

ABSTRAK

Pembentukan Relasi Sosial Pemain Roblox Sebagai Ruang Virtual Melalui Fitur Voice Chat Oleh

Zahratu Bilqhist

Dosen Pembimbing : DR. Mely Eka Karina, M.I.Kom

Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara individu membangun hubungan sosial, termasuk melalui platform permainan daring seperti Roblox. Kehadiran fitur *voice chat* memungkinkan pemain berkomunikasi secara langsung sehingga tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga menjadi ruang virtual dalam membentuk relasi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembentukan relasi sosial pemain Roblox melalui fitur *voice chat* dengan menggunakan teori *Social Information Processing* (SIP) dari Joseph B. Walther. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Data diperoleh melalui observasi partisipatif pada beberapa *map* Roblox yang mendukung *voice chat*, yaitu Danau Voice Chat, Indo Voice, dan Hutan, serta wawancara mendalam terhadap informan yang dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan relasi sosial antar pemain berlangsung melalui empat tahapan dalam teori *Social Information Processing*, yaitu pertukaran informasi, pembentukan kesan, pengembangan hubungan, dan terbentuknya relasi sosial yang mapan. Pertukaran informasi dimulai dari informasi umum hingga informasi yang bersifat pribadi, kemudian membentuk kesan positif yang mendorong keberlanjutan komunikasi. Hubungan berkembang melalui meningkatnya intensitas interaksi, keterbukaan diri, rasa percaya, serta komunikasi yang berkelanjutan hingga terbentuk hubungan yang lebih dekat, seperti teman dekat bahkan sahabat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa fitur *voice chat* pada Roblox mampu menjadi media komunikasi yang efektif dalam membangun hubungan interpersonal yang bermakna di ruang *virtual*, bahkan pada beberapa kasus hubungan tersebut berlanjut ke dunia nyata.

Kata kunci: Roblox, *voice chat*, relasi sosial, ruang *virtual*, *Social Information Processing*.

ABSTRACT

The Formation of Social Relationships Among Roblox Players in a Virtual Space via the Voice Chat Feature

By

Zahratu Bilqhist

Advisor : Dr. Mely Eka Karina, M.I.Kom

The development of communication technology has transformed the way individuals establish social relationships, including through online gaming platforms such as Roblox. The presence of the voice chat feature enables players to communicate directly, making Roblox not only a gaming platform but also a virtual space for building social relationships. This study aims to analyze the process of social relationship formation among Roblox players through the voice chat feature using Joseph B. Walther's Social Information Processing (SIP) Theory. This study employed a qualitative approach with a netnographic method. Data were collected through participant observation in several Roblox maps that support voice chat, namely *Danau Voice Chat*, *Indo Voice*, and *Hutan*, as well as in-depth interviews with informants selected using the snowball sampling technique. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source triangulation. The findings indicate that the formation of social relationships among players follows the four stages of Social Information Processing Theory: information exchange, impression formation, relationship development, and the establishment of stable social relationships. Information exchange begins with general information and gradually develops into more personal disclosures, leading to positive impressions that encourage continued communication. Relationships become stronger through increased interaction, self-disclosure, mutual trust, and ongoing communication, eventually developing into close friendships or even best-friend relationships. This study concludes that the *voice chat* feature in Roblox serves as an effective communication medium for developing meaningful interpersonal relationships in virtual spaces, with some relationships eventually extending into real-life interactions.

Keywords: Roblox, voice chat, social relationships, virtual space, Social Information Processing.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi massa *digital* adalah jenis teknologi yang menggunakan internet dan komputer untuk membuat, menyebarkan, dan menerima pesan kepada banyak orang secara cepat (Syaifuddin, n.d.). Pesan itu bisa diterima oleh berbagai kelompok orang yang berbeda dan tidak teridentifikasi secara langsung, serta bisa berinteraksi satu sama lain. Media komunikasi adalah cara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain. Media secara umum sangat mendominasi dalam komunikasi, yang berarti menggunakan pancaindera manusia seperti mata dan telinga (Fisipuma, 2021).

Kemajuan *digital* adalah perkembangan teknologi yang memakai sistem bilangan biner untuk mewakili, memproses, menyimpan, serta menyebarkan data atau informasi. Media baru adalah berbagai jenis media yang muncul atau terus berkembang seiring kemajuan teknologi *digital* (BPMPPUMA, 2023). Media ini biasanya lebih interaktif, lebih mudah diakses, dan bisa disesuaikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing orang. Dulu, orang-orang saling berkomunikasi dengan bertemu langsung, dan prosesnya terbatas oleh jarak, waktu, serta kondisi fisik. Sekarang, komunikasi bisa dilakukan dengan cepat, fleksibel, dan tanpa batas geografis melalui internet, media sosial, aplikasi pesan, serta berbagai *platform digital*. Perubahan ini membuat komunikasi menjadi lebih interaktif, lebih terbuka, dan lebih mudah terhubung antara individu satu sama lain serta antar kelompok.

Media sosial adalah salah satu fenomena yang muncul karena perkembangan teknologi dan inovasi internet. Selain menjadi sarana baru untuk berinteraksi dan bersosialisasi, media sosial juga mempunyai dampak besar dalam berbagai bidang, seperti jurnalisme, hubungan publik, dan pemasaran (Nasrullah, 2020). Perubahan cara berkomunikasi manusia di masa *digital* terlihat dari pergeseran bentuk interaksi dari komunikasi yang satu arah menjadi komunikasi yang lebih sekaligus dan melibatkan banyak pihak. Individu bukan hanya menerima pesan, tetapi juga bisa membuat informasi dan menyebarkan konten, membentuk identitas diri, serta

membentuk opini masyarakat. Dalam situasi ini, komunikasi tidak hanya terjadi di ruang fisik, tetapi juga di ruang *digital* yang semakin berkembang.

Game digital adalah jenis permainan yang dimainkan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya, bisa dimainkan secara *online* maupun tanpa koneksi internet. Secara lebih detail, *game digital* adalah jenis permainan yang menggunakan teknologi modern yang memungkinkan pengguna berinteraksi melalui perangkat *digital* seperti komputer, konsol *game*, ponsel, atau tablet (Petra, 2014). Perkembangan *game digital* sekarang tidak hanya digunakan untuk bersenang-senang, tetapi juga menjadi tempat berkumpul yang memungkinkan orang-orang berinteraksi satu sama lain secara *virtual*. Dengan berbagai fitur komunikasi yang tersedia, para pemain bisa berinteraksi, berkolaborasi, membangun komunitas, serta menjalin pertemanan dengan orang-orang dari berbagai latar belakang dan daerah. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan tersebut telah berubah dari sekedar hiburan menjadi alat interaksi sosial di masa *digital* saat ini.

Perkembangan ini semakin kuat karena munculnya konsep *metaverse*, yaitu ruang *virtual* tiga dimensi yang terhubung melalui internet, yang memungkinkan orang-orang untuk berinteraksi dan beraktivitas secara *virtual* (Wahyu Firmansyah et al., 2023). Dalam *metaverse*, pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga bisa berinteraksi, membangun identitas melalui *avatar*, serta terlibat dalam berbagai kegiatan seperti dalam kehidupan nyata. Platform seperti Roblox sering disebut sebagai contoh yang menunjukkan ciri-ciri *metaverse* karena memungkinkan pengguna bermain, berinteraksi, membuat konten, serta membangun komunitas dalam satu dunia *virtual*. Pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan *digital* yang tampak nyata. Konsep ini telah menarik perhatian banyak pihak, termasuk dalam konteks pemasaran *digital*.

Pemanfaatan teknologi *metaverse* memiliki berbagai keuntungan yang bisa didapatkan dari lingkungan *virtual* 3D yang bisa diakses oleh pengguna melalui *avatar*. Teknologi ini memungkinkan berbagai aktivitas seperti berinteraksi sosial, belajar, berbisnis, menikmati hiburan, dan berkreativitas dalam dunia *digital* yang terasa nyata dan menyenangkan (FTIK, 2026). Peluang ini mencakup membantu

pengguna berinteraksi dengan Lingkungan *digital* yang realistis mengubah cara manusia berjualan dan beriklan, serta meningkatkan *platform*. media sosial memberikan kebebasan yang lebih besar. Namun, pemanfaatan teknologi *metaverse* juga memiliki tantangan, seperti masalah keamanan data *digital*, kurangnya sentuhan kemanusiaan dalam interaksi *digital*, dan kesulitan dalam pengaplikasian *digital literacy*. Artikel ini bertujuan untuk membahas peluang serta tantangan yang ada. pemanfaatan *metaverse* sebagai pemasaran *digital*. Dengan memahami dan mengatasi tantangan-tantangan ini, perusahaan bisa memanfaatkan potensi *metaverse* sebagai sarana pemasaran *digital* dengan lebih efektif dan bertanggung jawab.

Pembentukan relasi sosial di Roblox terjadi ketika pemain mulai berkenalan lebih dekat melalui interaksi yang terus menerus di lingkungan *virtual*. Proses ini tidak muncul langsung, melainkan tumbuh dari komunikasi yang sederhana, seperti salam, bertanya, memberi jawaban, hingga bekerja sama dalam bermain. Di dalam Roblox, fitur *voice chat* mempercepat proses ini karena para pemain bisa berbicara langsung dengan suara, sehingga komunikasi terasa lebih hidup, alami, dan pribadi. Fakta ini menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi tempat digital yang signifikan dalam kehidupan sosial anak-anak. Interaksi yang dulu hanya terjadi di sekolah, lingkungan rumah, atau tempat bermain fisik, kini bergeser ke ruang *virtual*. Selain itu, penggunaan Roblox sebagai tempat berinteraksi anak-anak juga berkaitan erat dengan isu pengasuhan dan pendidikan (Darmayunita et al., 2025).

Roblox merupakan *platform* permainan daring yang sangat dikenal di antara anak muda dan remaja di seluruh dunia (Setiawan et al., 2026). Roblox dibuat oleh perusahaan bernama Roblox Corporation yang di dalamnya para pengguna bisa membuat permainan sendiri dan juga memainkan permainan yang dibuat oleh orang lain (Putri, 2026). *Game* ini dikembangkan oleh David Baszucki dan Eric Cassel pada tahun 2004, lalu diperkenalkan ke publik pada tahun 2006 Roblox memberikan pengalaman interaktif 3D. Dalam permainan Roblox kamu bisa berinteraksi dengan orang lain dan berimajinasi bebas. Roblox memiliki banyak jenis permainan, seperti simulasi, petualangan, dan permainan peran. Roblox juga bisa dimainkan oleh berbagai usia. Hal ini membuat Roblox berbeda dari *game*

biasanya karena para pemain tidak hanya menggunakan *game*, tetapi juga bisa membuat sesuatu sendiri *Platform* ini tidak hanya menyediakan permainan yang interaktif, tetapi juga memberi kesempatan kepada penggunanya untuk membuat dunia *virtual* mereka sendiri dengan menggunakan berbagai elemen kreatif. Fenomena Roblox semakin terasa penting karena *platform* ini telah menjadi salah satu ruang *virtual* yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi kalangan generasi muda yang memanfaatkan Roblox untuk berinteraksi, mengenal teman baru, serta menciptakan komunitas *online*. Salah satu kegiatan populer yang semakin banyak dilakukan di Roblox adalah bermain di berbagai tempat berkumpul atau *map* hangout yang memiliki fitur perbicaraan suara (menggunakan mikrofon), seperti Indo Voice, Danau, dan Hutan.

Map Indo Voice menjadi salah satu *map* di Roblox yang banyak diminati dan memungkinkan pengguna berkomunikasi menggunakan fitur chat suara. *Map* ini juga menyediakan interaksi yang seru antar pemain, sehingga banyak pemain dan komunitas Roblox di Indonesia menggunakan *map* ini sebagai tempat berkumpul *virtual* yang menyenangkan (Ilmi, 2025).

Map Hutan dirilis pada bulan Mei 2024 dan langsung menarik atensi karena konsepnya yang berbeda. Peta ini masih fokus pada pertemuan dengan menggunakan mikrofon, tetapi latar belakangnya bukan kota atau ruangan, melainkan hutan dengan suasana alam yang sejuk dan nyaman. Suasana yang hijau dan terbuka membuat ngobrol terasa lebih rileks dan nggak membuat kepala pusing. Keunggulan utama *map* ini ada di *visual*nya. Jika kamu mengatur grafis ke tingkat maksimal, tampilan pohon dan pencahayaannya akan terlihat lebih nyata. Banyak pemain mau bertahan lama di sini karena suasana nya nyaman buat ngobrol santai dan melepas lelah setelah bermain di *map* lain yang lebih ketat (Anisa, 2026).

Map Danau Voice Chat adalah salah satu area *virtual* di Roblox yang dibuat untuk menjadi tempat para pemain berkumpul dan berinteraksi satu sama lain menggunakan fitur berbicara melalui suara (Community, 2025). Peta ini menampilkan suasana danau yang damai dan rileks, sehingga para pemain bisa berbicara, saling mengenal, serta mempererat hubungan sosial dengan pemain lain tanpa terlalu memperhatikan pertandingan. Adanya lingkungan *virtual* yang

nyaman membuat pemain merasa seperti sedang berada di tempat berkumpul dengan teman-teman di dunia nyata. Dalam *map* ini, komunikasi suara menjadi bagian utama yang memungkinkan berinteraksi secara langsung dan lebih menyampaikan perasaan dibandingkan menggunakan pesan teks. Pemain bisa menyampaikan pendapat, berbagi pengalaman, bercanda, atau membuat teman baru dengan lebih mudah. Selain itu, berbagai kegiatan seperti berjalan di sekitar danau, memancing, atau hanya duduk sambil menikmati suasana juga membantu menciptakan pengalaman sosial yang menarik bagi para pemain.

Salah satu *platform* yang mengalami pertumbuhan pesat adalah Roblox. *Platform* ini tidak hanya menawarkan berbagai permainan, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk membangun dunia *virtual* pribadi mereka sendiri (Istikhomah et al., 2012). Pengguna bisa berinteraksi dengan orang lain melalui fitur chat teks dan *voice chat*. Selain itu, mereka juga bisa mengekspresikan diri dengan mempersonalisasi *avatar* mereka. Kehadiran internet tidak hanya membantu mempermudah pengiriman informasi, tetapi juga membuka berbagai ruang *virtual* yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan bebas tanpa dibatasi oleh jarak atau waktu. Dengan meningkatnya jumlah pengguna dan berkembangnya gagasan tentang *metaverse*, kebutuhan akan komunikasi yang lebih cepat, lebih interaktif, dan mirip dengan komunikasi di dunia nyata semakin bertambah. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Roblox mengenalkan fitur *voice chat* atau *Spatial Voice*, yaitu fitur yang memungkinkan para pemain berbicara langsung menggunakan suara mereka di dalam dunia *virtual*. Dengan fitur ini, pemain bisa berbicara langsung dengan orang lain secara nyata tanpa perlu mengetik teks, sehingga komunikasi jadi lebih cepat dan terasa lebih alami.

Pada penelitian terdahulu biasanya fokus pada interaksi sosial di *platform* media sosial seperti Instagram, Facebook, atau aplikasi komunikasi *online* lainnya. Sementara itu, ruang *virtual* berbasis *game*, terutama Roblox, yang menggunakan fitur *voice chat* sebagai alat komunikasi utama, masih belum banyak diteliti dari sudut pandang komunikasi dan interaksi sosial. Kemudian penelitian terdahulu lainnya lebih memperhatikan dampak permainan *online* terhadap sikap dan tindakan pemain, terbentuknya komunitas dunia maya, serta penggunaan alat

komunikasi *digital* dalam memperkuat hubungan sosial. Beberapa penelitian juga membahas cara teknologi komunikasi berbasis internet memungkinkan seseorang berinteraksi tanpa terbatas oleh ruang atau waktu. Kemudian ada juga penelitian tentang Roblox yang lebih fokus pada hal-hal seperti kesenangan, kreativitas yang dimiliki pengguna, pembelajaran, atau pembuatan dunia *virtual*.

Peneliti akan mempelajari bagaimana cara pemain membangun relasi, mempererat hubungan sosial, dan menciptakan ruang sosial *virtual* dengan menggunakan *voice chat*, yang dimana masih sangat sedikit penjelasan bagaimana proses interaksi tersebut terjadi dalam dunia *virtual* para pemain. Di sisi lain, fitur *voice chat* membuat para pemain bisa berkomunikasi dan membangun relasi lebih baik saat bermain di Roblox. Sebelumnya, pemain berkomunikasi lewat chat teks, namun sekarang mereka bisa berbicara langsung dengan suara. Perubahan ini bisa mengubah cara bermain, tingkat kerentanan, dan cara para pemain berinteraksi satu sama lain.

Meski begitu, ruang *virtual* seperti *Map Danau Voice Chat*, *Indo Voice*, atau *Hutan Voice Chat* menjadi tempat di mana para pemain berkumpul untuk berkomunikasi, saling mengenal, dan membangun hubungan sosial seperti dalam kehidupan nyata. Berdasarkan situasi tersebut, terdapat celah dalam penelitian (*research gap*) antara banyaknya penelitian tentang interaksi sosial di media *digital* dengan terbatasnya penelitian yang membahas pola interaksi sosial pengguna Roblox melalui fitur *voice chat* sebagai ruang *virtual*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan meneliti bagaimana pola interaksi sosial pemain Roblox terbentuk, berlangsung, dan berkembang melalui penggunaan fitur *voice chat* di dalam ruang *virtual*.

Penelitian tentang cara pemain Roblox berinteraksi sosial di ruang *virtual* melalui fitur *voice chat* perlu dilakukan karena kemajuan teknologi *digital* telah memengaruhi cara orang saling berkomunikasi dan membangun hubungan sosial. Interaksi yang dulu banyak dilakukan secara langsung kini juga terjadi di ruang *virtual* menggunakan berbagai *platform digital*, termasuk permainan *online*. Perubahan ini menunjukkan bahwa ruang *virtual* kini tidak hanya digunakan untuk bersenang-senang, tetapi juga menjadi tempat di mana orang-orang berinteraksi,

bekerja sama, dan membangun hubungan antar sesama. Fitur *voice chat* di Roblox menjadi hal yang menarik untuk dikaji karena memungkinkan para pemain berbicara secara langsung menggunakan suara mereka. Fitur ini menawarkan bentuk komunikasi yang lebih interaktif dibandingkan chat teks, sehingga mungkin memengaruhi cara pemain berinteraksi satu sama lain, mempererat hubungan sosial, dan membentuk komunitas di dalam dunia *virtual*. Dengan menggunakan komunikasi suara, pemain bisa menyampaikan perasaan, nada, dan tanggapan secara langsung, sehingga interaksi sosial terasa lebih mirip dengan komunikasi di kehidupan nyata.

Penelitian ini juga penting karena Roblox sudah berkembang menjadi salah satu *platform virtual* yang digunakan oleh jutaan pengguna dari berbagai latar belakang. Di berbagai aplikasi berbasis komunikasi seperti *Danau Voice Chat*, *Indo Voice*, dan *Hutan Voice Chat*, para pemain tidak hanya bermain *game*, tetapi juga melakukan kegiatan sosial seperti saling mengenal, berbicara, berbagi pengalaman, hingga membuat teman. Fenomena itu menunjukkan bahwa interaksi sosial di lingkungan *virtual* adalah bentuk realitas sosial yang baru dan memerlukan pemahaman yang lebih dalam. Oleh karena itu, penelitian ini bisa membantu memperkaya pemahaman tentang komunikasi *digital*, komunikasi *virtual*, dan cara berinteraksi sosial di masa perkembangan teknologi. Secara nyata, hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu memahami cara pemain menggunakan fitur *voice chat* sebagai alat berkomunikasi dan berinteraksi sosial di dalam ruang *virtual*. Penemuan dalam penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mempelajari fenomena komunikasi *digital*, komunitas *virtual*, *metaverse*, atau perkembangan interaksi sosial di dalam dunia *game online*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pembentukan relasi sosial pemain Roblox sebagai ruang *virtual* melalui fitur *voice chat*?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui bagaimana pembentukan relasi sosial pemain Roblox sebagai ruang *virtual* melalui fitur *voice chat*?

1.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana relasi sosial terbentuk di antara pemain Roblox melalui fitur *voice chat*
2. pengalaman pemain terhadap pelecehan verbal atau ujaran kebencian dalam *voice chat*
3. Peran *voice chat* dalam pembentukan keintiman sosial (*social bonding*) di antara pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa membantu memajukan ilmu komunikasi, terutama dalam mempelajari komunikasi yang dilakukan melalui *online* serta dalam membentuk hubungan sosial di ruang *virtual*. Dengan menggunakan teori Proses Informasi Sosial (SIP), penelitian ini membantu memperdalam pemahaman bahwa hubungan sosial tidak hanya terbentuk dari pertemuan langsung, tetapi juga bisa berkembang melalui komunikasi berbasis media digital, seperti fitur *chat* suara di Roblox.

Selain itu, penelitian ini juga bisa dijadikan bahan acuan bagi penelitian akademik lebih lanjut yang membahas bagaimana hubungan sosial terbentuk dalam permainan *online*, ruang *virtual*, serta komunitas digital. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menunjukkan bahwa komunikasi suara di *platform virtual* memiliki peran penting dalam membantu menjalin hubungan yang dekat, membangun kepercayaan, serta memperkuat interaksi sosial antar pengguna, sehingga memperluas penerapan teori *Social Information Processing* dalam konteks media baru.

2. Manfaat Praktis

Secara nyata, penelitian ini diharapkan bisa membuat para pemain Roblox lebih paham betapa pentingnya berkomunikasi dengan baik dalam membangun hubungan sosial di dunia maya. Pemain bisa tahu bahwa fitur

berbicara melalui suara tidak hanya untuk berkomunikasi saat bermain, tetapi juga bisa jadi cara untuk bekerja sama, saling percaya, dan menjalin pertemanan yang baik.

Bagi orang tua, penelitian ini bisa menjadi acuan untuk memahami bagaimana anak atau remaja berinteraksi di platform *game online*, khususnya dalam penggunaan *chat* suara. Dengan demikian, orang tua bisa lebih bijak dalam mengawasi dan mendampingi anak saat mereka beraktivitas di dunia maya.

Bagi para pengembang *platform*, hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan dalam menciptakan fitur komunikasi yang lebih aman, nyaman, serta mendorong interaksi sosial yang sehat di antara para pemain. Selain itu, penelitian ini juga bisa digunakan oleh peneliti lain sebagai acuan awal untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan sosial, komunikasi *virtual*, dan perubahan interaksi dalam dunia permainan *online*.

