

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital telah membawa perubahan besar dalam cara orang berkomunikasi dan mencari informasi. Perubahan ini tidak hanya mengubah alat komunikasi, tetapi juga cara orang membangun hubungan, menunjukkan identitas diri, dan memahami keberadaan orang lain dalam kehidupan sosial. Aktivitas yang dulu dilakukan secara tatap muka sekarang banyak dilakukan di ruang virtual melalui berbagai platform digital. Perubahan ini menunjukkan bahwa media digital telah menjadi ruang sosial baru tempat individu membangun relasi dan membentuk identitas (Nasrullah, 2022).

Salah satu bentuk ruang sosial digital yang berkembang pesat adalah platform game online. Game online adalah permainan yang dimainkan secara online yang terhubung dengan jaringan internet. Tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi telah menjadi wadah interaksi sosial yang mempertemukan individu dari berbagai latar belakang. Melalui fitur komunikasi seperti chat teks, voice chat, serta kerja sama dalam permainan, pemain tidak hanya berkompetisi, tetapi juga membangun relasi sosial, membentuk komunitas, dan mengembangkan identitas virtual. Game online sekarang bukan hanya tempat bermain, tetapi juga ruang sosial yang aktif dan terus berubah.

Dalam ruang sosial tersebut, komunikasi interpersonal menjadi fondasi utama dalam interaksi antarpemain. Interaksi yang terjadi di dalam game online tidak hanya berkaitan dengan strategi permainan, tetapi juga menyangkut proses pertukaran pesan, penyampaian emosi, pemberian dukungan, serta pembentukan kepercayaan antarpemain. Cara pemain berkomunikasi akan memengaruhi suasana bermain, keberhasilan kerja sama, dan kualitas hubungan sosial yang terbentuk. Ketika komunikasi berlangsung secara terbuka dan saling menghargai, hubungan sosial dapat berkembang secara harmonis. Sebaliknya, komunikasi yang kurang efektif atau disertai sikap negatif dapat menimbulkan kesalahpahaman, konflik, bahkan perpecahan dalam kelompok bermain.

Komunikasi dalam ruang virtual memiliki hal yang berbeda dengan komunikasi tatap muka. Keterbatasan ekspresi nonverbal seperti mimik wajah dan bahasa tubuh membuat pesan lebih mudah disalahartikan. Pemain sering kali hanya mengandalkan teks, suara, atau simbol digital untuk menyampaikan maksudnya. Karena itu komunikasi yang baik sangat dibutuhkan agar hubungan dalam game tetap berjalan dengan baik.

Dalam proses interaksi sosial tersebut, komunikasi interpersonal menjadi faktor penting dalam menjaga kualitas hubungan sosial di dalam permainan. Pemain tidak hanya bertemu sekali, tetapi dapat berinteraksi secara berulang dalam kelompok yang sama. Cara pemain berbicara dan saling memahami akan menentukan apakah hubungan jadi harmonis atau justru terjadi konflik. Perbedaan latar belakang usia, pengalaman bermain, serta gaya komunikasi sering kali menjadi pemicu terjadinya kesalahpahaman di dalam permainan.

Namun, tidak semua hubungan di game online selalu harmonis. Perilaku *toxic community*, penggunaan kata-kata kasar, ejekan, hingga pengucilan masih sering ditemukan dalam ruang permainan digital. Perilaku toxic dalam komunitas game dapat muncul akibat kerahasiaan identitas pengguna, kurangnya pengawasan sosial, serta adanya kompetisi antar pemain yang memicu konflik interpersonal. Komunikasi dan interaksi yang buruk dapat memicu emosi antar pemain dalam suatu tim sehingga akan melakukan perilaku negatif seperti toxic behavior yang nantinya akan menimbulkan *griefing*, *flaming*, ataupun *cyber bullying* (Febriyanti & Setiyowati, 2023)

Perkembangan ini memperlihatkan bahwa game online punya kehidupan sosial yang cukup rumit dan menarik untuk diteliti lebih dalam. Interaksi di dalamnya bukan cuma tentang bermain, tetapi juga tentang saling memahami, membentuk identitas, dan membuat aturan bersama dalam kelompok.

Salah satu platform yang menunjukkan perkembangan interaksi sosial tersebut secara nyata adalah Roblox. Roblox merupakan platform digital berbasis *user-generated content* yang membuat pemain tidak hanya bermain game, tetapi juga membuat dunia virtual sendiri, membentuk karakter, dan berinteraksi dalam

berbagai peran dengan pemain lain. Karakteristik ini menjadikan Roblox bukan hanya tempat hiburan, tetapi juga ruang sosial yang aktif dan kreatif.



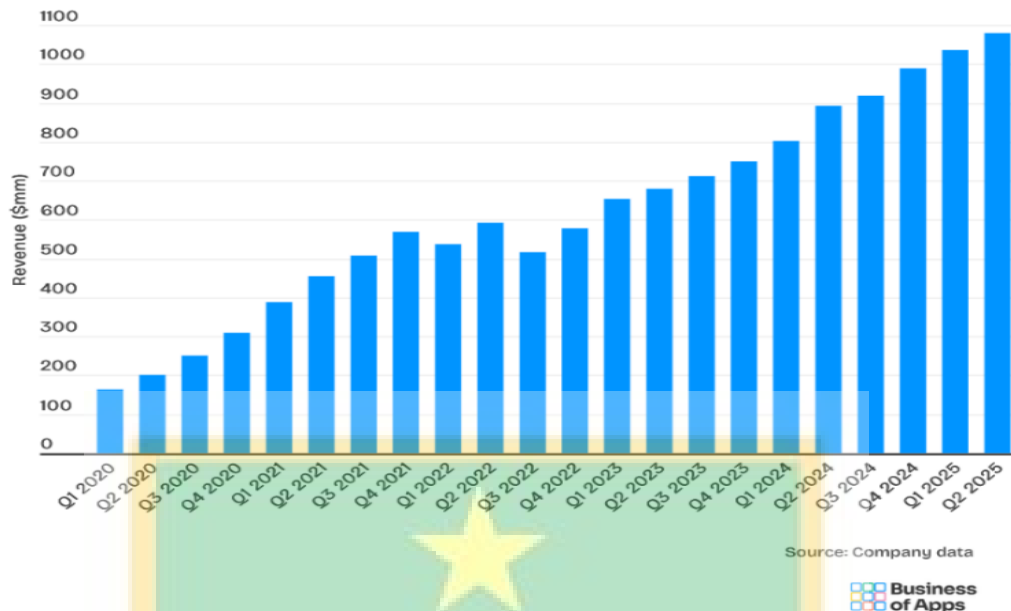
*Gambar 1.1 Profil Platform Game Roblox*

Sumber: Google Play (2024)

Gambar 1.1 menampilkan profil platform Roblox beserta avatar pemain. Tampilan ini menunjukkan bahwa Roblox adalah platform kreatif yang berisi game buatan pengguna. Beragamnya avatar menunjukkan bahwa pemain bebas membentuk identitas digital mereka, yang menjadi bagian penting dalam berinteraksi di dalam permainan.

Roblox menghadirkan fitur komunikasi seperti chat teks, voice chat, emotikon, dan gesture avatar yang memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung. Fitur tersebut memperkuat fungsi Roblox sebagai ruang sosial, di mana pemain tidak hanya menyelesaikan misi permainan, tetapi juga membangun relasi sosial melalui komunikasi interpersonal.

Menurut laporan resmi, menunjukkan bahwa Roblox mengalami peningkatan signifikan dalam jumlah pengguna aktif harian. Pada tahun 2024, Roblox memiliki sekitar 79,5 juta pengguna aktif setiap hari dan jumlahnya terus bertambah dibanding tahun sebelumnya. Angka ini menunjukkan bahwa Roblox sudah menjadi tempat interaksi digital yang digunakan banyak orang dan dipakai secara aktif.



*Gambar 1.2 Data Pengguna Aktif Harian Roblox*

Sumber: Business of Apps Analysis (2024)

Gambar 1.2 menunjukkan jumlah pengguna aktif harian Roblox yang terus bertambah setiap tahun. Kenaikan ini membuktikan bahwa Roblox tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi yang berpengaruh dalam kehidupan digital generasi muda.

Banyaknya jumlah pengguna menunjukkan bahwa interaksi di Roblox terjadi secara sering dan terus-menerus. Pemain tidak hanya masuk untuk menyelesaikan game, tetapi juga untuk berkomunikasi, membentuk kelompok, dan berteman dengan pemain lain. Kegiatan bermain bersama, mengobrol lewat chat, dan berinteraksi dalam berbagai situasi permainan menunjukkan bahwa Roblox sudah berkembang menjadi ruang sosial virtual yang aktif.

Platform komunikasi seperti Discord juga berperan penting dalam membangun interaksi komunitas pemain sebelum mereka memasuki permainan. Dalam komunitas pemain Roblox, Discord sering digunakan sebagai ruang komunikasi awal bagi para pemain untuk saling berinteraksi, mengajak pemain lain untuk bermain bersama, berdiskusi mengenai strategi permainan, serta berbagi informasi terkait game yang akan dimainkan. Melalui fitur text chat dan voice chat

yang tersedia, para pemain dapat berkoordinasi dan membangun komunikasi terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam permainan secara langsung.

Dalam industri permainan digital, Roblox tidak berdiri sendiri. Terdapat berbagai platform dan permainan lain yang memiliki konsep serupa dalam memberikan pengalaman sosial dan simulasi kehidupan virtual, seperti The Sims, Minecraft, maupun Second Life. Platform-platform tersebut memungkinkan pengguna untuk menciptakan karakter virtual, membangun dunia digital, serta melakukan interaksi sosial dengan pemain lain. Persaingan ini menunjukkan bahwa dunia permainan digital telah berkembang menjadi ruang sosial virtual yang rumit.

Karakter sosial Roblox semakin terlihat dari fitur dan sistem yang mendukung interaksi antar pemain. Salah satu keunikan yang menonjol adalah adanya role-play yang menjadi ciri khas Roblox. Dalam berbagai game simulasi, pemain bisa berperan sebagai dokter, polisi, guru, atau warga biasa. Kegiatan ini membuat pemain harus berbicara dan bertindak sesuai perannya, memahami situasi sosial, serta menyepakati arti simbol yang digunakan dalam permainan. Role-play membuat interaksi di Roblox terasa seperti kehidupan nyata karena ada pembagian peran dan aturan yang dipahami bersama meskipun tidak tertulis.

Aktivitas role-play tersebut secara tidak langsung membentuk identitas virtual lewat simbol digital. Pemain bisa mengatur avatar, kostum, ekspresi, dan cara berbicara sebagai gambaran diri mereka di dunia virtual. Identitas ini bukan hanya soal tampilan, tetapi juga soal hubungan sosial, karena dibentuk dari respons dan pengakuan pemain lain.

Berbeda dengan Identitas nyata yang berdasarkan pada identitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dikenali secara langsung, seperti nama asli, latar belakang sosial, serta hubungan interpersonal di dunia nyata. Sebaliknya, identitas virtual yaitu gambaran diri yang dibentuk oleh individu dalam dunia digital, biasanya melalui avatar, nama pengguna (username), atau karakter yang mereka buat dalam platform tertentu.

Identitas virtual di Roblox tidak terbentuk sendiri, tetapi berkembang melalui interaksi dengan pemain lain. Cara pemain berbicara, merespons, dan memperlakukan anggota kelompok memengaruhi bagaimana mereka dinilai. Pemain yang kooperatif dan suka membantu biasanya lebih mudah diterima, sedangkan pemain yang sering bersikap kasar atau meremehkan cenderung mendapat penilaian negatif dari lingkungan sekitarnya.

Pembentukan identitas virtual pemain sesuai dengan konsep diri dalam teori Mead. Identitas terbentuk dari respons sosial yang diterima dari orang lain. Pemain memahami dirinya dari cara ia diperlakukan dalam kelompok, apakah diterima, dihargai, atau justru ditolak. Saat pemain memakai istilah tertentu, memilih kostum tertentu, atau memainkan peran tertentu dalam role-play, tindakan itu akan dipahami dan dinilai oleh pemain lain, lalu memengaruhi cara mereka merespons. Proses ini menunjukkan bahwa makna sosial tidak bersifat tetap, tetapi dibentuk melalui interaksi. Jika ada perbedaan dalam memahami simbol, bisa muncul salah paham yang kemudian berkembang menjadi konflik dalam kelompok bermain.

Dalam teori Mead, diri terbentuk dari interaksi sosial. Di Roblox, pemain mengetahui seperti apa dirinya dari respons orang lain. Jika sering dihargai, ia merasa diterima jika sering dikritik, ia bisa merasa bermasalah. Ini membuktikan bahwa identitas virtual dibentuk lewat hubungan sosial, bukan secara mandiri.

Selain itu, adanya aturan tidak tertulis dalam kelompok bermain menunjukkan konsep masyarakat dalam teori Mead. Aturan tentang cara berbicara, bekerja sama, atau memperlakukan anggota tim muncul dari kebiasaan yang dilakukan bersama. Jika aturan itu dilanggar, biasanya ada respons seperti ditegur, dijaui, atau tidak diajak bermain lagi. Hal ini menunjukkan bahwa di dunia virtual juga ada bentuk pengendalian sosial.

Kehidupan sosial di Roblox tidak terbentuk begitu saja oleh sistem game, tetapi dibangun melalui komunikasi antar pemain. Cara pemain menyampaikan pesan, memahami simbol, dan merespons tindakan orang lain menjadi dasar terbentuknya aturan, identitas, dan hubungan dalam kelompok.

Jika komunikasi dilakukan secara terbuka, penuh empati, dan saling mendukung, hubungan sosial bisa berkembang dengan baik dan stabil. Sebaliknya, komunikasi yang tidak jelas, kasar, atau tidak adil bisa menimbulkan salah paham, konflik, dan perpecahan dalam kelompok bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas hubungan antar pemain sangat dipengaruhi oleh cara mereka berkomunikasi.

Walaupun Roblox sering dianggap hanya sebagai tempat hiburan, interaksi di dalamnya menunjukkan adanya masalah komunikasi sosial yang cukup penting. Perbedaan cara memahami simbol digital, penggunaan bahasa yang kurang mendukung, serta perbedaan antara pemain baru dan pemain lama menunjukkan bahwa cara berkomunikasi sangat menentukan hubungan yang terbentuk. Dalam beberapa keadaan, salah paham bisa berkembang menjadi konflik, pengucilan, bahkan membentuk kebiasaan komunikasi yang tidak sehat.

Dalam beberapa kasus, ruang komunikasi tersebut juga menunjukkan bagaimana perilaku toxic dapat memengaruhi pengalaman bermain pemain lain. Seperti, adanya pemain yang melakukan penghinaan melalui chat permainan, mengejek kemampuan pemain lain, hingga melakukan perundungan digital secara berulang. Kasus-kasus tersebut memperlihatkan bahwa interaksi sosial dalam dunia virtual membutuhkan perhatian dari berbagai pihak, baik pengembang platform maupun komunitas pengguna.

Masalah ini menjadi semakin penting karena sebagian besar pengguna Roblox adalah generasi muda yang sedang membentuk identitas diri. Interaksi yang terus terjadi di ruang virtual bisa membentuk cara mereka berkomunikasi, melihat diri sendiri, dan membangun hubungan, bahkan sampai terbawa ke kehidupan nyata. Jika hal ini tidak dipahami dengan baik, komunikasi yang agresif atau tidak adil bisa dianggap sebagai sesuatu yang biasa di lingkungan digital.

Selama ini, banyak penelitian tentang game online lebih membahas dampak negatif seperti kecanduan atau perilaku agresif. Penelitian yang secara khusus melihat peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial di Roblox, terutama dengan perspektif interaksi simbolik, masih cukup sedikit.

Padahal, Roblox memiliki ciri khas seperti role-play dan komunitas jangka panjang yang membuatnya menjadi tempat yang unik untuk meneliti pembentukan makna, identitas, dan kehidupan sosial di dunia virtual.

Dengan jumlah pengguna aktif harian yang mencapai puluhan juta, Roblox menjadi salah satu ruang sosial digital terbesar yang memengaruhi cara generasi muda berkomunikasi saat ini. Karena itu, penelitian tentang peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial di platform ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini tidak hanya menambah pengetahuan dalam bidang komunikasi digital, tetapi juga membantu memahami bagaimana membangun interaksi yang lebih sehat di ruang virtual.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini fokus pada bagaimana pemain Roblox berkomunikasi dan bagaimana komunikasi itu memengaruhi kualitas hubungan sosial di dalam game. Penelitian ini tidak hanya melihat komunikasi sebagai alat untuk mengatur permainan, tetapi sebagai proses sosial yang melibatkan pemahaman simbol, pembentukan identitas, serta terbentuknya aturan dan hubungan di dunia virtual.

Tujuan penelitian ini adalah melihat bagaimana komunikasi interpersonal memengaruhi hubungan sosial pemain di Roblox. Dengan pendekatan kualitatif dan teori interaksi simbolik, penelitian ini berusaha memahami pengalaman pemain serta perkembangan interaksi sosial di dalamnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : “Bagaimana peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di platform game Roblox?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, tujuan penelitian ini yaitu : “Untuk menganalisis peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di platform game Roblox”

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak untuk perkembangan ilmu komunikasi, terutama pada penelitian komunikasi interpersonal di ruang digital. Hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan terkait bagaimana simbol, pesan, dan interaksi virtual dimaknai oleh pemain, sesuai dengan teori Interaksi Simbolik. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti perilaku komunikasi dalam lingkungan digital yang terus berkembang.

### 1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan pemahaman bagi pemain ataupun developer platform Roblox. Untuk pemain, hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pengetahuan mengenai cara berkomunikasi yang baik untuk membentuk interaksi sosial yang positif dan mengurangi permasalahan atau perilaku *toxic*. Untuk pengembang, hasil penelitian dapat menjadi saran dalam merancang fitur komunikasi yang lebih aman, interaktif serta mendukung kualitas hubungan sosial di dalam game.

### 1.4.3. Manfaat Sosial

Secara sosial, penelitian ini dapat memberikan pengertian kepada masyarakat terkait bagaimana interaksi sosial generasi muda terbentuk dalam ruang digital. Penelitian ini juga bisa membantu orang tua untuk memahami proses komunikasi di platform game online sehingga mereka dapat memberikan pendampingan, edukasi, dan literasi komunikasi yang lebih baik. Alhasil, penelitian ini mendukung terciptanya lingkungan digital yang baik dan perkembangan sosial.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami terhadap isi penelitian terkait penelitian peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di

platform game Roblox. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab ini memberikan gambaran umum terkait fokus penelitian, dimulai dengan uraian latar belakang yang menjelaskan pentingnya memahami komunikasi interpersonal dalam konteks dunia digital, khususnya pada platform game Roblox. Pada bagian ini juga dijelaskan rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian, yaitu bagaimana peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial antar pemain di platform game Roblox. Selain itu, bab ini menyertakan tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, batasan penelitian, serta sistematika penyusunan skripsi.

## **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Pembahasan mencakup teori-teori utama yang mendukung penelitian, seperti teori Interaksi Simbolik dan konsep komunikasi interpersonal di dunia virtual. Selain itu, bab ini juga menyertakan studi penelitian terdahulu sebagai acuan untuk melihat letak penelitian ini dalam konteks keilmuan, serta menjelaskan kerangka pemikiran yang digunakan untuk menganalisis permasalahan penelitian.

## **BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu kualitatif deskriptif, dengan tujuan untuk menjelaskan secara intens bagaimana komunikasi interpersonal terbentuk dan dimaknai oleh pemain di platform game Roblox. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung pada pemain Roblox serta wawancara mendalam dengan beberapa informan yang aktif

menggunakan platform tersebut. Bab ini juga menjelaskan secara detail lokasi penelitian, subjek penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan untuk memaparkan hasil temuan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan data di lapangan melalui wawancara dan observasi. Pada bab ini dijelaskan gambaran umum objek penelitian, yaitu platform game Roblox sebagai ruang interaksi sosial digital, serta penjelasan hasil penelitian yang berhubungan dengan komunikasi interpersonal, pembentukan identitas virtual, dan pola interaksi sosial antar pemain. Selanjutnya, temuan penelitian dianalisis dan dibahas dengan mengaitkannya pada konsep dan teori yang digunakan, sehingga dapat menjawab rumusan masalah penelitian secara lengkap.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyajikan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian. Simpulan disusun untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara ringkas dan jelas berdasarkan temuan di lapangan, sedangkan saran diberikan sebagai rekomendasi yang bersifat membangun bagi pihak-pihak terkait, seperti developer, pemain Roblox, orang tua, serta peneliti selanjutnya, untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan penelitian komunikasi interpersonal dan interaksi sosial dalam ruang digital.