

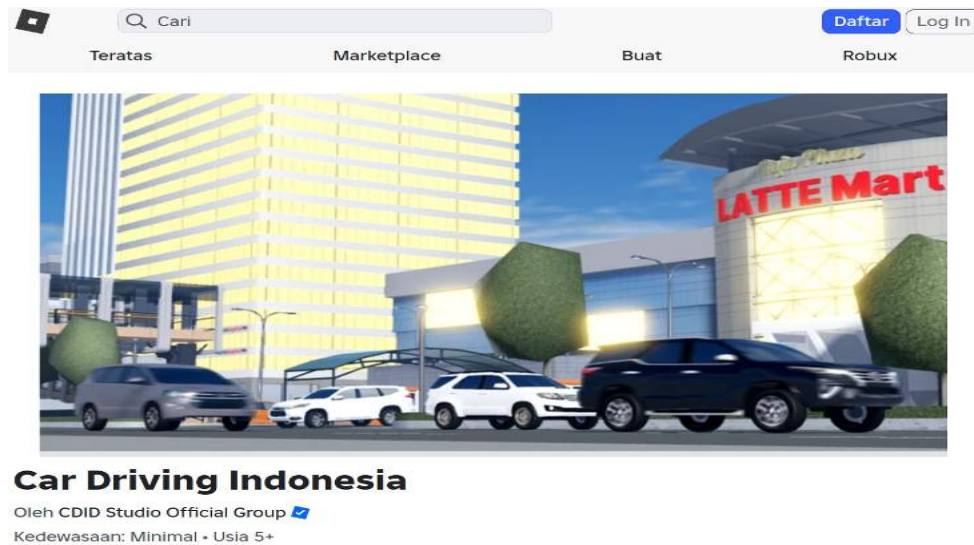
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, internet tidak lagi menjadi ruang untuk mencari informasi, melainkan telah berubah menjadi sarana komunikasi, hiburan, pendidikan, hingga ruang ekspresi diri yang tanpa batas. Dimana *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 (Sains & Indonesia, 2024). 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.

Fenomena Roblox semakin menarik bila ditinjau yang memiliki karakteristik unik seperti kecepatan beradaptasi dengan teknologi, kemampuan multitasking, kecenderungan untuk berekspresi secara terbuka di ruang digital, serta intensitas yang tinggi dalam membangun jejaring sosial secara daring. Oleh karena itu, *platform* seperti Roblox menjadi ruang ideal bagi mereka untuk menyalurkan kreativitas, membangun interaksi sosial, sekaligus membentuk identitas diri. Tidak hanya sebagai sarana hiburan, Roblox juga berperan sebagai media pembelajaran sosial yang memungkinkan penggunaannya membangaun rasa kebersamaan, sekaligus membentuk dan mengekspresikan identitas diri di dunia virtual.



Gambar 1. 1 Car Driving Indonesia Development (CDID)

(Sumber: CDID Studio Official Group)

Salah satu komunitas yang menarik untuk dikaji di *platform* Roblox adalah *Car Driving Indonesia Development* (CDID). Komunitas ini menawarkan pengalaman bermain yang berfokus pada dunia otomotif dengan menghadirkan berbagai elemen yang dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Melalui permainan tersebut, pemain dapat melakukan simulasi berkendara, berinteraksi dengan sesama pemain, serta mengikuti berbagai aktivitas yang menggambarkan situasi lalu lintas dan lingkungan sosial yang umum ditemui di Indonesia. Penggunaan unsur-unsur lokal tersebut membuat CDID memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan komunitas lain yang ada di Roblox.

Keunikan komunitas CDID tidak hanya terlihat dari konsep permainannya, tetapi juga dari keterlibatan anggota komunitas dalam mendukung keberlangsungan dan perkembangan komunitas tersebut. Anggota komunitas tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga ikut memberikan saran terkait pengembangan permainan, terlibat dalam diskusi yang berlangsung di komunitas, membuat berbagai konten yang berkaitan dengan CDID, hingga membantu menjaga suasana bermain agar tetap tertib dan nyaman. Berbagai aktivitas tersebut menunjukkan adanya hubungan sosial yang terus terjalin antaranggota di dalam ruang virtual. Sejalan dengan pendapat (Rheingold, 1993), komunitas virtual dapat dipahami sebagai sekumpulan individu yang membangun hubungan sosial melalui

komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan di ruang digital sehingga terbentuk jaringan sosial yang dilandasi oleh minat dan tujuan yang sama.



Gambar 1. 2 Kasus *Toxic* Pada Komunitas Car Driving Indonesia Development

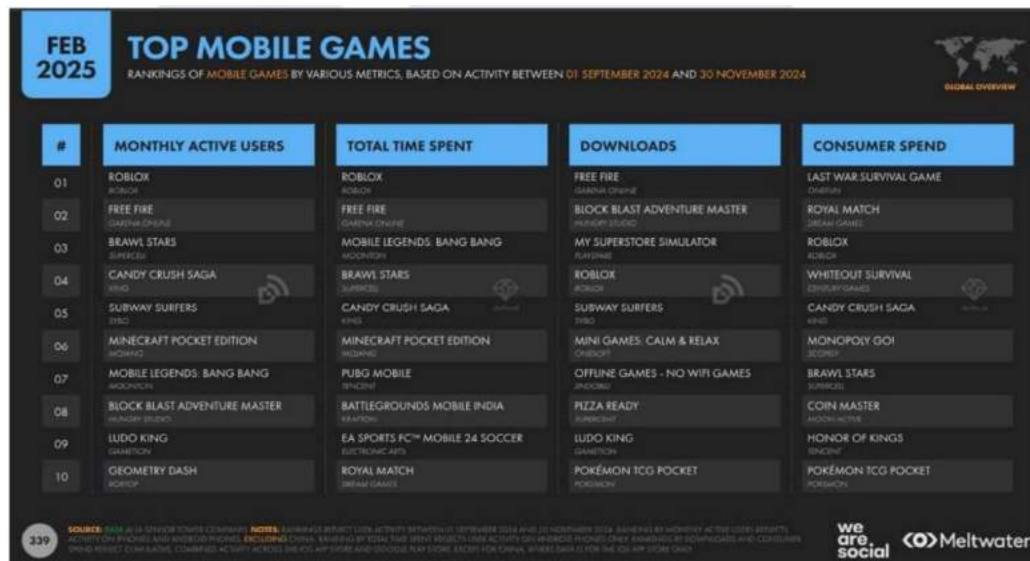
(Sumber: Channel Youtube @Neat CH, 2025)

Namun, di balik potensi yang positif, terdapat pula sisi gelap yang sering muncul dalam ruang interaksi digital, yaitu fenomena perilaku komunikasi *toxic*. Perilaku *toxic* dalam *game online* terbagi menjadi 2 hal yaitu *game play* yang mengganggu dan melanggar norma sosial di dalam *game* seperti *trolling* (bermain tidak serius atau menjahili teman satu tim), *taunting* (melakukan gerakan yang menghina musuh), melakukan *cheat* (bermain curang atau menggunakan aplikasi pihak ketiga) dan melibatkan komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain seperti, memaki maki, pelecehan secara verbal ataupun non-verbal, dan menyalahkan orang lain (Abie & Rosmilawati, 2023). Dalam komunitas daring seperti CDID Roblox, komunikasi *toxic* seringkali muncul seperti menghina seperti membawa nama-nama Binatang ketika terjadi perbedaan pendapat, kompetisi, atau bahkan hanya sekadar candaan yang kemudian berkembang menjadi konflik.

Fenomena ini semakin penting untuk diteliti karena komunikasi *toxic* bukan hanya mengganggu kenyamanan interaksi, tetapi juga berpotensi merusak solidaritas komunitas, menurunkan motivasi partisipasi, serta menimbulkan dampak psikologis pada pemain yang menjadi korban dan juga Pemain yang mengalami perilaku *toxic* yang berlebihan dapat mengalami gejala depresi dan Internet gaming disorder (Zsila et al., 2022). Perilaku komunikasi *toxic* di komunitas CDID Roblox mencerminkan paradoks digital. Namun, di sisi lain, ruang yang sama juga memunculkan bentuk komunikasi yang merugikan dan berpotensi memecah belah. Paradoks ini dapat dijelaskan melalui teori komunikasi.

Fenomena *toxic* di komunitas *game* daring sebenarnya bukan hal baru. komunikasi *toxic* telah menjadi isu yang sering muncul dalam komunitas e-sport, *platform* streaming, maupun *game online multiplayer*. Namun, penelitian mengenai perilaku komunikasi *toxic* dalam komunitas spesifik yang berbasis partisipasi seperti CDID Roblox, masih terbatas. Padahal, memahami dinamika ini sangat penting, mengingat Roblox merupakan salah satu *platform* yang sangat populer di kalangan anak muda Indonesia, dan CDID merepresentasikan integrasi antara budaya lokal dengan budaya global di ruang digital.

Jika dilihat dari sudut pandang sosial yang lebih luas, ini menjadi penting untuk menelaah bagaimana budaya digital berperan dalam membentuk pola interaksi generasi muda. Kehadiran budaya digital tidak sekadar memengaruhi cara mereka berkomunikasi, tetapi juga turut membangun nilai, norma, serta cara individu memaknai identitas dirinya. Oleh karena itu, perilaku *toxic* yang kerap muncul dalam komunitas digital tidak dapat dipahami semata-mata sebagai tindakan personal, melainkan sebagai refleksi dari proses sosial yang terbentuk melalui interaksi berkelanjutan di ruang virtual. Selain itu, partisipasi yang berkembang di komunitas CDID juga dapat dipandang sebagai bentuk demokratisasi digital, di mana setiap anggota memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan berinteraksi. Namun, tanpa regulasi sosial yang memadai, dapat dengan mudah bergeser menjadi arena konflik. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana dinamika ini berlangsung agar dapat ditemukan solusi yang seimbang antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab dalam berkomunikasi



Gambar 1. 3 Top Mobile Game s

(Sumber: We Are Social,2025)

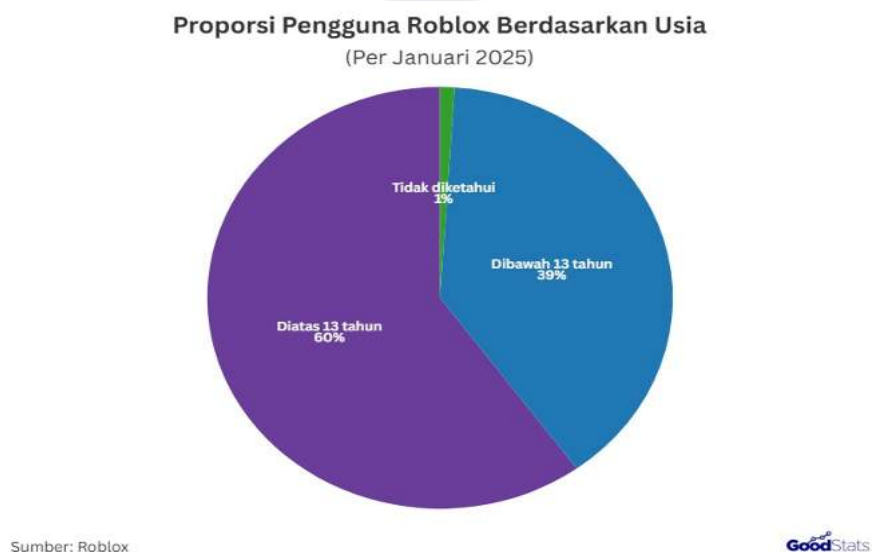
Industri *game online* pun telah berkembang pesat dalam beberapa tahun ini, dan bertransformasi tidak hanya lagi menjadi sekedar sarana hiburan, tetapi berkembang menjadi ruang sosial interaktif yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan membentuk komunitas virtual (Sulaiman & Rosyidah, 2024). *Platform game* saat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bagi pemain untuk mengonsumsi konten atau menyelesaikan misi semata, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam membangun komunitas. Melalui interaksi sosial yang bermakna, para pemain dapat saling berkomunikasi, berkolaborasi, dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam di dalam ekosistem virtual. Oleh karena itu, perkembangan dunia virtual menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji, khususnya dalam konteks permainan daring (*Online Gaming*) yang menunjukkan pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir.

Dalam komunitas yang mayoritas berasal dari global dan lokal yang saling bertemu antar pemain dari berbagai daerah di Indonesia terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam penggunaan bahasa, gaya bercanda, serta tingkat toleransi

terhadap candaan atau hinaan ringan. Perbedaan latar budaya dan pengalaman sosial tersebut memengaruhi cara individu menafsirkan suatu bentuk komunikasi. Akibatnya, ungkapan atau perilaku yang dianggap wajar dan tidak bermasalah oleh sebagian orang dapat dipersepsikan sebagai tindakan yang tidak pantas atau bersifat *toxic* oleh pihak lain.

Roblox sudah diketahui melakukan pembaruan kebijakan keamanan dan *chat* filter, terutama bagi pengguna di bawah usia tertentu, untuk membatasi fitur obrolan yang memungkinkan perilaku negatif. Misalnya, Roblox dikabarkan akan membatasi akses pengguna di bawah usia tertentu ke fitur social hangouts atau free-form 2D user creation, karena risiko obrolan antar pemain yang kurang terfilter.

Meski begitu, data spesifik tentang seberapa sering komunikasi *toxic* terjadi dalam komunitas Roblox khususnya di Indonesia, atau dalam komunitas lokal seperti CDID, masih sangat terbatas. Hal ini menciptakan celah penelitian: kita tahu dari data global/regional dan dari studi perilaku komunikasi umum bahwa risiko itu ada, tetapi bagaimana bentuk, frekuensi, faktor pendorong, serta dampaknya dalam komunitas spesifik seperti CDID belum dipetakan secara rinci.



Gambar 1. 4 Proporsi Pengguna Roblox Berdasarkan Usia
(Sumber: Takeaway Reality, 2025)

Data global menunjukkan bahwa dari semua pemain Roblox, sekitar 39% pengguna adalah di bawah 13 tahun, sisanya (sekitar 60%) usia di atas 13 tahun.

Dan kelompok usia 17-24 pengguna aktif. Dengan distribusi usia seperti ini, dalam komunitas lokal permainan yang melibatkan pemain usia muda dan pemain yang lebih dewasa, interaksi antar pemain tidak hanya soal *game play*, tetapi juga soal maturitas komunikasi, norma sosial, dan perbedaan persepsi tentang apa yang pantas/ tidak pantas.

Oleh karena itu, dalam penelitian “Perilaku Komunikasi *Toxic* pada Gen Z di Komunitas CDID *Game Roblox*”, penting untuk memasukkan data-data jumlah pengguna Roblox, usia, motivasi pemain, serta data tentang prevalensi *toxic behaviour* di *game* secara umum dan di Indonesia. Data-data tersebut menunjukkan bahwa komunitas seperti CDID berpotensi sebagai tempat di mana komunikasi *toxic* saling berinteraksi secara kompleks.

1.2 Rumusan Masalah

Game Roblox sering sekali dimainkan sebagai sarana hiburan dan menjadi tempat untuk mencari teman, membangun relasi hingga berinteraksi melalui berbagai komunitas seperti *Car Driving Indonesia Development* (CDID). Adanya komunitas tersebut, pemain dapat saling berkomunikasi, berkolaborasi, dan membagikan minat yang sama. Namun, seiring berjalannya waktu interaksi antar anggota tidak berjalan secara positif. Banyak hal ditemukan dalam bentuk komunikasi *toxic*, seperti penggunaan kata-kata kasar, saling menghina, mengejek, hingga candaan yang berkembang menjadi konflik. Oleh karena itu, untuk memahami bagaimana komunikasi *toxic* tersebut muncul, khususnya pada Generasi Z, maka rumusan masalah ini mengacu pada bagaimana pola dan bentuk komunikasi *toxic* antar pemain Gen Z di komunitas CDID pada game Roblox itu terjadi ?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana pola dan bentuk komunikasi *toxic* yang muncul dalam interaksi antar pemain Gen Z di komunitas CDID pada game Roblox?

1.4 Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi pola serta bentuk komunikasi *toxic* yang muncul dalam interaksi antar pemain Gen Z di komunitas CDID pada game Roblox.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi digital, dan dinamika perilaku komunikasi di ruang virtual.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah komunitas memahami pola interaksi yang berpotensi menimbulkan konflik, sehingga perilaku *toxic* tidak lagi dianggap sebagai hal yang wajar atau sekadar candaan.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Adapun kegunaan sosial dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman masyarakat mengenai fenomena komunikasi *toxic*, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan literasi digital dalam berinteraksi di dunia maya.

1.6 Batasan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada komunitas CDID Roblox, tidak mencakup *game* Roblox lainnya.
2. Pengumpulan data dilakukan dalam periode waktu tertentu, sehingga penelitian ini belum sepenuhnya mampu menangkap perubahan atau dinamika komunikasi *toxic* yang dapat terjadi dalam jangka waktu yang lebih panjang.
3. Peneliti hanya mengamati interaksi yang berlangsung di ruang komunitas CDID Roblox yang bersifat terbuka dan dapat diakses publik. Interaksi pribadi atau percakapan tertutup antar anggota komunitas tidak menjadi bagian dari data yang dianalisis.