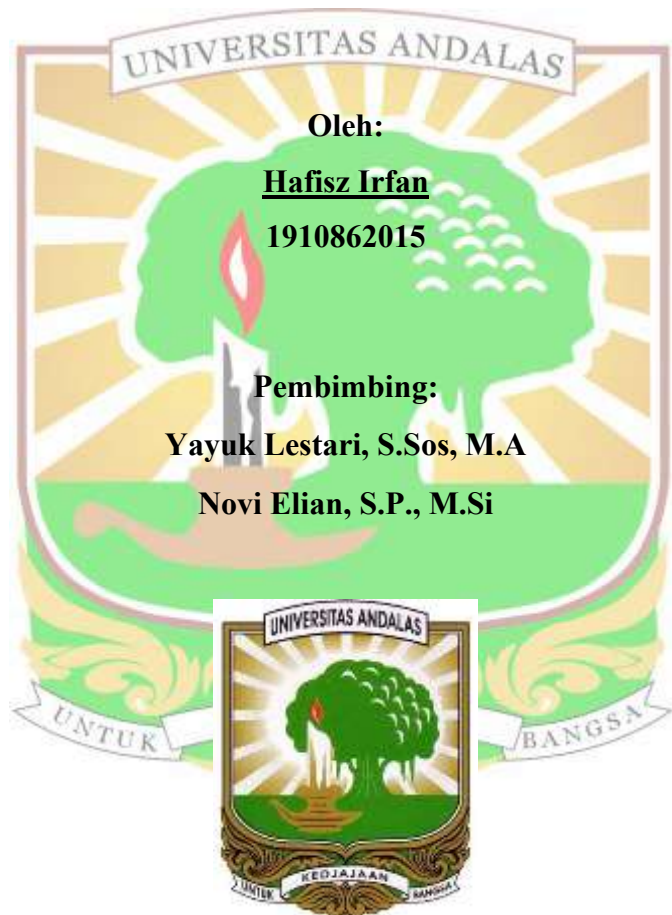


**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE ROBLOX*
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANGGOTA KOMUNITAS
DISCORD *ROBLOX* INDONESIA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas*



Oleh:

Hafisz Irfan

1910862015

Pembimbing:

Yayuk Lestari, S.Sos, M.A

Novi Elian, S.P., M.Si

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS**

2026

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE ROBLOX* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANGGOTA KOMUNITAS DISCORD *ROBLOX* INDONESIA

Oleh:

Hafisz Irfan

1910862015

Pembimbing:

Yayuk Lestari, S.Sos, M.A

Novi Elian, S.P., M.Si

Penggunaan platform komunikasi digital secara masif, seperti Discord, untuk mendukung aktivitas bermain *Game Online* yang bersifat kolaboratif seperti *Roblox*, telah memicu perpindahan ruang interaksi antarpribadi ke dalam lingkungan virtual. Kondisi ini sekaligus menantang anggapan negatif masyarakat yang menilai bahwa pemain permainan daring cenderung memiliki sifat antisosial. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara tingkat intensitas bermain *Roblox* dan keterampilan sosial pada anggota komunitas *Seanida* di aplikasi Discord. Landasan teoretis yang digunakan sebagai acuan analisis pada penelitian ini adalah *Uses and Effects Theory* Adapun teknik analisis data yang diterapkan untuk pengujian hipotesis adalah uji korelasi *Spearman Rank*. Hasil penelitian menjabarkan bahwa tingkat intensitas bermain *Roblox* menempati kategori tinggi, dan tingkat keterampilan sosial dari para responden secara menyeluruh juga tergolong ke dalam kategori tinggi, yakni dengan persentase kelayakan sebesar 78,02%. Melalui pengujian hipotesis, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,680. Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, variabel intensitas bermain terbukti memberikan kontribusi pengaruh sebesar 46,24% terhadap pembentukan keterampilan sosial responden. Sementara itu, persentase sisa sebesar 53,76% dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang tidak dikaji di dalam penelitian ini. Secara keseluruhan, simpulan dari penelitian ini berhasil mengonfirmasi asumsi *Uses and Effects Theory*. Pola penggunaan media yang bersifat aktif pada lingkungan interaksi *Roblox* dan Discord terbukti berfungsi sebagai sarana pembelajaran kognitif. Proses tersebut pada akhirnya menghasilkan dampak perilaku yang positif, yakni berupa peningkatan keterampilan komunikasi antarpribadi para pemain ketika berada di dalam lingkungan ber internet.

Kata kunci: Intensitas Bermain, *Roblox*, Keterampilan Sosial, *Discord*, *Uses and Effects Theory*.

ABSTRACT

The Relationship Between the Intensity of Playing Roblox Online Game and Social Skills Among Members of the Indonesian Roblox Discord Community.

By:

Hafisz Irfan

1910862015

Supervisors:

Yayuk Lestari, S.Sos, M.A

Novi Elian, S.P., M.Si

This research is motivated by the massive use of digital communication platforms such as Discord to support collaborative Online gaming activities like Roblox, which has shifted the arena of adolescent interpersonal interaction into virtual spaces and challenged the negative stigma that Gamers tend to be anti-social. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing Roblox Online Game and the level of social skills among members of the Seanida community on the Discord platform. The theory utilized as the analytical tool in this study is the Uses and Effects Theory proposed by Sven Windahl. The research method applied is quantitative with an explanative approach through a survey method. Data collection was conducted by distributing questionnaires to 100 respondents who are active members of the community through a specific sampling technique. The data analysis technique used to test the hypothesis is the Spearman Rank correlation using the SPSS program. The results indicate that the intensity of playing Roblox is in the high category, and the overall social skills level of the respondents is also in the high category (78.02%). The hypothesis testing results show a correlation coefficient value of 0.680, indicating a strong, positive, and significant relationship between the two variables. This finding is reinforced by the Z-test results where $Z_{count} > Z_{table}$ ($6.76 > 1.96$) and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Through the coefficient of determination test, the intensity of playing contributes a real influence of 46.24% toward the respondents' social skills, while the remaining 53.76% is influenced by other factors outside this study. The conclusion of this study confirms the Uses and Effects Theory, where active and communal media use (uses) within the Roblox and Discord ecosystems acts as a cognitive training ground that produces positive behavioral effects (effects) in the form of sharpening adolescent social skills in cyberspace.

Keywords: *Intensity of Playing, Roblox, Social Skills, Discord, Uses and Effects Theory.*