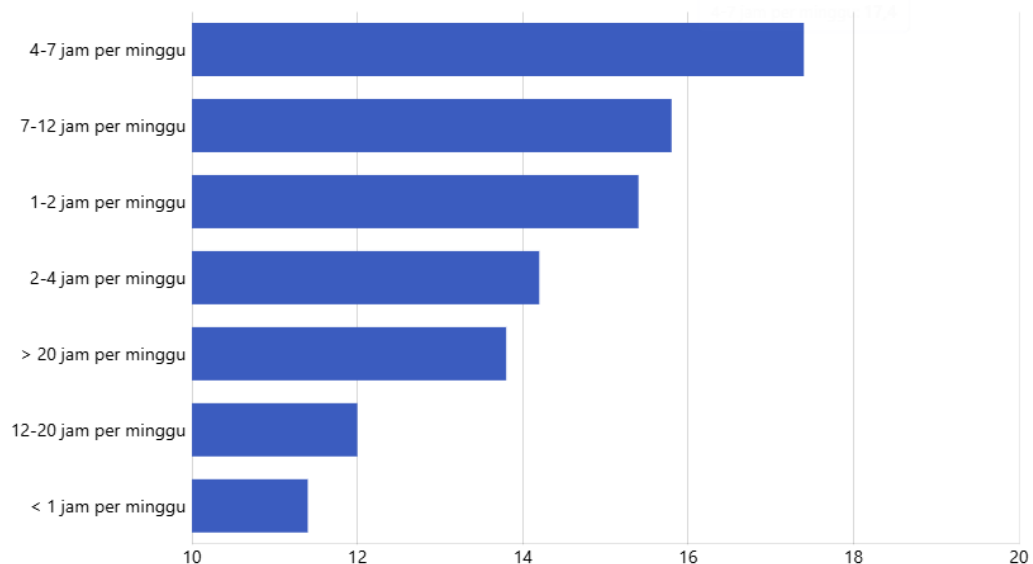
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media sosial pada era digital menjadi sarana informasi yang penting bagi masyarakat di seluruh dunia. Beberapa media sosial yang kerap digunakan oleh masyarakat pada umumnya adalah Instagram, TikTok, dan YouTube. Di dalam media sosial tersebut, unsur hiburan yang dibutuhkan adalah konten. Konten merupakan serangkaian informasi atau pesan dalam platform sosial media yang dapat dibuat dengan berbagai format seperti gambar dan video (Iqbal, 2022). Kemudahan akses media digital saat ini membuat anak-anak mudah terpapar dengan informasi maupun berita yang bisa saja tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini dikarenakan kurangnya kesadaran orang tua dalam memberikan batasan pada anak-anak dalam penggunaan *gadget*. Dapat dilihat saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki gawai (*handphone*) sendiri yang kerap digunakan setiap saat. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2025, ada beberapa data yang menunjukkan seberapa banyak anak-anak sudah mengakses media digital dan internet, sebanyak 35,57% anak usia 0-6 tahun, 4,33% anak usia dibawah satu tahun, 33,8% anak usia 1-4 tahun, dan 51,19% anak usia 5-6 tahun (J, 2025).

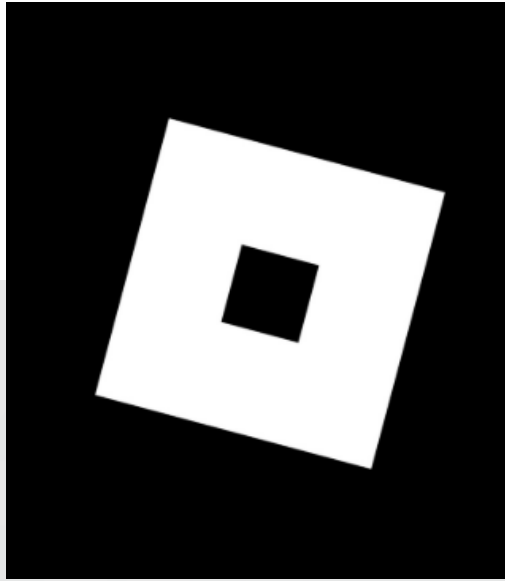
Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi digital saat ini, cara dan sarana anak-anak dalam mendapatkan informasi dan hiburan dalam keseharian mereka juga ikut berubah. Salah satu sarana digital yang sering digunakan oleh anak-anak masa kini adalah game. *Game* sendiri memiliki dua jenis, yaitu *offline games* dan *online games*. *Game offline* merupakan game yang dimainkan secara lokal, baik sendiri maupun teman Sedangkan *game online* merupakan *game* yang dimainkan bersama orang lain dari berbagai lokasi yang berbeda (Acer Indonesia, 2023). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, di Indonesia kini banyak anak-anak dari usia dini hingga 18 tahun telah mendominasi

pasar *game* dan memainkan *game* dengan jumlah sebesar 46,2% (Sucipto, 2024). Salah satu *game* yang tengah ramai diperbincangkan dan dimainkan adalah Roblox.



Gambar 1.1 Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Untuk Main Game di Indonesia
Sumber: Cindy Muthia Annur, Databoks (2021)

Roblox merupakan salah satu *game online* yang ada di berbagai *platform*, seperti *mobile*, komputer, dan konsol yang menawarkan jutaan cara bagi orang untuk bersama, mengajak komunitasnya untuk menjelajahi, menciptakan, dan berbagi pengalaman unik tanpa batas (Roblox, 2026). Roblox sendiri rilis pada tahun 2006 yang dibuat oleh David Baszucki dan Erik Cassel. Roblox merupakan *game online* yang *free to play*, di mana jika orang-orang ingin bermain Roblox mereka tidak perlu membeli permainannya terlebih dahulu, sehingga mudah dimainkan dan diakses oleh semua orang. Roblox sendiri sudah berjalan selama 19 tahun dan sudah memiliki award, seperti Kids Choice Award for Favorite Video Game oleh Nickelodeon (Tutorial Game, 2025). Uniknya Roblox bukan *game online* yang memiliki genre khusus, sehingga membuatnya menjadi *game online* yang dianggap *platform game*. Roblox sebenarnya sudah dibuat pada tahun 2004, namun pada tahun 2005 berubah nama dari Dynablocks menjadi Roblox yang pada akhirnya dirilis secara resmi ke publik pada tahun 2006 dengan Roblox Corporation selaku *publisher* (Fandom.com, n.d.).



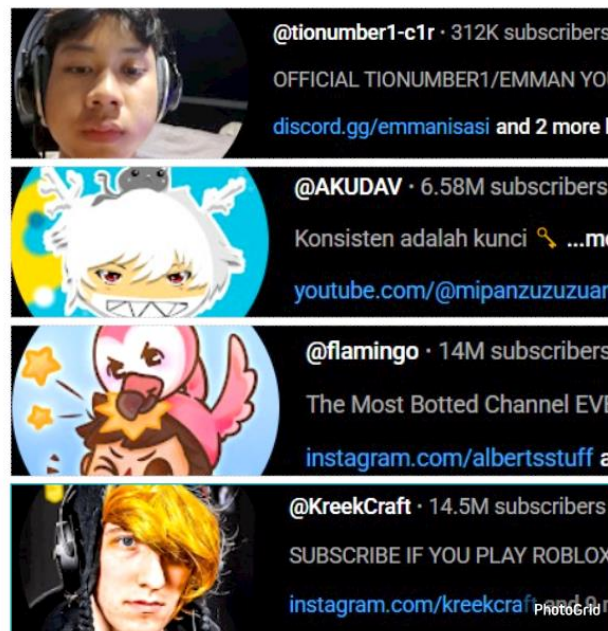
Gambar 1.2 Logo Roblox
Sumber: Channel YouTube Roblox (2025)

Roblox memungkinkan para pemain untuk bermain berbagai macam jenis permainan di dalamnya dengan terciptanya dunia virtual sendiri dengan skala yang sangat besar. Hingga saat ini Roblox terus berkembang menjadi sebuah fenomena yang mendunia dengan jutaan pemain aktif yang didominasi oleh kalangan anak-anak. Hal tersebut membuktikan bahwa Roblox bukanlah sekedar “game” yang menemani dan menghibur anak-anak, melainkan juga sarana dan ruang terbuka untuk anak-anak berpotensi untuk berkembang menjadi kreatif dan media komunikasi dengan potensial tinggi.



Gambar 1.3 Angka Pemain Roblox di Indonesia
Sumber: ION Network (2025)

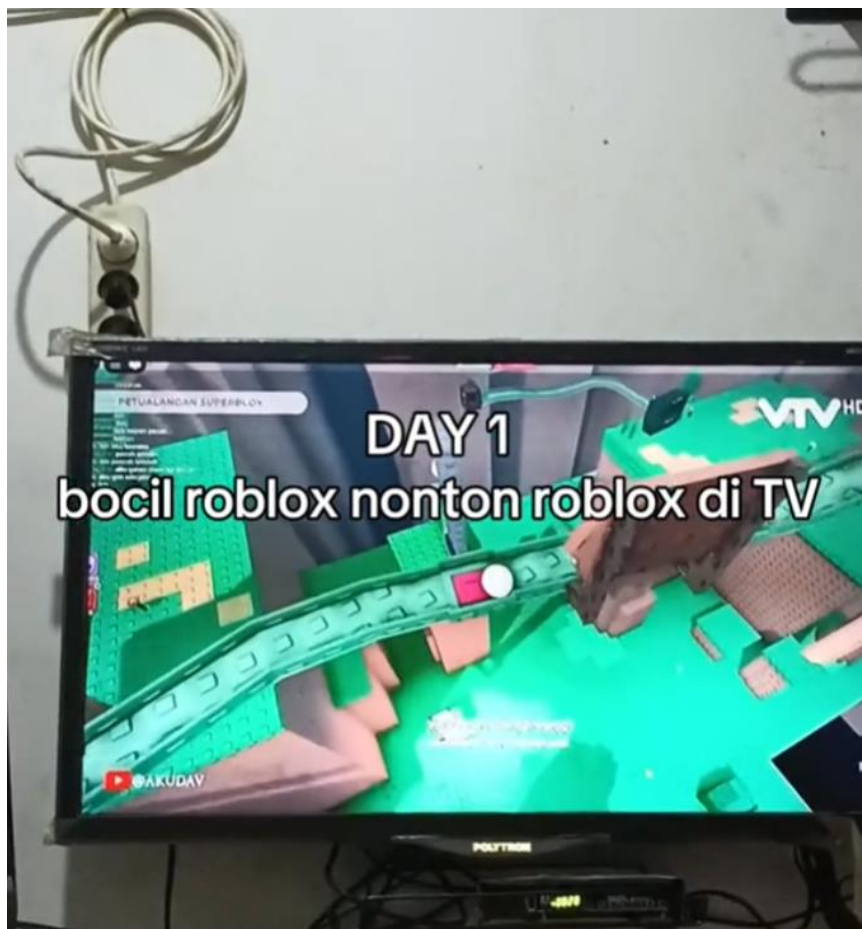
Data dari ION Network di tahun 2025 menunjukkan angka pemain Roblox di Indonesia. Data tersebut menunjukkan ada sekitar 44,2 juta pemain aktif secara bulanan dan 22 juta pemain aktif harian Roblox di Indonesia. Angka tersebut menunjukkan seberapa besar fenomena Roblox yang mendunia. Dilihat dari sisi komunikasi dalam sebuah media digital, kehadiran para konten kreator Roblox menjadi aspek yang penting dalam membentuk pengalaman para pemain, terutama anak-anak. Konten kreator merupakan seseorang yang membuat, mengolah, mengunggah, dan menyampaikan suatu pesan pada platform media sosial. Peran konten kreator tidak hanya menayangkan *gameplay* (permainan), tetapi juga membuat dan menyusun alur cerita (*Storytelling*) yang dapat menarik perhatian audiens. Para konten kreator juga berperan menjadi aktor dalam suatu konten yang dapat mempengaruhi pandangan dan pola pikir audiensnya. Di dalam *game* Roblox sendiri, sudah ada ribuan konten kreator yang terkenal baik secara lokal hingga internasional. Contoh konten kreator Roblox lokal yang memiliki audiens yang cukup banyak adalah emma (<https://www.youtube.com/@tionumber1-clr>) dan AKUDAV (<https://www.youtube.com/@AKUDAV>), internasional di antaranya Flamingo (<https://www.youtube.com/@flamingo>) dan KreekCraft (<https://www.youtube.com/@KreekCraft>). Para konten kreator tersebut membutuhkan penggunaan teknik *storytelling* yang dapat membantu mereka dalam meramaikan konten mereka dan membangun sebuah komunitas audiens di media sosial. Karena konten memiliki unsur cerita dalam isi, struktur, dan penyampaian, maka dibutuhkan penggunaan *storytelling*. Di dalam *storytelling* tentunya akan dibutuhkan sebuah narasi



Gambar 1.4 Contoh Konten Kreator Roblox

Sumber: @tionumber1-c1r, @AKUDAV, @flamingo, @KreekCraft, YouTube (2025)

Narasi merupakan penyusunan alur cerita yang akan disampaikan yang biasa ditemukan di cerpen, novel, cerita inspiratif, dan masih banyak lagi (Rosa, 2022). Penyusunan narasi sebuah cerita atau pesan yang tepat dapat membantu para konten kreator untuk membawakan konten yang menarik bagi para target audiensnya. Para konten kreator Roblox harus memperhatikan bagaimana konten yang akan diunggah dapat menarik minat anak-anak dengan susunan alur yang akan terjadi dalam konten yang hendak dibuat. Pada umumnya narasi konten yang berisikan konten yang ditujukan pada anak-anak bersifat imajinatif dan edukatif. Konten-konten tersebut dibuat bukan hanya sekedar menghibur, tetapi juga menambahkan wawasan dan pengetahuan anak-anak akan suatu informasi atau pesan. Karena konten kreator Roblox didominasi oleh audiens anak-anak, maka tentunya narasi yang digunakan haruslah sesuai. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan kata-kata sederhana, interaktif, dan juga menampilkan visual-visual menarik dalam konten yang akan dibuat. Anak-anak akan melihat apakah cerita yang ada dalam suatu konten menurut mereka menarik. Setelah menyusun sebuah narasi yang tepat dan menarik, akan disampaikan dengan pemilihan storytelling yang sesuai dengan target audiens nya yang pada penelitian ini adalah anak-anak.



Gambar 1.5 Contoh Anak Menonton Konten Kreator Roblox
Sumber: Akun TikTok @bororox__, TikTok (2025)

Storytelling merupakan suatu aktivitas untuk menyampaikan sebuah narasi atau cerita (Fauzyah, 2021). Storytelling dapat dijadikan sebagai cara untuk menyampaikan suatu pesan secara emosional yang membangun keterlibatan emosi dan imajinasi yang dapat menciptakan ikatan dengan audiens, terutama pada anak-anak dengan pemilihan narasi yang imajinatif dan menyenangkan. Para konten kreator memanfaatkan storytelling untuk membawa konten mereka menjadi sebuah narasi yang “hidup”. Storytelling dapat membuat dan membangun sebuah ikatan dengan para audiens nya secara emosional yang membuat para audiens akan bertahan dan menyukai konten kreator tersebut. Ditengah intensnya saluran informasi yang ada, storytelling dapat masuk menjadi kunci penting untuk mempertahankan audiens dari seorang konten kreator. Storytelling dapat membuat

suatu interaksi dengan para audiens dengan kemampuan storytelling yang menarik yang memungkinkan para konten kreator untuk membangun suatu hubungan emosional. Jika pembawaan dan eksekusi storytelling dilakukan dengan benar, itulah yang membuat mereka relevan dan *memorable*, sehingga dapat menonjol dari konten kreator lainnya.

Penggunaan storytelling yang diterapkan dalam konten-konten Roblox menjadi sangat relevan karena anak-anak memiliki cara pemahaman mereka sendiri, yakni memahami melalui cerita yang sederhana dengan visual yang menarik yang mudah untuk diidentifikasi. Dengan pemilihan narasi yang tepat dan terstruktur, para konten kreator dapat memberikan pengalaman audio visual yang lebih dalam. Storytelling berperan memberikan alur cerita yang imajinatif, menyenangkan, dan sederhana bagi anak-anak agar mudah dimengerti dan bisa dinikmati sebagai hiburan di mata anak-anak. Para konten kreator Roblox memanfaatkan alur cerita sebagai cara untuk memperkuat citranya di mata masyarakat.

Studi kasus ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan teknik storytelling yang tepat sebagai alat komunikasi, pemahaman yang terstruktur mengenai cara menyusun dan menerapkan cerita yang masih terbatas, terutama di game seperti Roblox yang didominasi oleh anak-anak. Selain analisis konten dan dampak dari konten kreator, penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana elemen cerita seperti alur, karakter, intonasi, dan tema dibuat secara terstruktur yang dapat beresonansi dengan audiens anak-anak. Dengan menganalisa bagaimana cara para konten kreator menyusun alur cerita storytelling dengan narasi yang tepat untuk meningkatkan minat anak-anak bermain Roblox. Penelitian ini diharapkan mampu membawa wawasan dan informasi yang berguna dan positif bagi konten kreator lainnya dan mendorong inovasi dalam bercerita yang mampu mempererat hubungan emosional antara konten kreator dan komunitasnya di platform media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa komunikasi digital yang digunakan oleh konten kreator Roblox agar bisa menarik minat anak-anak melalui cerita yang ada dalam konten mereka. Karena persaingan di dunia konten sangat ketat dan pemahaman anak-anak terhadap informasi berbeda dengan orang dewasa, penelitian ini perlu menganalisis secara detail berbagai aspek praktis dari cara cerita yang digunakan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami bagaimana teknik storytelling diterapkan oleh para konten kreator Roblox untuk menjangkau anak-anak. Oleh karena itu, rumusan masalah ini adalah; penelitian ini ingin melihat bagaimana konten kreator Roblox merumuskan dan mengimplementasikan elemen-elemen storytelling (seperti alur, karakter, dan konflik) dalam konten mereka, bagaimana storytelling tersebut secara khusus disesuaikan agar mampu menciptakan pengalaman audiovisual yang positif dan mudah dipahami oleh audiens anak-anak, dan penelitian ini juga berupaya sejauh mana efektivitas penggunaan storytelling tersebut dalam menjangkau dan mempertahankan atensi target audiens anak-anak.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan teknik storytelling konten kreator dalam meningkatkan minat bermain Roblox pada anak-anak pada platform YouTube.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana penerapan teknik storytelling konten kreator dalam meningkatkan minat bermain Roblox pada anak-anak pada platform YouTube.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini dilakukan dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi, secara khususnya studi komunikasi digital, media sosial, dan tercipta pemahaman komprehensif tentang penggunaan teknik storytelling dalam konteks konten kreator Roblox.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk para konten kreator dan praktisi industri kreatif dalam membuat strategi komunikasi yang efektif untuk menjangkau audiens anak-anak dan membantu konten kreator memahami pentingnya storytelling dalam meningkatkan keterlibatan audiens.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini dapat membantu masyarakat untuk memahami cara konten kreator Roblox membangun hubungan dengan anak-anak melalui penggunaan metode komunikasi naratif, yang dapat dijadikan acuan dalam membimbing anak-anak dalam mengakses konten secara digital.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Merupakan batasan atau kendala dalam penelitian yang dapat mempengaruhi hasil, seperti cakupan data, metode, atau waktu yang terbatas. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan informan yang ingin diwawancarai. Informan yang dipilih harus mengikuti kriteria yang ditentukan, yaitu memiliki lebih dari 500 ribu subscriber di *platform* YouTube.