

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi di era digital sekarang ini telah mengubah drastis cara kita berkomunikasi dan menikmati hiburan. Internet kini tidak lagi hanya menjadi pelengkap, tetapi sudah berubah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat modern. Di Indonesia, hal ini terbukti dari tingginya angka penetrasi internet yang menyentuh 80,66% dari total penduduk, atau setara dengan 229 juta jiwa pada tahun 2025 (APJII, 2025). Jumlah pengguna yang begitu besar ini menciptakan lahan subur bagi berkembangnya media baru, terutama di sektor industri *Game Online*.

Besarnya minat terhadap *Game Online* ini bisa dilihat dari data Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia (2024), yang mencatat bahwa pasar *Game* di Indonesia merupakan salah satu yang paling besar di Asia Tenggara dengan jumlah pemain melebihi 150 juta orang. Di tengah banyaknya pilihan permainan yang tersedia, Roblox hadir sebagai fenomena yang berbeda karena mengusung konsep *User Generated Content* (UGC). Berbeda dari *Game* biasa, Roblox menawarkan konsep "sandbox" yang membebaskan pemain untuk membuat dan menyebarkan permainan kreasi mereka sendiri. Kebebasan dari konsep yang dihadirkan ini secara tidak langsung turut memengaruhi siapa saja yang memainkannya.

Konsep UGC dari *Game* Roblox membawa dampak turunan yang turut memengaruhi profil dari penggunanya, Roblox sering kali dipandang sebagai platform yang hanya diminati oleh anak-anak, data menunjukkan bahwa pengguna berusia 13 tahun ke bawah mencakup lebih dari 50% total pengguna aktif, menjadikan mereka sebagai audiens utama platform tersebut (Huang, 2023). Namun, berdasarkan data terbaru justru menunjukkan perubahan demografi penggunanya yang drastis. Ramić (2025) mencatat bahwa basis pengguna Roblox yang salah satunya didominasi oleh kawasan Asia-Pasifik dengan persentase mencapai 35,7%, lebih lanjut menemukan bahwa terjadi perubahan pada usia pemain yang kini semakin dewasa. Pengguna Roblox tidak lagi hanya anak-anak sekolah dasar, melainkan sudah meluas hingga ke kalangan remaja dan dewasa muda.

Karakteristik Roblox yang menyediakan konten buatan pengguna yang bermacam-macam, juga sangat berpotensi memicu penggunaan dengan intensitas tinggi. Intensitas di sini mencakup seberapa lama durasi bermain dan seberapa sering frekuensinya. Dalam kasus Roblox, intensitas bermain biasanya tinggi karena sifat dasar Roblox ini yang berisikan berbagai konten *Game*. Berbeda dengan *Game* kompetitif yang mempunyai bentuk konten yang pasti, Roblox adalah dunia virtual (*metaverse*) berisi ratusan permainan yang bisa dijelajahi terus-menerus. Laporan *benchmark* Roblox tahun 2025 memperlihatkan bahwa pengguna yang paling aktif bisa menghabiskan waktu rata-rata 2,4–2,7 jam setiap harinya. Pola bermainnya sering kali berupa sesi-sesi pendek yang dilakukan

berulang kali, sehingga tanpa sadar waktu bermain menumpuk menjadi durasi yang sangat panjang (Dypiangco et al., 2025).

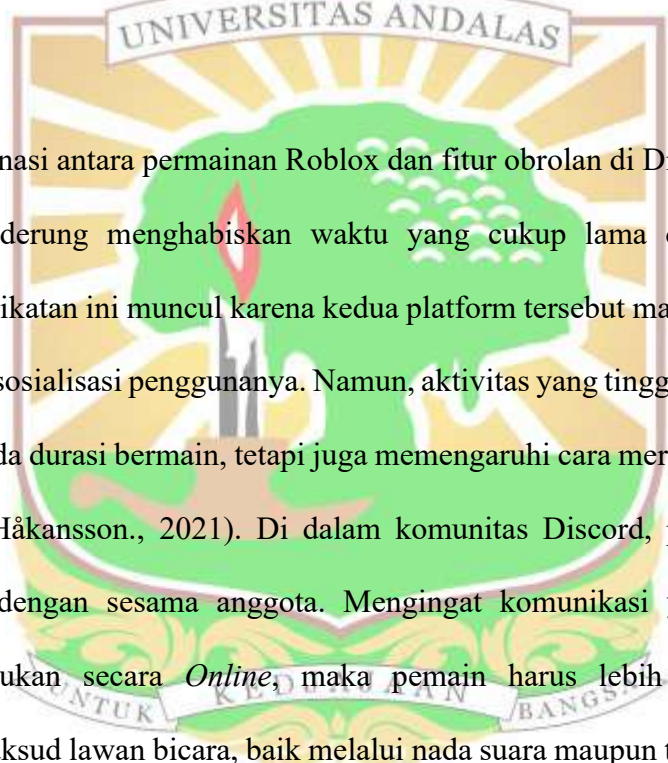
Kebiasaan bermain dalam waktu lama ini sebenarnya dapat dijelaskan lewat pandangan Griffiths dan Pontes (2020) yang menyebutkan bahwa struktur atau rancangan video *Game* memang berperan dalam membentuk dan mempertahankan kebiasaan bermain seseorang. Lamanya waktu bermain ini juga berkaitan dengan konsep toleransi, di mana pemain lama-kelamaan merasa perlu menambah jam bermainnya untuk bisa mendapatkan kesenangan atau kepuasan yang sama seperti sebelumnya. Kebiasaan ini akhirnya membentuk pola bermain yang rutin dan aktif, yang membawa pengaruh berupa mendorong kebutuhan akan interaksi sosial yang lebih baik daripada sekadar apa yang disediakan oleh fitur bawaan *Game*.

Keterikatan pada *Game* ini menjadi semakin kuat dengan hadirnya aplikasi pendukung seperti Discord. Aplikasi ini membuat pengalaman bermain jadi jauh lebih menyenangkan berkat fitur obrolan suara dan teks secara *real-time*. Juliansyah dan Febrianti (2024) menggambarkan Discord sebagai ruang berkumpul virtual yang menghapus jarak antar pemain. Di dalam komunitas Discord, bermain *Game* berubah menjadi kegiatan sosial. Para penggunanya aktif bukan hanya untuk bermain, tetapi juga untuk bersosialisasi dan menunjukkan eksistensi diri di komunitas. Interaksi sosial dan rasa kompetitif inilah yang sering kali membuat seseorang betah bermain sampai berjam-jam.

Vu Ha Dao (2022) menyebutkan bahwa motivasi utama individu bergabung ke server Discord adalah untuk memperluas lingkaran sosial dan mencari orang-

orang dengan pola pikir yang sama (*like-minded people*) guna membangun koneksi yang lebih bermakna. Kehadiran Discord dalam ekosistem Roblox menjadi penting untuk memfasilitasi kebutuhan interaksi yang tidak sepenuhnya terakomodasi oleh fitur *chat* bawaan *Game*. Mengingat karakteristik dari Roblox, bermain sendirian (*solo player*) sering kali terasa sepi dan sulit, apalagi untuk permainan yang membutuhkan kerja sama tim. Maka dari itu, pemain masuk ke komunitas Discord dengan tujuan utama mencari teman 'mabar' yang cocok agar permainan menjadi lebih menarik.

Kombinasi antara permainan Roblox dan fitur obrolan di Discord membuat pengguna cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama dalam aktivitas tersebut. Keterikatan ini muncul karena kedua platform tersebut mampu memenuhi kebutuhan bersosialisasi penggunanya. Namun, aktivitas yang tinggi ini tidak hanya berdampak pada durasi bermain, tetapi juga memengaruhi cara mereka berinteraksi (Henzel dan Håkansson., 2021). Di dalam komunitas Discord, pengguna perlu terlibat aktif dengan sesama anggota. Mengingat komunikasi yang terjadi di Discord dilakukan secara *Online*, maka pemain harus lebih cermat dalam memahami maksud lawan bicara, baik melalui nada suara maupun tulisan di kolom percakapan. Situasi ini secara tidak langsung mendorong pengguna untuk menguasai kemampuan tertentu, seperti beradaptasi dengan berbagai sifat teman main dan memahami aturan sopan santun, agar mereka dapat diterima dengan baik dalam komunitas tersebut.



Tuntutan untuk mampu menyesuaikan diri dan membaca situasi di dalam komunitas tersebut pada dasarnya menunjukkan sebuah kemampuan dasar dalam bagaimana cara berhubungan antar manusia. Keterampilan ini merupakan tata cara yang digunakan individu untuk membangun interaksi, baik melalui komunikasi lisan maupun bahasa tubuh seperti gestur dan penampilan (Angelo, 2015). Sebagai makhluk sosial, manusia menggunakan berbagai saluran ini untuk menyampaikan pesan dan emosi. Dalam prosesnya, makna sebuah pesan tidak hanya ditentukan oleh pilihan kata, tetapi juga sangat bergantung pada intonasi dan volume suara saat diucapkan. Oleh sebab itu, setiap individu perlu memiliki kesadaran mengenai bagaimana pesan yang mereka sampaikan akan dimaknai oleh lawan bicaranya, mengingat variasi kecil dalam penulisan seperti halnya tanda baca, dapat memengaruhi persepsi emosi di media (Poirier et al., 2025).

Wu (2008) secara lebih lanjut menjabarkan bahwa kompetensi keterampilan sosial terbagi menjadi tiga aspek utama, yaitu kemampuan presentasi diri, kepekaan membaca situasi, dan fleksibilitas perilaku. Anggota komunitas diharapkan mampu menempatkan diri sesuai aturan yang berlaku di dalam server, peka terhadap emosi pengguna lain meskipun tanpa tatap muka, serta luwes dalam menghadapi berbagai karakter pemain yang berbeda. Ketiga aspek ini bekerja secara bersamaan ketika komunikasi berlangsung. Jika seorang pengguna kurang menguasai salah satu aspek tersebut, misalnya tidak peka membaca situasi, hal ini berpotensi memicu kesalahpahaman atau penilaian negatif dari anggota komunitas lainnya.

Fenomena yang telah dijelaskan diatas dapat dipahami sebagai kaitan antara pola konsumsi media dan perubahan perilaku, yang relevan jika dibedah menggunakan teori *Uses and Effects*. Teori yang diperkenalkan oleh Sven Windahl (1979) ini menggabungkan dua sudut pandang, yaitu motif pengguna dalam memilih media (*Uses and Gratifications*) dan dampak yang ditimbulkannya (Efek Media). Windahl berpendapat bahwa penggunaan media adalah proses aktif; pengguna memilih konten untuk memuaskan kebutuhan tertentu, dan proses konsumsi inilah yang memicu konsekuensi pada perilaku mereka. Dalam konteks penelitian ini, relevansi teori tersebut terlihat pada bagaimana pola konsumsi media *Game* yang aktif berpengaruh pada perubahan perilaku keseharian penggunanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Alfianto dan Hazim (2024) terhadap komunitas Mobile Legends di Sidoarjo menemukan adanya korelasi negatif yang signifikan antara intensitas bermain dengan keterampilan sosial remaja. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas seseorang terlibat dalam *Game Online* kompetitif, semakin rendah kemampuan sosial mereka di dunia nyata. Hal serupa juga ditemukan dalam studi Setiaji dan Virlia (2016) pada pemain *Game* dewasa awal di Jakarta Barat, yang mengungkapkan bahwa kecanduan *Game Online* berhubungan terbalik dengan keterampilan sosial. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pemain cenderung menjadikan *Game* sebagai pelarian dari masalah, yang pada akhirnya menurunkan kemampuan interaksi interpersonal mereka. Sementara itu, penelitian Erizka, Martunis, dan Abu Bakar (2019) pada siswa MAN 3 Banda Aceh memberikan gambaran deskriptif dimana intensitas bermain dan keterampilan sosial siswa berada pada kategori sedang. Meskipun

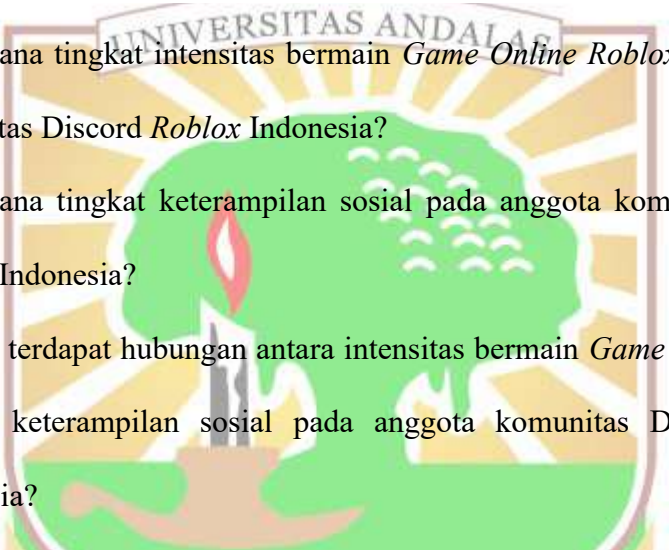
menggunakan subjek *Game* yang sama yaitu Mobile Legends, penelitian ini menyoroti bahwa intensitas bermain tidak serta-merta menghilangkan keterampilan sosial, namun tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam perkembangan sosial remaja.

Berbeda dengan penelitian Alfianto dan Hazim (2024) serta Setiaji dan Virlia (2016) yang menemukan korelasi negatif pada game bergenre kompetitif, penelitian ini mengambil sudut pandang yang berbeda. Penelitian ini tidak menempatkan game online sebagai pelarian yang merusak interaksi interpersonal, melainkan berusaha melihat hubungan penggunaan platform *User-Generated Content* (UGC) seperti Roblox, yang didukung fitur Discord, sebagai sarana latihan sosial. Sebagaimana Granic et al. (2014) menyebutkan bahwa lingkungan permainan ini memungkinkan individu bereksperimen dengan berbagai situasi interaksi tanpa risiko sosial yang berat. Di dalam komunitas Discord Roblox, dinamika seperti mengatur strategi tim, melakukan tawar-menawar item, hingga beradaptasi dengan karakter pemain yang beragam menuntut respons yang tepat dari penggunaanya. Aktivitas yang dilakukan secara rutin ini secara alami melatih kepekaan dan kemampuan adaptasi, di mana individu belajar menempatkan diri. Interaksi permainan yang sederhana berkembang menjadi hubungan pertemanan yang bermakna dan suportif, membuktikan bahwa aktivitas di dunia maya juga memerlukan kompetensi komunikasi dari penggunaanya (Domahidi et al., 2014).

Berangkat dari pemaparan fenomena di atas, penelitian ini secara spesifik akan melihat penggunaan platform *User Generated Content* (UGC) Roblox yang juga di dukung dengan interaksi sosial yang terjadi di Discord. Kemudian lebih

lanjut ingin melihat apakah terdapat korelasi dari penggunaan kedua platform tersebut kepada keterampilan sosial penggunanya. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk melaksanakan penelitian mengenai “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Roblox dengan Keterampilan Sosial pada Anggota Komunitas Discord Roblox Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

- 
1. Bagaimana tingkat intensitas bermain *Game Online Roblox* pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia?
 2. Bagaimana tingkat keterampilan sosial pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia?
 3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *Game Online Roblox* dengan keterampilan sosial pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

- 
1. Untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *Game Online Roblox* pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia.
 2. Untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia.
 3. Untuk menguji hubungan antara intensitas bermain *Game Online Roblox* dengan keterampilan sosial pada anggota komunitas Discord *Roblox* Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam bidang Ilmu Komunikasi, terutama yang berkaitan dengan pembahasan mengenai dampak dari media baru. Studi ini menyajikan bukti nyata tentang bagaimana Teori *Uses and Effects* masih sangat sesuai untuk menjelaskan perilaku pengguna di wadah kreatif seperti Roblox maupun ruang komunitas di Discord. Di sisi lain, temuan ini juga bisa menjadi acuan bagi peneliti lain di masa depan yang ingin mendalami topik serupa, khususnya tentang pengaruh sosial dan perilaku yang muncul akibat penggunaan media.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi para pemain Roblox dan pengguna Discord untuk lebih menyadari pentingnya etika interaksi. Pemain dapat memahami bahwa aktivitas yang mereka lakukan bukan sekadar hiburan, melainkan sarana latihan untuk mengasah kemampuan presentasi diri, kepekaan, dan adaptasi yang berguna di dunia nyata.
2. Bagi orang tua dan pendidik, menjadi bahan masukan mengenai pentingnya pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas digital anak/peserta didik.