

## Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang

### Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds Communication experiences between children and adults

Nadia Darmayunita<sup>1\*</sup>, Farida<sup>2</sup> & M. Reza Ishadi Fadillah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia

*\*Penulis Korespondensi*

---

#### **Author's email:**

iniipeanutt@gmail.com

#### **Keywords:**

*Hybrid, netnography, online games, Roblox, social interaction*

**Abstract:** *This study examines patterns of children's interaction in Roblox gameplay, focusing on friendship formation, the use of digital symbols, and the social implications of gameplay. Using a qualitative netnographic approach, data were collected through observation and chat documentation of two popular maps: Brookhaven RP and the Mountain Climbing map. Thematic analysis indicates that children form friendships through spontaneous greetings, collaborative activities, and identity-related conversations, such as discussions of school levels. Digital symbols, emoticons, and slang are used to express closeness and build shared social meaning. The study also shows that virtual interactions enhance solidarity and empathy but also trigger the absorption of adult cultural symbols that children do not fully comprehend*

#### **Kata kunci:**

*game daring, hibrid, interaksi sosial, netnography, Roblox*

**Abstrak:** Penelitian ini mengkaji pola interaksi anak dalam permainan Roblox, dengan fokus pada pembentukan pertemanan, penggunaan simbol digital, dan implikasi sosial dari aktivitas bermain. Menggunakan pendekatan kualitatif netnografi, data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi chat pada dua peta populer, yaitu Brookhaven RP dan peta Mendaki Gunung. Analisis tematik menunjukkan bahwa anak membentuk pertemanan melalui sapaan spontan, aktivitas kolaboratif, serta percakapan identitas seperti jenjang sekolah. Simbol digital, emotikon, serta bahasa gaul digunakan untuk mengekspresikan kedekatan dan membangun makna sosial bersama. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi virtual meningkatkan solidaritas dan empati, tetapi memunculkan penyerapan simbol budaya dewasa yang belum sepenuhnya dipahami anak

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan ruang sosial baru yang tidak lagi sebatas pada interaksi tatap muka. Kehadiran internet, media sosial, dan berbagai platform digital menjadikan masyarakat memasuki fase kehidupan yang semakin terkoneksi (Pujiyana et al., 2025). Salah satu fenomena yang paling menonjol dari perkembangan tersebut adalah munculnya *game online* sebagai arena interaksi sosial. *Game online* tidak hanya dipandang sebagai media hiburan semata, melainkan juga sebagai ruang untuk berkomunikasi, ruang belajar, bahkan ruang pembentukan identitas bagi para penggunanya. Yunanto dan Harischandra (2023) menemukan bahwa para remaja menggunakan permainan daring sebagai arena untuk mengeksplorasi identitas diri melalui interaksi virtual dan hubungan sosial dalam komunitas game.

Salah satu *game online* yang menonjol dalam beberapa tahun terakhir adalah Roblox. Game ini unik karena bukan hanya menawarkan permainan tunggal, melainkan menyediakan platform bagi pemain untuk menciptakan, berbagi, dan memainkan dunia virtual buatan sendiri maupun orang lain. Roblox memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung melalui avatar, fitur percakapan (*chat*), hingga aktivitas kolaboratif di dalam permainan. Dalam konteks ini, Roblox bukan hanya dimaknai sebagai game, tetapi juga sebagai komunitas virtual di mana interaksi sosial terjalin secara intens.

Fenomena menarik muncul ketika melihat bahwa mayoritas pengguna Roblox adalah anak-anak dan remaja. Tauhid & Kusuma (2025) dalam penelitiannya membuktikan bahwa anak-anak menggunakan gaya bahasa yang dilakukan pada game justru ikut dilakukan pada

kehidupan sehari-harinya. Fakta ini menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi ruang digital yang penting dalam kehidupan sosial anak. Interaksi yang sebelumnya hanya terjadi di sekolah, lingkungan rumah, atau tempat bermain fisik, kini beralih ke ruang virtual. Selain itu, penggunaan Roblox sebagai ruang interaksi anak juga terkait erat dengan isu pengasuhan dan pendidikan. Banyak orang tua menganggap *game online* sebagai hiburan yang berpotensi menimbulkan kecanduan, atau bahkan ancaman karena adanya risiko konten yang tidak sesuai bagi anak. Hasiholan et al., (2022) melihat potensi *game online* sebagai sarana sosialisasi yang efektif. *Game online* dapat menjadi sarana belajar kerja sama, komunikasi, kreativitas, bahkan problem solving (Rizma & Rigianti, 2021). Dengan demikian, penting untuk memahami pola interaksi yang terbentuk di dalamnya, tidak semata-mata dipandang dari sudut positif atau negatif.

Dari perspektif ilmu komunikasi, fenomena interaksi anak dalam *game online* dapat dipahami melalui kerangka komunitas virtual yang dikemukakan oleh Rheingold bahwa komunitas virtual adalah sekelompok orang yang berinteraksi cukup lama di dunia maya hingga membentuk jaringan sosial dengan ikatan emosional tertentu. Jika teori ini diterapkan pada konteks Roblox, maka dapat diasumsikan bahwa anak-anak membentuk komunitas virtual yang unik dengan aturan, norma, serta pola komunikasi khas mereka.

Beberapa studi telah mengkaji game online, di antaranya dilakukan oleh Mulawarman dan Nurfitri (2017) membahas game online, sebagian besar masih terfokus pada aspek psikologis, seperti kecanduan, agresivitas, atau dampaknya terhadap prestasi belajar. Padahal, *game online* juga merupakan ruang komunikasi yang kaya dengan praktik simbolik, negosiasi makna, serta

pembentukan relasi sosial. Penelitian [Fu et al., \(2025\)](#) yang mengamati anak-anak usia 8–13 tahun pada platform seperti Minecraft dan Roblox menunjukkan bahwa pembuatan avatar dimotivasi oleh kebutuhan self-representation, eksperimen dengan identitas alter ego, dan kebutuhan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sekaligus menganalisis pola interaksi anak dalam komunitas *game online* Roblox melalui pendekatan netnografi. Secara lebih spesifik, penelitian ini berupaya menjelaskan bagaimana anak-anak membangun interaksi dan pertemanan di dalam permainan Roblox?; simbol-simbol komunikasi apa saja yang digunakan anak-anak dalam interaksi tersebut?; serta bagaimana pola interaksi anak di Roblox dapat dipahami melalui teori komunitas virtual?

Melalui penelitian ini, pola interaksi anak dalam komunitas Roblox dikaji dengan pendekatan netnografi untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh tentang bagaimana dinamika komunikasi anak berlangsung di era digital. Temuan yang dihasilkan diharapkan tidak hanya memberi sumbangan bagi pengembangan kajian komunikasi, tetapi juga dapat memberikan implikasi praktis bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam membaca dan memahami perilaku digital anak ketika beraktivitas di ruang virtual.

Penelitian ini diharapkan memperluas pemahaman tentang penggunaan metode netnografi dalam mengkaji interaksi anak di ruang digital, yang masih relatif jarang dilakukan dalam studi komunikasi di Indonesia. Dari sisi praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pengasuhan, pendidikan, serta perlindungan anak di ranah daring.

## **KERANGKA TEORI**

Penelitian ini menggunakan teori komunitas virtual yang dikemukakan oleh ([Rheingold, 1993](#)). Rheingold menjelaskan bahwa komunitas virtual sebagai kelompok sosial yang tercipta melalui interaksi berulang dalam ruang digital yang pada akhirnya menghasilkan ikatan emosional, norma, dan rasa kebersamaan. Ia menegaskan bahwa interaksi yang terjadi secara online tidak bisa dipandang sebagai sesuatu yang tidak nyata, karena memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman sosial yang sesungguhnya. Teori ini diterapkan untuk memahami bagaimana anak-anak di Roblox membangun komunitas melalui dialog, kerja sama, dan hubungan sosial yang berlangsung secara teratur di dunia maya. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori interaksi simbolik yang berakar pada pemikiran George Herbert Mead dan dikembangkan oleh [Blumer \(1998\)](#). Teori ini berargumen bahwa perilaku manusia berlandaskan pada makna yang disematkan pada simbol, sementara makna itu berkembang serta berubah melalui interaksi sosial. Teori ini digunakan untuk menganalisis bagaimana anak-anak menggunakan dan memahami simbol-simbol digital di Roblox, seperti avatar, emotikon, maupun istilah gaul, dalam membangun identitas diri dan menjalin hubungan sosial.

Sebagai teori pendukung lainnya, penelitian ini juga menggunakan teori *uses and gratifications* (U & G) yang dikembangkan oleh [Blumler dan Katz \(1974\)](#). Teori ini memandang audiens sebagai pihak aktif yang memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu, baik hiburan, sosialisasi, pembentukan identitas, serta pelampiasan stres. Dalam konteks penelitian ini, teori U & G digunakan untuk menjelaskan motivasi anak memilih Roblox sebagai platform interaksi digital dan bagaimana kebutuhan-kebutuhan mereka dipenuhi

melalui aktivitas yang dilakukan di dalam game. Ketiga teori ini secara komplementer memberikan landasan konseptual yang menyeluruh dalam menafsirkan pola interaksi anak di Roblox.

## METODE

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi. Netnografi (Kozinets, 2015) merupakan adaptasi dari etnografi yang diterapkan pada konteks komunitas daring. Kualitatif digunakan dalam pengambilan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2021). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni memahami pola interaksi anak dalam komunitas *game online* Roblox. Melalui netnografi, peneliti dapat mengamati, mendokumentasikan, dan menganalisis praktik komunikasi yang berlangsung secara natural di ruang digital.

Penelitian dilakukan pada komunitas pemain Roblox, khususnya pada dua peta permainan yang populer di kalangan anak-anak, yaitu Brookhaven RP dan Peta Mendaki Gunung. Kedua peta ini dipilih karena menawarkan bentuk interaksi sosial yang berbeda: Brookhaven menonjolkan roleplay sosial, sedangkan Peta Mendaki Gunung menonjolkan kolaborasi dan dukungan antarpemain.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi percakapan (*chat logs*), dan catatan lapangan digital yang disusun secara sistematis selama periode Juli–September

2025. Observasi dilakukan dengan mengikuti alur permainan yang berlangsung, masuk ke peta yang sedang aktif, mencatat interaksi yang muncul, serta menangkap tangkapan layar percakapan yang relevan dengan fokus penelitian.

Peneliti tidak melakukan wawancara langsung kepada anak-anak untuk menjaga etika penelitian digital pada subjek di bawah umur. Oleh karena itu, seluruh data yang diperoleh bersumber dari aktivitas publik yang muncul secara alami dalam permainan, tanpa intervensi atau arahan dari peneliti.

Karakteristik informan dalam penelitian ini diperoleh dari observasi aktivitas dan percakapan publik yang berlangsung selama proses pengumpulan data. Unit analisis ditetapkan sebagai username unik yang terlibat dalam interaksi relevan minimal dua kali dalam sesi pengamatan. Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian ini mengidentifikasi 30 akun unik sebagai partisipan aktif.

Informasi mengenai usia dan jenis kelamin diperoleh hanya jika dinyatakan secara eksplisit dalam percakapan atau profil publik. Dengan demikian, data usia bersifat *self-reported* dan dicatat sebagai estimasi. Mayoritas pemain berada pada rentang usia 8–12 tahun, sebagian kecil pada usia 13–15 tahun, dan beberapa tidak dapat dipastikan. Pola perilaku bermain juga dicatat, termasuk frekuensi kemunculan, gaya bermain (*roleplay/ kolaborasi*), dan kecenderungan berinteraksi.

**Tabel 1**  
Karakteristik data

Variabel	Kategori	Jumlah	Keterangan
Jumlah akun unik	—	30	Terlibat $\geq 2$ kali dalam interaksi
Estimasi usia	8–12 tahun	18	Berdasarkan self-report “kelas 3–6”
	13–15 tahun	7	Berdasarkan self-report “SMP”
	Tidak dapat dipastikan	5	Tidak ada indikasi usia
Jenis kelamin	Laki-laki	15	Berdasarkan self-report/profil
	Perempuan	9	Berdasarkan self-report
Dominasi pola bermain	Tidak dapat dipastikan Roleplay, kolaborasi, kompetisi	6 —	Tidak ada pernyataan Brookhaven & Mendaki Gunung
Rata-rata kemunculan per username	—	3-4 kali	Selama 3 bulan observasi

**Sumber:** Olahan peneliti

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik. Data percakapan, simbol komunikasi, serta praktik interaksi anak dikategorikan ke dalam tema-tema tertentu, misalnya tema kerja sama, kompetisi, solidaritas, konflik, atau humor. Selanjutnya, tema-tema tersebut ditafsirkan dengan merujuk pada kerangka teori komunitas virtual yang dikemukakan (Rheingold, 1993). Validitas data dijaga dengan cara melakukan triangulasi, yakni membandingkan hasil observasi dengan catatan lapangan dan literatur terkait.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu menghadirkan gambaran yang menyeluruh mengenai bagaimana anak-anak berinteraksi dalam komunitas virtual Roblox, serta bagaimana pola komunikasi yang terbentuk dapat dipahami melalui perspektif teori komunitas virtual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 3 bulan, Roblox memiliki banyak fitur dan peta yang dapat diakses oleh penggunanya. Dari 100 peta permainan teratas, akan dipaparkan melalui hasil pengamatan interaksi melalui *chat*, jumlah pengguna aktif, *rating* permainan, usia minimal dan tingkat kesulitan permainan. Roblox merupakan dunia *virtual* berbasis game yang memberi kesempatan para pemain untuk berkreasi, berbagi pengalaman virtual dengan teman, dan menjadi apa saja yang ingin dilakukan di dalamnya. Pada awalnya, Roblox adalah platform yang memberikan pengalaman kepada penggunanya untuk membuat gaya permainan mereka sendiri. Setiap pengguna dapat membuat profil mereka sendiri, termasuk memilih avatar, memilih pakaian, membuat profil, dan melakukan aktivitas di dalam platform tersebut. Avatar berfungsi sebagai representasi digital utama pemain dan sarana ekspresi diri serta negosiasi identitas dalam game

sosial (Fu et al., 2025). Para pengguna juga dapat menggunakan fitur berbayar atau membeli alat lain yang ada di dalam platform dengan menggunakan mata uang khusus yang disebut Robux. Setiap permainan biasa disebut dengan peta, sehingga sapaan peta merujuk pada jenis permainan yang ada di dalam Roblox. Baszucki (2024) mengatakan banyak sebanyak 79,5 juta pengguna aktif harian di dunia yang telah memainkan Roblox, yang mana 58% pengguna berusia 13 tahun ke atas. Grup usia tersebut mengalami peningkatan sebesar 26% dibandingkan dengan periode yang sama pada kuartal kedua 2024.

Komunitas virtual menjadi alat komunikasi baru khususnya di kalangan anak-anak. Roblox berhasil menjadi ruang digital yang menghasilkan ikatan emosional dan rasa kebersamaan diantara para pemainnya. Hal tersebut didukung oleh teori komunitas visual (Rheingold, 1993) yang mana interaksi yang terjadi secara daring layak dipandang sebagai sesuatu yang nyata, karena memiliki kemampuan menciptakan pengalaman sosial diantara penggunanya.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, dari 100 peta permainan teratas, terdapat tiga fokus penelitian yang akan dibahas, yakni pembentukan pertemanan anak di dunia virtual, penggunaan simbol digital dan

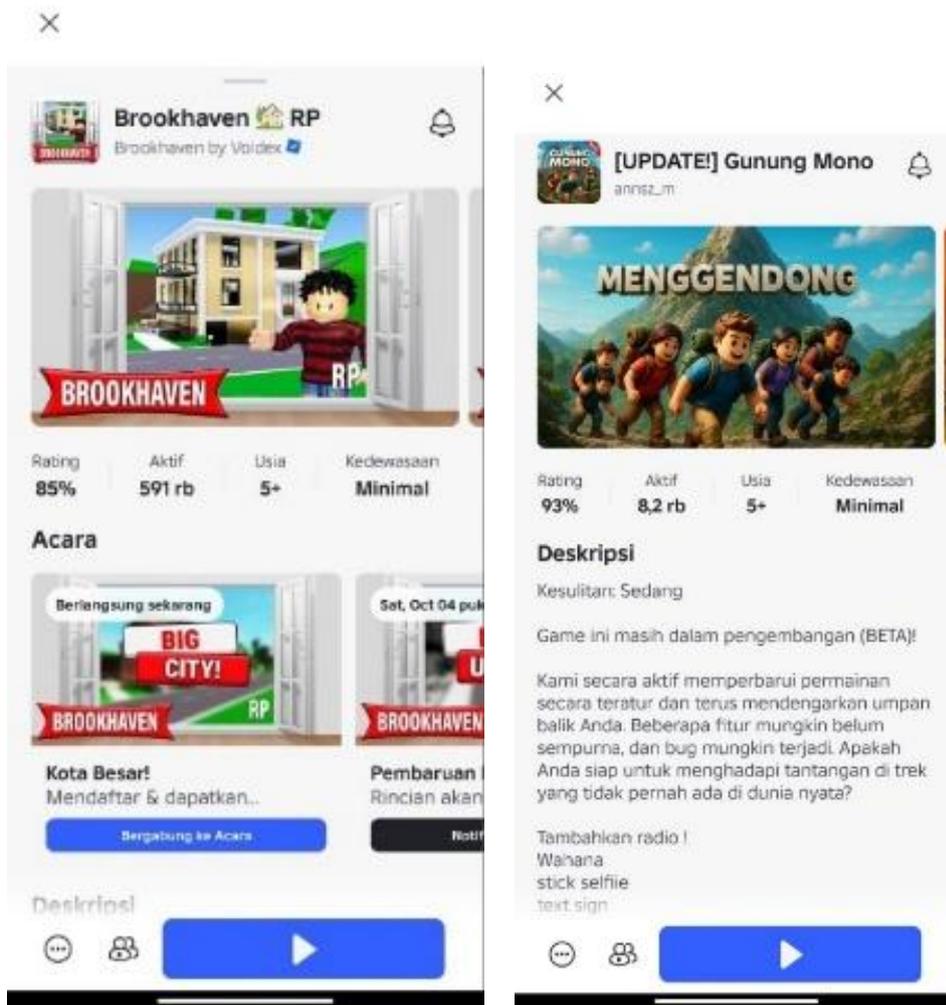
bahasa gaul, dan implikasi sosial dari interaksi virtual anak.

### **Pembentukan Pertemanan Anak di Dunia Virtual**

Hasil penelitian menunjukkan pola interaksi yang terbentuk adalah berupa pertemanan antar pemain, khususnya anak-anak. Observasi dilakukan pada 2 peta yang sangat populer di kalangan anak-anak, yaitu peta Brookhaven RP dan peta Mendaki Gunung. Kedua peta ini memiliki jumlah pemain aktif sebanyak 591 ribu pemain setiap harinya dan akan terus meningkat selama weekend. Brookhaven RP adalah salah satu permainan paling populer di Roblox karena intensitas pemain aktif yang konsisten lebih dari 500 ribu pengguna setiap harinya (Rotrends, 2025). Selain itu, label usia 5+ dan tingkat kedewasaan minimal menunjukkan bahwa permainan ini dimaksudkan untuk dimainkan oleh anak-anak. Studi yang dilakukan oleh Han et al., (2023) menunjukkan bahwa pengalaman bermain bersama dalam dunia virtual mendorong motivasi sosial, kolaborasi, dan pembentukan ikatan emosional di antara pemain muda, sehingga peta ini sangat penting untuk membantu anak-anak membangun pertemanan virtual melalui aktivitas *roleplay* seperti berkeluarga, bekerja, berbelanja, dan jalan-jalan di kota virtual.

**Gambar 1**

*Profil peta brookhaven RP dan peta mendaki gunung*



**Sumber:** *Game Roblox*

Peta mendaki gunung dipilih berdasarkan banyaknya anak usia sekolah dasar dalam berpartisipasi dan aktivitas yang dilakukan dalam setiap peta mendaki. Observasi memperlihatkan bahwa interaksi sosial di dalam peta ini tidak hanya terbatas pada aktivitas mendaki, melainkan juga pada sapaan spontan, ajakan untuk bergabung, hingga tindakan saling menunggu dan menyemangati meskipun para pemain sebelumnya tidak saling mengenal.

Hal ini memperkuat temuan riset [Azzahra et al., \(2025\)](#) yang menunjukkan bahwa Roblox memang menjadi ruang digital yang sangat populer bagi anak-

anak, sehingga mereka jadi lebih aktif berkomunikasi, saling membantu, bekerja sama setelah pembelajaran menggunakan Roblox.

Studi yang dilakukan oleh [Fu et al. \(2025\)](#) juga membuktikan bahwa melalui Roblox anak-anak dapat melakukan pembentukan identitas melalui avatar, memilih atribut yang mencerminkan kepribadian, status, atau preferensi sosial.

Brookhaven RP dan Peta Mendaki Gunung dipilih bukan hanya karena keduanya populer, tetapi juga karena masing-masing menampilkan konteks interaksi sosial yang berbeda. Brookhaven

menggambarkan kehidupan sosial virtual yang rumit, sedangkan Peta Mendaki Gunung lebih berfokus pada kerja sama, dukungan, dan kolaborasi dalam mencapai

tujuan bersama. Kedua jenis interaksi ini memberikan gambaran lengkap tentang bagaimana anak-anak membangun komunitas virtual di Roblox.

**Tabel 2**  
*Observasi chat anak di Roblox*

No.	Gambar	Isi Chat/ Aktivitas	Makna Sosial
1		Sapaan awal “Hai” dan dibalas “Hai juka”	Awal munculnya interaksi.
2		Saling bertanya status pendidikan, dijawab “iya”	Identitas sosial anak (status sekolah) dipakai sebagai pintu interaksi awal.
3		Pemain saling menyebut jenjang kelas dan memberi sapaan kakak-adik	Terjadi pembentukan relasi sosial cair (kakak/adik) meski tanpa tatap muka.
4		Pemain merasa mendapatkan teman baru.	Pertemanan terjalin setelah aktivitas chat singkat.
5		Pemain menyampaikan keinginan untuk ditunggu dalam menyelesaikan rintangan.	Perkenalan singkat berkembang menjadi solidaritas di dalam permainan.

**Sumber:** *Game Roblox*

Berdasarkan gambar yang ada dalam tabel 2, observasi penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak membentuk pertemanan secara spontan melalui sapaan sederhana. Kalimat seperti “hai”,

“halo”, atau ajakan langsung “*kaa ikut yaa*” dan “*kaa join yaa*” muncul di awal interaksi, meskipun para pemain sebelumnya tidak saling mengenal. Interaksi ini tidak berhenti pada sapaan

saja, tetapi berkembang menjadi bentuk solidaritas, misalnya, dengan saling menunggu di jalur pendakian atau mengajak bermain ke peta selanjutnya. Pada tabel nomor 2, terdapat percakapan sederhana ketika seorang pemain menanyakan status pendidikan rekannya, “kamu *masi* sekolah??”, yang kemudian dijawab “iya”. Dari hasil percakapan ini, memperlihatkan bagaimana anak-anak menjadikan status sekolah sebagai salah satu identitas utama yang dibicarakan ketika membangun pertemanan. Sejalan dengan penelitian Nasution et al., (2023), identitas sebagai siswa dalam lingkungan sekolah formal turut membentuk interaksi sosial dan karakter sosial siswa dalam pergaulan keseharian. Hal ini menegaskan bahwa interaksi awal di Roblox kerap berfungsi sebagai pintu masuk untuk mengenal latar belakang sosial lawan main.

Pada tabel nomor 3, terlihat anak-anak menyebutkan jenjang kelas mereka di sekolah, seperti “kelas 5” atau “kelas 2”. Respons lain seperti “*wahhh adee*” mengindikasikan bahwa percakapan ini melahirkan relasi sosial baru yang menyerupai ikatan kakak-adik. Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak menciptakan struktur sosial mini di dalam game melalui penyebutan simbol usia/kelas. Dari sini, pertemanan sering dikukuhkan dengan fitur *add friend* yang menandai adanya ikatan sosial baru.

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa pertemanan digital anak terbangun lebih cepat dan cair dibandingkan pertemanan di dunia nyata. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa aktivitas *role-playing* di TK membantu anak berusia 5-6 tahun membangun interaksi sosial meskipun tanpa relasi dekat sebelumnya (Ariska et al., 2024). Artinya, anak-anak tidak membutuhkan prasyarat kedekatan, melainkan cukup berbagi aktivitas

bersama untuk membangun rasa kebersamaan.

Pola ini sesuai dengan konsep komunitas virtual (Rheingold, 1993), di mana hubungan emosional dapat terbentuk hanya melalui interaksi berulang di ruang digital.

### **Penggunaan Simbol Digital dan Bahasa Gaul**

Bahasa yang digunakan oleh anak-anak di dalam permainan kadang-kadang tidak sesuai dengan standar bahasa formal (Turner et al., 2014). Penulis menemukan bahwa mereka sering menggunakan singkatan dan istilah populer seperti “*pro*”, “*lag*”, atau “*pake pet yang aku gif*” untuk merujuk pada item tertentu. Selain itu, ekspresi khas seperti “5555” yang berarti “*hahahaha*” juga muncul. Ekspresi ini berasal dari budaya internet Asia, terutama Thailand, yang sering digunakan anak-anak untuk berkomunikasi. Fenomena penggunaan “555” atau “5555” sebagai representasi tertawa tidak hanya menjadi bagian dari komunikasi santai, tetapi juga memperlihatkan pengaruh lintas budaya dalam interaksi anak di ruang virtual. Chalermphong dan Ninkoson (2024) menemukan bahwa partisipan menggabungkan bahasa Inggris dengan ‘555’ dalam chat untuk menyampaikan humor atau tawa.

Penggunaan bahasa gaul dan campuran bahasa ini menunjukkan adanya proses kreatif anak dalam menyesuaikan percakapan dengan konteks digital (Tudini, 2025). Bahasa lisan sering ditulis apa adanya tanpa mengikuti aturan tata bahasa, misalnya, “*kaa ikutt yaa*” atau “*ayo main sini*”, yang memperlihatkan bagaimana komunikasi digital lebih menekankan kecepatan dan kedekatan emosional daripada keakuratan gramatikal. Fenomena ini sejalan dengan teori interaksi simbolik (Blumer, 1998), yang menjelaskan bahwa makna sosial dibentuk melalui simbol yang dimaknai

bersama oleh komunitas. Dalam konteks ini, emotikon, angka “5555”, serta campuran bahasa Inggris-Indonesia berfungsi sebagai simbol ekspresi yang dipahami bersama oleh komunitas anak-anak di Roblox.

Brookhaven dan peta Mendaki Gunung menampilkan bentuk interaksi sosial yang beragam. Di Brookhaven, interaksi banyak muncul dalam bentuk *roleplay* seperti menjadi keluarga, bekerja sebagai kasir, atau berbelanja. Sementara itu, di peta Mendaki Gunung, pola interaksi lebih menekankan solidaritas. Anak-anak tidak hanya mendaki bersama, tetapi juga saling menyemangati dengan kata-kata motivasi seperti “ayo bisa” dan “jangan jatuh”. Mereka bahkan rela menunggu pemain lain yang tertinggal meskipun sebelumnya tidak saling mengenal. Pola ini memperlihatkan munculnya norma tidak tertulis bahwa kebersamaan dianggap lebih penting daripada mencapai puncak lebih cepat. Namun, kompetisi tetap hadir, misalnya, membandingkan siapa yang lebih dulu sampai puncak atau siapa yang memiliki avatar dan item lebih menarik. Dalam kondisi tertentu, kompetisi ini menimbulkan konflik kecil, seperti ejekan “noob” atau ketidakpuasan saat ada pemain yang dianggap menghalangi. Meski begitu, konflik ini biasanya berakhir dengan rekonsiliasi sederhana seperti permintaan maaf, saling memberi item, atau kembali bermain bersama di peta berikutnya.

Fenomena ini memperkuat pandangan bahwa Roblox bukan hanya media hiburan, tetapi juga ruang belajar sosial. Genissa Putri et al., (2025) membuktikan bahwa Roblox secara efektif menjadi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal. Di dalam permainan, anak-anak berlatih solidaritas, mengalami kompetisi, dan belajar mengelola konflik. Hal ini dijelaskan melalui teori *Uses and Gratifications* (Blumler & Katz, 1974), yang menyatakan

bahwa anak menggunakan Roblox untuk memenuhi kebutuhan hiburan sekaligus kebutuhan sosialisasi, pengakuan identitas, dan pengalaman kolektif.

### **Implikasi Sosial dari Interaksi Virtual Anak**

Temuan dari Brookhaven RP dan peta Mendaki Gunung menunjukkan bahwa Roblox memungkinkan anak-anak membentuk pertemanan, berkomunikasi menggunakan bahasa digital yang khas, serta berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang menyerupai interaksi di dunia nyata. Anak-anak tidak hanya menciptakan budaya digital mereka sendiri, tetapi juga menyerap tren dan ekspresi dari budaya orang dewasa (Nona, 2022). Hal ini terlihat dari penggunaan istilah seperti “sayang”, serta penyebutan lagu populer seperti “Mangu” dari Fourtwnty yang tidak berasal dari kultur anak-anak, tetapi diadopsi sebagai bagian dari percakapan mereka.

Fenomena ini menunjukkan munculnya ruang sosial hibrid, di mana anak-anak menegosiasikan identitas dan memahami dirinya melalui bahasa, simbol, dan praktik interaksi yang mereka temui di ruang digital. Dalam konteks ini, interaksi virtual memberikan pengalaman sosial baru yang dapat memperkaya kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan empati, namun juga membuka kemungkinan terjadinya peniruan budaya dewasa yang belum sepenuhnya mereka pahami.

Implikasi sosial temuan ini adalah pentingnya peran pendampingan digital. Orang tua dan pendidik perlu memiliki literasi digital untuk membantu anak membedakan konteks budaya anak-anak dari budaya dewasa yang mereka temui di platform seperti Roblox. Pendampingan ini diperlukan agar anak dapat menavigasi ruang digital dengan lebih aman, memahami batasan sosial, dan mampu menafsirkan simbol atau ekspresi yang

mereka gunakan dalam interaksi sehari-hari di dunia virtual.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak membangun pertemanan di Roblox melalui interaksi spontan seperti sapaan sederhana, ajakan bermain, serta aktivitas kolaboratif yang berlangsung di peta Brookhaven RP dan peta Mendaki Gunung, sehingga hubungan sosial dapat terbentuk dengan cepat tanpa memerlukan kedekatan fisik. Dalam proses tersebut, anak memanfaatkan simbol digital, emotikon, bahasa gaul, serta campuran bahasa sebagai alat komunikasi yang efektif untuk mengekspresikan emosi, humor, identitas, dan kedekatan sosial, yang menunjukkan bahwa makna dalam interaksi virtual dibentuk melalui simbol-simbol yang dipahami bersama.

Pola interaksi tersebut menghasilkan implikasi sosial berupa meningkatnya kemampuan kolaborasi, solidaritas, dan empati, tetapi juga memperlihatkan adanya penyerapan ekspresi budaya dewasa yang belum sepenuhnya sesuai dengan usia anak. Oleh karena itu, Roblox berperan sebagai ruang sosial hibrid tempat anak mempelajari diri dan orang lain, sekaligus menunjukkan perlunya pendampingan digital dari orang tua dan pendidik agar pengalaman interaksi mereka tetap aman dan selaras dengan perkembangan sosial anak.

Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan melihat dampak-dampaknya pada anak melalui pengamatan mendalam dan wawancara mendalam terhadap orang tua. Dengan begitu, penelitian netnografi bisa lebih diperkaya dan peran Roblox bagi anak dapat dipahami dengan lebih baik.

## REFERENSI

- Ariska, K., Id, O., Raden, U., & Lampung, I. (2024). Strategi pengembangan interaksi sosial anak usia dini (5-6 tahun) melalui teknik role playing. *Jurnal Panrita*, 5(1).
- Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). Pengaruh penggunaan roblox game sebagai media pembelajaran interaktif terhadap interaksi sosial siswa kelas iv di sd negeri 68 palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Baszucki, D. (2024, September 6). *Rdc 2024: Eksplorasi Roblox Selanjutnya*. Roblox. <https://corp.roblox.com/id/ruang-berita/2024/09/Rdc-2024-Eksplorasi-Roblox-Selanjutnya>
- Blumer, H. (1998). *Symbolic Interactionism: Perspective And Method*. University Of California Press.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). *The uses of mass communications current perspectives on gratifications research* (Vol. 3). Sage Publication. <https://archive.org/details/usesofmasscommuno0000unse>
- Chalermphong, W. N., & Ninkoson, M. (2024). Code-switching in facebook chats in english among thai efl students mukarin ninkoson. *International Journal of Education*, 12(1). <https://doi.org/10.34293/Education.V12is1>
- Fu, Y., Schwamm, S., Baughan, A., Powell, N. M., Kronberg, Z., Owens, A., Izenman, E. R., Alsabeh, D., Hunt, E., Rich, M., Bickham, D., Radesky, J., & Hiniker, A. (2025, April 26). Understanding children's avatar making in social online games. *Conference On Human Factors In Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713262>
- Genissa Putri, A., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., Setiawan, R., Korespondensi, P., & Putri, A. G. (2025). *Pengembangan media game edukasi "ethnotopia" berbasis roblox dengan pendekatan etnopedagogi untuk integrasi kearifan lokal trenggalek dalam pembelajaran siswa sekolah dasar*. 13(11), 2878–2891.
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning. In *Education Sciences* (Vol. 13, Issue 3). Mdpi. <https://doi.org/10.3390/Educsci13030296>
- Hasiholan, M. H., Hubert, M., & Manalu, H. (2022). *Kontribusi virtual community indo game evolved sebagai wadah komunikasi kelompok game ark survival evolved dengan mengandalkan media sosial*. 7(2).
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography Redefined* (M. Steele, Ed.; 2nd Ed.). Sage Publications.

- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku pengguna media sosial beserta implikasinya ditinjau dari perspektif psikologi sosial terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1). <https://doi.org/10.22146/BuletinPsikologi.22759>
- Nasution, A. M., Pratiwi, A., Indra, C., Shakila, F. A., Lubis, M. F., & Yusnaldi, E. (2023). Tumbuh bersama warga sekolah: peran pendidikan kewarganegaraan dalam pembentukan karakter anak sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Nona, K. (2022). Media Digital Dan Audiens Muda: Komunikasi Yang Ditargetkan Pada Anak-Anak Dan Remaja. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(7), 11.
- Pujiyana, P., Sawitri, S., Setiawan, I., Anggraeni, L., & Rosidi, Moh. I. (2025). Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Di Universitas Nasional Pasim). *Indonesian Journal Of Social Science*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.58818/Ijss.V3i2.127>
- Rheingold, H. (1993). *The Electronic Version of The Virtual Community*.
- Rizma, & Rigianti, H. A. (2021). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan Stkip Bima*, 3. <https://doi.org/10.33627/Gg.V3i2.505>
- Rotrends. (2025). *Statistik Brookhaven Rp*. Rotrends. <https://rotrends.com/game/1686885941/brookhaven-rp>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi* (M. S. Prof. Dr. Sunarto, Ed.). Alfabeta.
- Tauhid, K., & Kusuma, ; |. (2025). *Representasi Gaya Bicara Dan Perilaku Anak-Anak Sd Dari Game Online Roblox*. 4.
- Tudini, V. (2025). Video Game Talk. In *Children's Online Language and Interaction* (Pp. 78–97). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009024969.005>
- Turner, K. H., Abrams, S. S., Katić, E., & Donovan, M. J. (2014). Demystifying Digitalk: The What and Why of The Language Teens Use in Digital Writing. *Journal Of Literacy Research*, 46(2), 157–193. <https://doi.org/10.1177/1086296x14534061>
- Yunanto, T. A. R., & Harischandra, S. (2023). Pembentukan Identitas Diri Remaja Pemain Game Online di Dunia Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Diversita*, 9(2), 176–186. <https://doi.org/10.31289/Diversita.V9i2.9153>

