

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan berbagai penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan rujukan, perbandingan, dan landasan dalam pelaksanaan penelitian. Beberapa penelitian yang telah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah membahas isu-isu yang berkaitan dengan pola interaksi sosial pengguna Roblox melalui pemanfaatan fitur *voice chat*. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai dinamika komunikasi, pembentukan hubungan sosial, serta berbagai fenomena yang muncul dalam interaksi antarpengguna di lingkungan *virtual* Roblox.

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian & Tahun	Judul	Publikasi	Metode	Hasil
1.	2012 Nisa Istikhomah, Bonar S Panjaitan, Rahmadiani Indri Adi Putri	Analisis Bentuk Komunikasi dan Pembentukan Identitas Generasi Z di Jakarta dalam Bermain Game	Jurnal Ilmu Komunikasi (jurnal.ak mrtv.ac)	Pendekatan kualitatif deskriptif dengan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap 5 informan.	Hasil menunjukkan komunikasi di Roblox terjadi melalui verbal (chat teks dan <i>voice chat</i>) dan nonverbal (<i>avatar</i> , <i>gesture</i> , <i>emote</i> , simbol <i>digital</i>). Komunikasi tidak hanya

		Online Roblox			untuk koordinasi permainan, tetapi juga sebagai media representasi diri. Identitas <i>digital</i> dibentuk melalui kustomisasi <i>avatar</i>, gaya bahasa, partisipasi komunitas, dan interaksi berkelanjutan. Identitas Generasi Z di ruang <i>virtual</i> bersifat dinamis, kontekstual, dan dinegosiasikan melalui praktik <i>digital</i>.
2.	Syalsa Ariesta Widya Putri, Alvina Qanskamila, Hasrianti, Anhar 2025	Variasi Bahasa dan Interaksi Virtual Generasi Z pada	Indo-MathEdu Intellectual s Journal (IMEIJE)	pendekatan kualitatif; Observasi dan wawancara (30 informan)	Hasil menunjukkan bahwa pemain menggunakan variasi bahasa (formal, <i>informal</i> , <i>slang</i> , campuran

		Platform Roblox			bahasa) sesuai konteks interaksi dan tujuan sosial. Pola interaksi <i>virtual</i> mencakup bentuk asosiatif (kerja sama, solidaritas) dan disosiatif (konflik, perselisihan) yang dipengaruhi oleh motivasi bermain, usia, dan latar belakang budaya.
3.	Bayu Setiawan, Andhika, Komang Aryasa, Asran 2026	Analisis Perilaku Pemain Roblox Untuk Mengidentifikasi Pola Komunikasi Pada Remaja	Jurnal Dipkomti	Deskriptif kualitatif (kuesioner 155 responden)	Hasil penelitian menunjukkan terbentuknya tiga kelompok perilaku utama Klaster 0 (Sehat/Pasif) sebanyak 42 siswa, Klaster 1 (Berisiko) sebanyak 85 siswa, dan Klaster 2

					(Toksik) sebanyak 28 siswa.
4.	Sitti Nur Azizah, Utami, Cesar, Fidelia , Sihombing 2026	Game Online sebagai Ruang Emosional: Peran Roblox dalam Dukungan Sosial dan Tantangan Keamanan Anak	Journal of Innovative and Creativity	pendekatan kualitatif fenomenologi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox merupakan ruang <i>virtual</i> yang membantu anak dalam berinteraksi sosial dan menjaga kesejahteraan emosional mereka melalui fitur seperti <i>voice chat</i> , <i>text chat</i> , dan <i>multiplayer</i> .

Sumber : Diolah Peneliti 2026

Penelitian ini dibuat dengan merujuk pada tiga kajian sebelumnya yang relevan, yaitu: (1) Analisis Bentuk Komunikasi dan Pembentukan Identitas Generasi Z di Jakarta dalam Bermain *Game Online* Roblox, (2) Variasi Bahasa dan Interaksi *Virtual* Generasi Z pada Platform Roblox, dan (3) Analisis Perilaku Pemain Roblox untuk Mengidentifikasi Pola Komunikasi pada Remaja, (4) *Game Online* sebagai Ruang Emosional: Peran Roblox dalam Dukungan Sosial dan Tantangan Keamanan Anak. Keempat kajian tersebut telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami bagaimana

komunikasi dan interaksi berlangsung di *platform* Roblox, namun masih ada kekurangan yang menjadi celah dalam penelitian ini.

Penelitian pertama yang dilakukan membahas berbagai bentuk komunikasi *digital*, seperti pesan teks, komunikasi suara, penggunaan *avatar*, dan gestur *virtual*, serta kaitannya dengan pembentukan identitas *digital* Generasi Z di Jakarta (Istikhomah et al., 2012). Meskipun penelitian tersebut menyinggung penggunaan *voice chat*, fokus kajiannya tidak secara khusus diarahkan pada fitur tersebut sebagai media utama interaksi sosial. *Voice chat* hanya diposisikan sebagai salah satu sarana komunikasi di antara berbagai bentuk komunikasi *digital* lainnya, sehingga belum memberikan penjelasan mendalam mengenai pengaruh komunikasi suara terhadap pola interaksi sosial yang terbentuk di lingkungan *virtual*.

Penelitian kedua yang dilakukan berfokus pada variasi bahasa yang digunakan oleh Generasi Z dalam *platform* Roblox, seperti penggunaan bahasa gaul (*slang*), *code-mixing*, dan *register* bahasa tertentu (Putri, 2026). Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana unsur-unsur kebahasaan dimanfaatkan sebagai sarana pembentukan identitas pengguna dalam interaksi daring. Namun, kajian tersebut belum membahas secara komprehensif dinamika interaksi sosial yang terjadi melalui komunikasi lisan, seperti pembentukan kerja sama tim, munculnya konflik, struktur kekuasaan dalam kelompok, maupun norma-norma sosial yang berkembang di antara para pemain. Dengan demikian, penelitian ini lebih menitikberatkan pada aspek linguistik dibandingkan pada pola hubungan sosial yang terbentuk melalui *voice chat*.

Penelitian ketiga menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *K-Means Clustering* untuk mengelompokkan perilaku komunikasi remaja ke dalam empat kategori, yaitu aktif, pasif, *observer*, dan *toxic* (Setiawan et al., 2026). Penelitian tersebut memberikan gambaran yang sistematis mengenai karakteristik perilaku komunikasi pengguna. Akan tetapi, pendekatan kuantitatif yang digunakan belum mampu mengungkap makna, konteks, serta nuansa interaksi yang muncul dalam komunikasi suara secara mendalam. Selain

itu, penelitian ini juga tidak secara khusus menjadikan *voice chat* sebagai fokus utama kajian, melainkan hanya sebagai salah satu bagian dari perilaku komunikasi pengguna dalam lingkungan *digital*.

Sementara itu penelitian keempat menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi untuk menelaah peran Roblox sebagai tempat interaksi sosial bagi anak-anak berusia 9 sampai 14 tahun. Data tersebut diperoleh dengan cara wawancara mendalam, mengamati langsung, serta mempelajari berbagai sumber referensi yang relevan. Penelitian menunjukkan bahwa fitur seperti *voice chat*, *text chat*, dan multiplayer di Roblox bisa membantu membangun hubungan sosial, memperluas lingkaran pertemanan, serta meningkatkan perasaan baik secara emosional bagi para pemain. Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa risiko seperti percakapan yang berbahaya, *cyberbullying* dan paparan terhadap konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua serta peningkatan pemahaman tentang teknologi agar penggunaan ruang *virtual* tetap terjaga keamanannya (Azizah et al., 2026).

Peneliti sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini, yaitu sama-sama mengkaji *platform* Roblox sebagai ruang *virtual* yang memungkinkan terjadinya komunikasi dan interaksi antar pengguna. Penelitian sebelumnya dan penelitian ini keduanya membahas tentang aktivitas berkomunikasi yang terjadi di lingkungan *digital*, serta berusaha memahami bagaimana pengguna membangun hubungan dan berinteraksi dengan orang lain dalam dunia *virtual* Roblox. Namun demikian terdapat perbedaan pada fokus kajian dan cara pandang penelitian yang dimana penelitian sebelumnya lebih fokus pada bentuk komunikasi *digital*, cara pembentukan identitas pengguna, variasi bahasa yang digunakan dalam interaksi *virtual*, serta cara mengelompokkan perilaku komunikasi pemain. Meskipun ada beberapa penelitian yang menyebutkan penggunaan *voice chat*, fitur tersebut belum menjadi pusat pembahasan utama dalam penelitian tersebut. Penelitian ini justru lebih menyoroti cara para pemain Roblox saling berinteraksi secara sosial melalui fitur *Voice chat*, yang berfungsi sebagai ruang *virtual*. Penelitian ini

tidak hanya memperhatikan komunikasi sebagai cara memberi pesan, tetapi juga mencoba memahami peran komunikasi suara dalam membentuk hubungan sosial, kerja sama, rasa solidaritas, konflik, serta aturan-aturan yang terbentuk di antara para pemain dalam lingkungan *virtual*. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interaksi sosial terjadi melalui komunikasi suara di *platform* Roblox.

2.2 Pembentukan Relasi Sosial

Pembentukan relasi sosial adalah cara orang-orang berinteraksi secara terus-menerus untuk saling terhubung satu sama lain. Hubungan itu tumbuh mulai dari saling mengenal, berkomunikasi, bekerja sama, sampai tercipta rasa percaya, kedekatan, dan ikatan sosial yang kuat. Relasi sosial bisa terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau di ruang maya melalui media *digital*. Relasi sosial di dalam ruang *virtual* Roblox umumnya mulai dari interaksi yang berfungsi, lalu berkembang menjadi hubungan yang lebih dekat dan akrab. Awalnya, pemain hanya berkomunikasi untuk kepentingan permainan. Namun, jika interaksi terus berlangsung, hubungan bisa berkembang menjadi pertemanan, kerja sama yang kuat, atau bahkan hubungan yang penuh perasaan (Lutri Bunga Lestari et al., 2025)

Interaksi sosial adalah hubungan antarindividu yang selalu berubah dan aktif dengan. menghubungkan hubungan antara individu, kelompok, dan juga individu dengan sekelompok orang (Soekanto, 2006) . Kontak sosial adalah langkah pertama dalam membangun hubungan antara orang-orang atau kelompok, baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi adalah proses mengirim pesan atau arti dari satu orang ke orang lain agar bisa tercipta pemahaman yang sama. Tanpa komunikasi, interaksi sosial tidak dapat berjalan dengan baik.

2.2.1 Faktor Faktor Pembentukan Relasi Sosial

Ada beberapa hal yang mempengaruhi cara orang membentuk relasi sosial. Berikut contoh dari faktor-faktor yang bisa kita temukan dengan mudah dalam kehidupan sehari-hari (Gischa, 2023):

a. Imitasi

kecenderungan seseorang untuk meniru cara berperilaku, ucapan, atau kebiasaan orang lain karena merasa cara tersebut menarik atau cocok. Misalnya, anak-anak yang meniru orangtuanya, baik itu perkataan, perilaku, maupun sifat. Selain dilakukan oleh anak-anak, imitasi juga seringkali dilakukan oleh orang dewasa.

b. Sugesti

Faktor kedua yang bisa mendorong terbentuknya hubungan sosial adalah sugesti. Sugesti adalah jawaban yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain. Sugesti bisa memberikan dampak positif atau negatif, tergantung pada hal apa yang kita sampaikan kepada orang lain. Contoh dari sugesti adalah orang tua yang memberi tahu anaknya bahwa jika belajar dengan serius, maka anak tersebut akan sukses di masa depan.

c. Identifikasi

Identifikasi adalah kemampuan seseorang untuk terlihat atau terasa seperti orang lain. Sekilas identifikasi sangat mirip dengan imitasi. Namun, identifikasi biasanya memiliki makna yang lebih baik dibandingkan imitasi. Salah satu contoh pengenalan adalah seorang peserta pelatihan musik yang ingin menjadi penyanyi. Dia pasti punya tokoh idaman yang juga seorang penyanyi yang sudah berpengalaman lama.

d. Simpati

Simpati adalah kondisi di mana seseorang merasa tertarik pada orang lain. Ketika seseorang merasa bersimpati, secara otomatis dia memikirkan dirinya sendiri berada dalam situasi orang itu dan mencoba memahami bagaimana perasaan orang itu. Misalnya, ketika kamu mendengar ada sebuah bencana, kamu pasti merasa kasihan kepada orang-orang yang jadi korban.

e. Empati

Empati adalah perasaan yang lebih dalam lagi dibandingkan simpati, dan bisa mengubah cara seseorang merasa serta kondisi tubuhnya. Meski tampaknya sedikit menakutkan, sebenarnya setiap orang memiliki perasaan empati di dalam dirinya. Misalnya, kamu menjadi relawan dalam menghadapi sebuah peristiwa bencana alam. Meskipun kamu tidak mengalaminya langsung, kamu melihat kerusakan yang disebabkan oleh bencana dan melihat kondisi para korban.

f. Motivasi

Motivasi adalah dorongan positif yang diberikan seseorang kepada orang lain. Biasanya, motivasi tersebut berupa nasihat atau kata-kata bijak yang bisa membuat semangat seseorang kembali terangsang. Motivasi diberikan kepada seseorang yang sedang merasa sedih agar ia tidak semakin merasa *down*. Kebanyakan orang suka memberi semangat kepada teman-teman atau orang-orang terdekatnya ketika mereka sedang menghadapi masalah atau sedang berada di masa titik terendah dalam hidup.

2.2.2 Ciri Ciri Pembentukan Relasi Sosial

Pembentukan relasi sosial dapat tercipta apabila:

- a. Melibatkan lebih dari satu orang: hubungan sosial terjadi ketika dua orang atau lebih saling berinteraksi.
- b. Ada pertukaran informasi antar orang: pembentukan hubungan sosial selalu diawali dengan adanya pertemuan dan pertukaran pesan, baik melalui ucapan maupun tindakan atau bahasa tubuh.
- c. Interaksi biasanya memiliki tujuan tertentu, seperti ingin mengenal, bekerja sama, atau mengadakan pertemanan.
- d. Relasi sosial biasanya terbentuk karena terjadi komunikasi berulang kali, bukan hanya dari satu kali pertemuan saja.
- e. Membuat orang saling mengenal: melalui interaksi yang terus menerus, seseorang mulai mengerti sifat, kebiasaan, dan sikap orang lain.

- f. Muncul perasaan nyaman dan percaya: pembentukan hubungan sosial ditunjukkan dengan semakin dekatnya antarindividu, adanya rasa aman, dan saling percaya satu sama lain (Gischa, 2023).

2.2.3 Jenis Jenis Pembentukan Relasi Sosial

Pembentukan relasi sosial berdasarkan subjek adalah sebagai berikut:

- a. Relasi asosiatif adalah jenis hubungan yang menciptakan koneksi positif, seperti kerja sama, saling menyesuaikan, mengadopsi budaya, dan bergabung serta bercampur budaya.
- b. Relasi disosiatif adalah jenis hubungan yang berujung pada konflik atau ketegangan, seperti persaingan, perbedaan pendapat, dan pertentangan.
- c. Relasi komunal adalah hubungan yang terjalin karena adanya kesamaan, kebersamaan, atau rasa memiliki dalam sebuah kelompok.
- d. Relasi interpersonal adalah hubungan yang terjadi secara langsung antara dua orang atau lebih, melalui komunikasi dan perasaan yang saling dekat (Arifin, 2019).

2.2.4 Fungsi Fungsi Pembentukan Relasi Sosial

Berikut beberapa fungsi pembentukan relasi sosial dalam kehidupan masyarakat:

- a. Membantu orang untuk saling mengenal dan memahami sifat serta kepribadian orang lain.
- b. Membangun rasa kebersamaan dan kepedulian antaranggota kelompok.
- c. Membangun sikap yang terbuka, saling percaya, dan menghargai orang lain.
- d. Melatih kemampuan berkomunikasi secara positif dan konstruktif.
- e. Membantu memecahkan konflik atau masalah antara orang-orang secara baik.
- f. Membiasakan cara berinteraksi sosial yang baik, seperti tidak mengganggu orang yang berbicara, tidak bersikap tidak sopan, dan lebih ramah.
- g. Memperkuat kerja sama dan solidaritas dalam kelompok.
- h. Membantu orang-orang agar lebih percaya diri dan siap berinteraksi dengan orang di sekitar mereka (Adiansyah et al., 2022).

2.3 Roblox

Roblox adalah situs permainan *online* yang sangat terkenal di kalangan anak-anak dan remaja muda di seluruh dunia. *Platform* ini tidak hanya menyediakan permainan yang bisa dimainkan secara interaktif, tetapi juga memberi kesempatan kepada pengguna untuk membuat dunia *virtual* mereka sendiri dengan berbagai elemen kreatif (Setiawan et al., 2026).

Ketika bermain Roblox, pemain memakai karakter *virtual* yang disebut *avatar*. *Avatar* itu bisa diubah tampilannya dengan berbagai pilihan pakaian, gaya rambut, aksesoris, dan animasi supaya terlihat berbeda dan unik. Selain bermain, Roblox memberikan peluang bagi pengguna untuk membuat permainan mereka sendiri dengan menggunakan aplikasi yang disebut Roblox Studio. Dengan aplikasi ini, pengguna bisa merancang peta, membuat karakter, menambahkan aturan permainan, dan menulis kode sederhana menggunakan bahasa pemrograman luar. Banyak orang memanfaatkan Roblox untuk belajar kreativitas dan dasar-dasar pemrograman karena cara membuatnya cukup mudah dimengerti oleh pemula. Roblox bisa dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, Android, iPhone, dan Xbox, jadi banyak orang bisa mengaksesnya dengan mudah. *Platform* ini juga dilengkapi dengan fitur sosial seperti obrolan dan pertemanan, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan bermain bersama secara *online*. Namun, karena Roblox terhubung dengan banyak pemain dari berbagai negara, para pemain harus tetap waspada saat berbicara dengan orang yang tidak dikenal dan menjaga keamanan akun mereka. Secara keseluruhan, Roblox bukan hanya sebuah permainan, tetapi juga tempat kreatif yang memungkinkan pengguna untuk bermain, belajar cara membuat permainan, dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai negara di seluruh dunia.

2.4 Ruang Virtual

Ruang *virtual* adalah tempat *digital* yang tidak nyata, di mana orang, kelompok, atau lembaga bisa berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan teknologi (Walsham & Robey, 2007). Dalam ruang *virtual*, pengguna bisa membuat pertemanan dan mengalami sesuatu yang mirip

dengan berinteraksi di dunia nyata. Ruang *virtual* adalah tempat yang dibuat dengan bantuan teknologi *digital* dan internet, sehingga orang bisa berinteraksi, berkomunikasi, serta melakukan berbagai kegiatan tanpa harus berada di tempat yang sama secara fisik. Ruang *virtual* adalah tempat bagi pengguna untuk menjalin hubungan sosial, berbagi informasi, bekerja sama, serta menciptakan pengalaman bersama melalui media *digital*. Berbeda dengan ruang fisik yang memiliki batas wilayah tertentu, ruang *virtual* memungkinkan orang berinteraksi dengan cara yang lebih fleksibel, tanpa terbatas oleh lokasi atau jam tertentu.

Ruang *virtual* ini menarik karena merupakan 'ruang imajiner' atau 'maya' yang bersifat buatan, di mana setiap orang bisa melakukan apa saja yang biasa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari, tetapi dengan cara yang berbeda (Sari & Siahainenia, 2015). Selain itu, ruang *virtual* juga dianggap sebagai tempat tiga dimensi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan menggunakan bentuk *digital* atau *avatar*, sehingga menciptakan perasaan seperti benar-benar berada di suatu tempat nyata. Pengguna bisa berbicara, berpindah, dan melakukan berbagai kegiatan sosial di dalam lingkungan itu. Dari sudut pandang komunikasi, ruang *virtual* bisa dianggap sebagai tempat umum di dunia maya yang muncul karena kemajuan teknologi informasi dan internet. Ruang ini memungkinkan orang untuk berbicara, saling mengenal, dan membentuk kelompok bersama tanpa terbatas oleh jarak atau waktu. Ruang *virtual* sudah mengubah cara orang berkomunikasi, dari yang dulu dilakukan secara langsung menjadi bisa dilakukan melalui *platform digital*.

Dalam penelitian ini, Roblox bisa dianggap sebagai ruang *virtual* karena memberikan lingkungan *digital* di mana pemain dapat berinteraksi melalui *avatar*, berkomunikasi dengan fitur chat atau *Voice chat*, serta menjalin hubungan sosial dengan orang lain yang juga bermain. Melalui berbagai peta yang tersedia, seperti Danau *Voice Chat*, Indo *Voice*, dan Hutan *Voice Chat*, Roblox tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga ruang sosial *virtual* di mana para pemain bisa berinteraksi satu sama lain.

2.5 Fitur *Voice chat*

Fitur *voice chat* di Roblox adalah fungsi yang memungkinkan pemain untuk berbicara secara langsung dengan pemain lain saat mereka bermain *game* di dalam Roblox. Fitur ini juga disebut dengan nama “*Spatial Voice*”. Tidak seperti obrolan biasa yang hanya menggunakan teks, obrolan suara membuat interaksi terasa lebih hidup karena pemain bisa mendengar suara orang lain secara langsung lewat mikrofon. Keberadaan fitur komunikasi langsung, seperti *voice chat*, menciptakan dinamika baru dalam proses komunikasi karena mengharuskan pemain untuk berkoordinasi secara cepat, jelas, dan efektif selama permainan berlangsung (Budiputra et al., 2025). Pergeseran ini menunjukkan bahwa aktivitas *digital*, termasuk bermain *game*, telah menjadi arena pembelajaran sosial yang potensial bagi generasi muda.

Membicarakan bahwa berkomunikasi menggunakan *voice chat* dalam permainan *online* membentuk pertukaran informasi yang dua arah, sehingga para pemain dapat terus-menerus berinteraksi secara sosial. *Voice chat* digunakan bukan hanya untuk memperkuat pengalaman bermain, tetapi juga menjadi cara untuk membangun hubungan sosial dan membentuk komunitas *virtual* di antara para pemain (Anggraini & Sugiyanto, 2021).

Penelitian juga menunjukkan bahwa *voice chat* menjadi salah satu cara komunikasi *virtual* yang sering digunakan dalam permainan *online* untuk membantu pemain berkoordinasi dan berinteraksi satu sama lain (Ananda et al., 2022). Fitur ini memudahkan komunikasi dua arah yang lebih efektif dibandingkan mengirim pesan teks, karena pesan bisa langsung diterima dan dijawab oleh pemain lain. Cara kerja *voice chat* di Roblox sangat berbeda karena menggunakan sistem suara yang tergantung pada jarak atau *spatial audio*. Suara pemain akan lebih jelas terdengar ketika posisi karakternya dekat dengan pemain lain, dan suara itu akan semakin kecil atau hilang saat karakternya menjauh. Sistem ini dirancang agar komunikasi terasa lebih nyata, seperti saat kita berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Karena itu, fitur ini sering dipakai dalam permainan peran, permainan sosial, dan permainan yang melibatkan kerja sama tim.

2.5.1 Syarat Pengguna Fitur *Voice chat* Roblox

- a. Pengguna harus berusia minimal 13 tahun.
- b. Akun Roblox perlu melakukan verifikasi identitas dengan menggunakan kartu identitas resmi atau paspor.
- c. Fitur obrolan suara perlu diaktifkan dulu melalui pengaturan privasi akun.

2.5.2 Manfaat Fitur *Voice chat* Roblox

- a. Mempermudah komunikasi antar pemain saat bermain bersama.
- b. Mendukung kolaborasi tim dalam permainan yang memerlukan strategi.
- c. Membuat pengalaman bermain lebih seru dan interaktif.
- d. Meningkatkan interaksi sosial antara pemain dari berbagai negara.

2.5.3 Resiko dan Dampak Negatif Fitur *Voice chat* Roblox

- a. Ada kemungkinan adanya perilaku *toxic* atau penggunaan kata-kata yang kasar.
- b. Bisa terjadi spam suara maupun pelecehan verbal.
- c. Pemain bisa berhubungan dengan orang yang tidak dikenal, jadi penting untuk berhati-hati dalam menjaga privasi.

2.5.4 Sistem Keamanan Fitur *Voice chat* Roblox

- a. Roblox memiliki fitur *mute* yang bisa digunakan untuk membisukan pemain lainnya.
- b. Pemain bisa memblokir dan melaporkan akun yang mengganggu mereka.
- c. Roblox memakai sistem moderasi otomatis untuk menemukan pelanggaran yang terjadi di obrolan suara.

2.6 *Social Information Processing (SIP)*

Penelitian ini menggunakan teori *Social Information Processing (SIP)* Adalah teori yang menjelaskan cara hubungan antar manusia bisa terbentuk lewat komunikasi menggunakan media *digital*, meskipun tanda-tanda nonverbal seperti wajah dan postur tubuh tidak bisa tersampaikan dengan baik. Teori ini mengatakan bahwa seseorang tetap bisa menciptakan kesan, rasa dekat, dan rasa percaya melalui pesan-pesan yang dikirim secara berulang, meskipun prosesnya biasanya lebih lambat dibandingkan dengan komunikasi langsung (Walther, 2015).

Teori *Social Information Processing* (SIP) ini tepat untuk menjelaskan bahwa pemain Roblox bisa membuat hubungan sosial dengan menggunakan *voice chat* karena mereka tetap saling bertukar informasi, saling mengenal karakter masing-masing, merasa nyaman, serta memperkuat hubungan tersebut secara bertahap seiring waktu. Jadi, meskipun komunikasi terjadi di ruang *virtual*, proses pembentukan hubungan tetap berlangsung secara sosial (Bernstein, 2020).

2.6.1 Tahapan Tahapan SIP

Berikut adalah tahapan tahapan teori *Social Information Processing* (SIP):

a. Pertukaran Informasi (*Information exchange*)

Pada awalnya, seseorang mulai bertukar informasi satu sama lain melalui media komunikasi. Dalam berkomunikasi dengan menggunakan komputer, informasi diberikan melalui pesan lisan, seperti teks atau suara saat berbicara melalui chat. Informasi yang didapat menjadi dasar untuk memahami sifat dan identitas orang yang sedang dibicarakan.

b. Pembentukan Kesan (*Impression Formation*)

Setelah mendapat informasi pertama, orang tersebut mulai membangun kesan terhadap orang yang berbicara dengan mereka. Penilaian dilakukan dengan melihat cara berkomunikasi, jawaban yang diberikan, serta ketidakhadiran interaksi yang konsisten selama proses komunikasi.

c. Pengembangan Hubungan (*Relationship Development*)

Hubungan berkembang seiring meningkatnya frekuensi komunikasi. Orang mulai merasa percaya satu sama lain, bekerja sama, berbagi pengalaman, dan membangun hubungan yang lebih akrab meskipun hanya berkomunikasi melalui media digital.

d. Terbentuknya Relasi Sosial (*Established Interpersonal Relationship*)

Tahap terakhir ditunjukkan dengan munculnya ikatan yang lebih erat dan lebih mantap. Individu telah saling memiliki rasa percaya, hubungan yang dekat secara emosional, serta tetap menjaga komunikasi secara terus-menerus. Dalam penelitian Anda, tahap ini menunjukkan ketika pemain Roblox yang awalnya tidak saling kenal akhirnya menjadi teman,

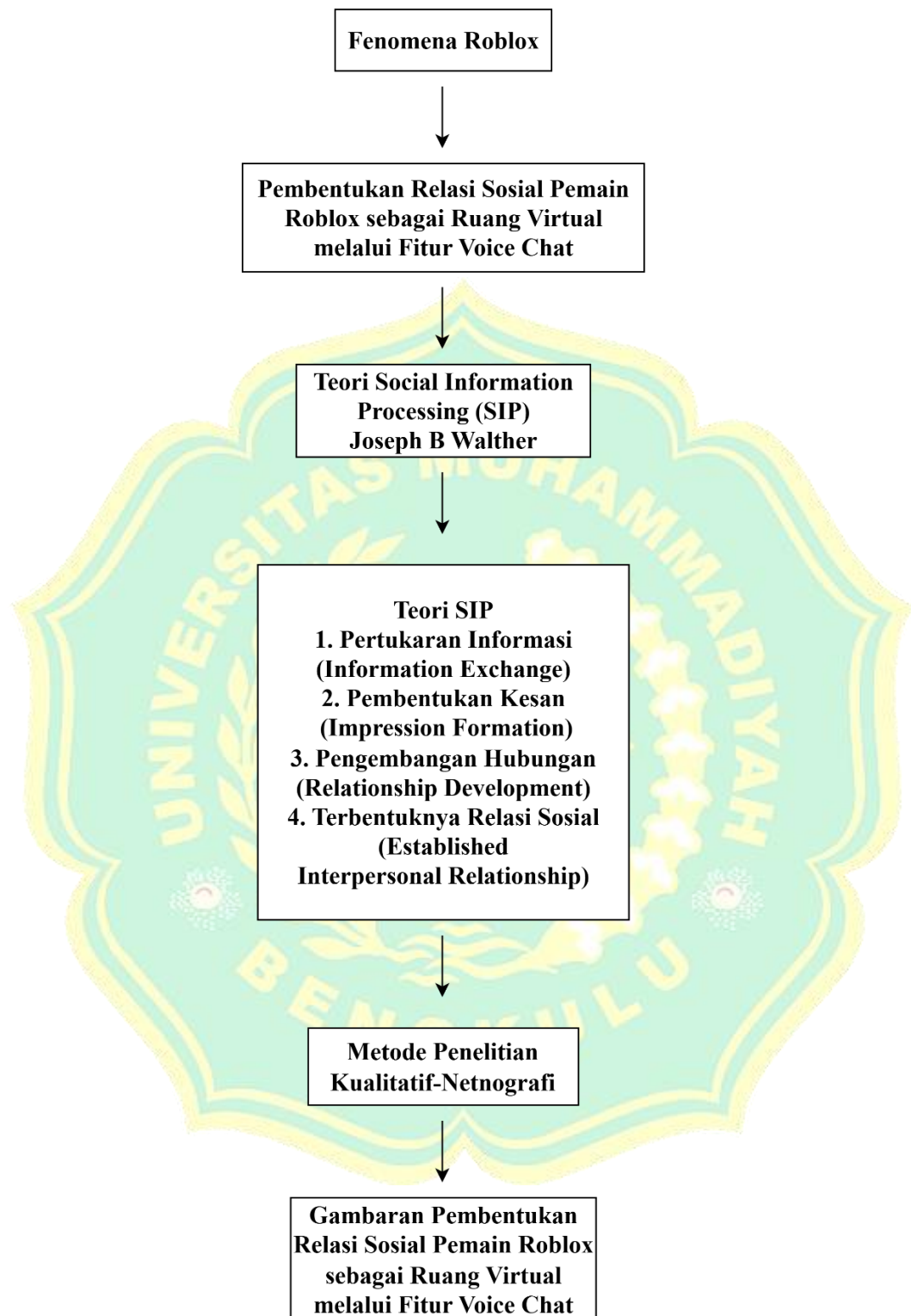
membentuk grup bermain, atau komunitas melalui fitur berbicara melalui suara (Walther, 1992).

2.7 Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi *digital* memberikan banyak ruang *virtual* yang memudahkan orang-orang untuk berinteraksi tanpa perlu bertemu secara langsung. Salah satu *platform* yang sering dipakai adalah Roblox, yang memiliki fitur *Voice chat* sebagai alat untuk berkomunikasi antar pemain secara langsung dan dalam waktu nyata. Fitur ini membuat Roblox bukan hanya tempat bersenang-senang, tetapi juga ruang *virtual* di mana orang bisa berinteraksi secara sosial.

Dalam penelitian ini dimulai dari fenomena semakin populer nya Roblox sebagai tempat *virtual* yang memungkinkan para pemain berinteraksi langsung dengan fitur berbicara melalui suara. Fitur tersebut berfungsi sebagai sarana berkomunikasi yang memungkinkan para pemain saling bertukar informasi, bekerja sama, dan menjalin ikatan sosial meskipun mereka tidak bertemu secara langsung.

Melalui fitur *Voice chat*, pemain berkomunikasi dengan cara mengenalkan diri terlebih dahulu, lalu berbalas pesan, saling memahami satu sama lain, membangun hubungan sosial, serta menjaga hubungan tersebut terus-menerus. Proses itu kemudian menciptakan berbagai macam relasi sosial seperti bekerja sama, berteman, memiliki rasa solidaritas dalam kelompok, serta bentuk interaksi sosial lainnya yang muncul di dalam ruang *virtual* Roblox.



Sumber: Diolah oleh peneliti