

PENGALAMAN DEWASA AWAL DALAM MENJALANI PERTEMANAN VIRTUAL DENGAN REMAJA DI ROBLOX

Ar Rumaisha Adillah¹, Dwi Hardani Oktawirawan¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275

E-mail: maishad1463@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang terbentuknya pertemanan lintas-usia di ruang virtual, termasuk melalui platform Roblox. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman dewasa awal dalam menjalani dan memaknai pertemanan virtual dengan remaja di Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Partisipan penelitian terdiri dari tiga orang dewasa awal berusia 18–25 tahun yang memiliki pengalaman menjalin pertemanan virtual dengan remaja di Roblox. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan dianalisis menggunakan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Hasil penelitian menunjukkan tiga temuan utama, yaitu: (1) Pemeliharaan keterhubungan dan interaksi dalam pertemanan lintas-usia; (2) regulasi relasi melalui pengelolaan komunikasi, penetapan batasan, dan sensitivitas terhadap perbedaan gender; dan (3) pemaknaan pertemanan sebagai sumber pembelajaran, refleksi diri, dan pengembangan kedewasaan. Selain itu, beberapa partisipan mengalami transisi hubungan dari dunia virtual ke dunia nyata melalui pertemuan secara langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya relasi lintas-usia yang bermakna bagi dewasa awal.

Kata kunci: pertemanan virtual; pertemanan lintas-usia; dewasa awal; Roblox; IPA

***EMERGING ADULTS' EXPERIENCES OF VIRTUAL FRIENDSHIPS WITH
ADOLESCENTS ON ROBLOX***

Ar Rumaisha Adillah¹, Dwi Hardani Oktawirawan¹

**¹Faculty of Psychology, Diponegoro University
Prof. Mr. Sunario Street, Tembalang, Semarang, 50275**

E-mail: maishad1463@gmail.com

ABSTRACT

The development of digital technology has created opportunities for the formation of cross-age friendships in virtual spaces, including through the Roblox platform. This study aimed to explore the experiences of emerging adults in engaging in and making meaning of virtual friendships with adolescents on Roblox. A qualitative phenomenological approach was employed using Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). The participants consisted of three emerging adults aged 18–25 years who had experience forming virtual friendships with adolescents on Roblox. Data were collected through semi-structured interviews and analyzed using Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). The findings revealed three main themes: (1) the maintenance of connectedness and interaction in cross-age friendships; (2) relationship regulation through communication management, boundary setting, and sensitivity to gender differences; and (3) the meaning of friendship as a source of learning, self-reflection, and personal maturation. In addition, some participants experienced a transition from virtual relationships to real-world relationships through face-to-face meetings. These findings suggest that Roblox functions not only as an entertainment platform but also as a social space that facilitates meaningful cross-age relationships for emerging adults.

Keywords: virtual friendship; cross-age friendship; emerging adulthood; Roblox; interpretative phenomenological analysis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam pola interaksi sosial manusia. Dalam perspektif sosioteknologi, jaringan sosial virtual dipandang sebagai sistem adaptif yang kompleks, yang menunjukkan bahwa perilaku, norma, dan aktivitas kolektif muncul dari interaksi mikro antar individu (Lymeropoulos & Ioannou, 2016). Pergeseran ini menjadi tanda transisi penting, yang menunjukkan bahwa relasi sosial yang sebelumnya dibangun melalui interaksi tatap muka seperti di sekolah, lingkungan kerja, maupun komunitas lokal, sekarang juga berlangsung di ruang virtual yang memperluas kemungkinan hubungan sosial terbentuk tanpa terbatas oleh tempat maupun waktu (Sarifin dkk., 2025; Bustad & Abeza, 2025). Fenomena ini menunjukkan bahwa interaksi sosial semakin terdigitalisasi dan fleksibel, menciptakan bentuk-bentuk hubungan baru yang lebih cair, dinamis, dan lintas batas. Peran ruang sosial virtual semakin menonjol pada masa pandemi COVID-19, ketika individu, khususnya anak-anak dan remaja, mengalami keterbatasan dalam interaksi tatap muka. Melalui ruang sosial *game online*, mereka tetap dapat menjalin koneksi, berkolaborasi, dan membangun rasa kebersamaan meski terpisah secara fisik (Du dkk., 2021).

Salah satu platform game online yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah Roblox. Platform tersebut dipandang bukan hanya sebagai

media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual. Roblox dapat dipahami sebagai ruang sosial virtual berbasis permainan (*social virtual gaming space*) yang memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan pembentukan hubungan sosial antarpengguna. Sebagai *social gaming platform*, Roblox berbeda dari permainan tradisional karena menempatkan interaksi sosial sebagai salah satu elemen utamanya melalui fitur permainan multipemain, ruang virtual bersama, dan sarana komunikasi yang mendukung kolaborasi maupun kompetisi antar pengguna (Alsén dkk., 2016). Karakteristik tersebut memungkinkan hubungan yang terbentuk di dalam platform berkembang melampaui aktivitas bermain dan berlanjut dalam bentuk pertemanan virtual. Roblox menyediakan fitur konektivitas yang mengizinkan penggunanya menjalin hubungan dengan pemain lain melalui sistem “koneksi”, sehingga interaksi dapat berlangsung secara berkelanjutan di luar permainan. Platform game ini berbasis *user-generated content* (UGC), yang menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga kreator yang dapat membangun permainan, berinteraksi, serta berkolaborasi dengan pemain lain. Game ini dikembangkan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel, yang kemudian resmi diluncurkan 2 tahun setelahnya yaitu pada tahun 2006 (Zulmi & Candra, 2025).

Laporan resmi yang dirilis oleh Roblox pada kuartal kedua (Q2) tahun 2025 menunjukkan bahwa platform ini mencatat sebanyak 111,8 juta pengguna aktif harian (Haq, 2025). Data tersebut menunjukkan besarnya popularitas Roblox sebagai salah satu *game online* berbasis UGC. Berdasarkan laporan dari Proxima Research yang ditulis oleh Adithya (2025), secara global lebih dari setengah

pengguna Roblox atau sekitar 58% merupakan individu berusia di bawah 16 tahun. Di antara mereka, sekitar 21% berusia di bawah 9 tahun, 21% berusia antara 9-12 tahun, dan 16% berusia antara 13-16 tahun. Sedangkan kelompok usia 17-24 tahun tercatat menyumbang sekitar 23% dari total pengguna. Di Indonesia, meskipun belum tersedia data spesifik yang mencatat pemain lokal, diperkirakan terdapat sekitar 44,2 juta pengguna aktif bulanan dan 22 juta pengguna aktif harian (ION Network, 2025).

Kepopuleran Roblox bukan hanya karena jumlah pengguna yang terus meningkat, tetapi juga karena adanya inovasi fitur yang selalu dikembangkan untuk memperbanyak pengalaman bermain. Salah satu pembaruan terbaru menghadirkan sistem cuaca dinamis yang membuat suasana permainan lebih realistis, editor karakter dengan opsi personalisasi lebih detail, serta fitur *voice chat* yang dirancang lebih aman untuk menunjang interaksi sosial antarpemain. Selain itu, adanya *marketplace* khusus item eksklusif dan mode *event* terbatas menambah variasi *gameplay* yang mendorong keterlibatan komunitas secara lebih aktif (Thoifur, 2025).

Roblox selain sebagai platform bermain juga berfungsi sebagai ruang sosial yang memfasilitasi interaksi dan komunikasi antar pemain. Interaksi di Roblox dapat hadir dalam berbagai bentuk, sesuai dengan fitur dan aktivitas yang ditawarkan platform. Pertama, terdapat interaksi komunikatif, yang berlangsung melalui *chat* teks maupun suara, memungkinkan pemain untuk bertukar informasi, bercanda, atau merespons situasi permainan secara langsung (Roblox Support, n.d.). Kedua, ada interaksi kolaboratif, di mana pemain bekerja sama dalam

membangun dunia virtual, menyelesaikan tantangan, atau mengatur strategi permainan. Sebagai contohnya, fitur *Party* memungkinkan teman-teman “berteman” dan bergabung ke permainan yang sama bersama-sama secara real time, sebagai bagian dari upaya Roblox memperkuat koneksi sosial antar pemain (Sinha, 2024). Partisipasi tersebut tidak terlepas dari dukungan kapabilitas teknis yang dimiliki platform serta inisiatif pengembang dalam merancang fitur, yang pada akhirnya berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna serta membuka peluang inovasi individu (Hung dkk., 2025). Ketiga, muncul pula interaksi kompetitif, ketika pemain saling bersaing dalam *mini games* atau lomba yang tersedia di dalam platform. Selain itu, terdapat interaksi kreatif, yang memungkinkan pemain mengekspresikan diri melalui desain avatar, pembuatan konten, maupun pengembangan *game* baru yang kemudian dapat dimainkan bersama komunitas. Roblox juga menekankan pentingnya kreativitas dan kolaborasi dalam ekosistemnya, dengan menyediakan alat pengembangan seperti *Roblox Studio* yang menyediakan semua alat yang diperlukan kreator untuk mewujudkan ide kreatifnya (Gibran, 2025).

Interaksi yang terjadi di Roblox dapat menghasilkan beragam bentuk hubungan sosial. Sebagian interaksi bersifat sementara dan hanya berlangsung selama satu sesi permainan, sehingga tidak berkembang menjadi hubungan yang berkelanjutan. Namun, pada beberapa kasus, interaksi yang berlangsung secara berulang dapat berkembang menjadi pertemanan yang lebih personal. Aktivitas bermain bersama, kerja sama dalam menyelesaikan tantangan (Syafi' dkk., 2023), maupun komunikasi yang dilakukan secara berkelanjutan memungkinkan pemain

membangun rasa saling mengenal dan keterhubungan. Hubungan tersebut bahkan dapat berlanjut di luar permainan melalui platform lain seperti Discord atau media sosial, sehingga memberikan ruang bagi pemain untuk berbagi pengalaman dan mempertahankan komunikasi dalam jangka waktu yang lebih panjang. Variasi tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai ruang bermain, tetapi juga sebagai ruang sosial yang menyediakan peluang bagi terbentuknya relasi dengan tingkat kedekatan yang berbeda-beda

Dalam konteks interaksi antar sebaya, Roblox memungkinkan anak-anak dan remaja untuk membangun relasi yang mirip dengan pertemanan tatap muka, namun berlangsung di ruang virtual. Percakapan santai melalui *chat*, kolaborasi dalam menyelesaikan misi, atau sekadar berbagi pengalaman bermain menjadi sarana bagi mereka untuk memperkuat rasa kebersamaan. Rasa kebersamaan dari interaksi tersebut dapat membuka peluang bagi remaja untuk mengembangkan identitas dan juga harga diri mereka (Nesi dkk., 2018).

Selain interaksi sebaya, Roblox juga menjadi ruang terjadinya interaksi lintas-usia. Fenomena ini muncul karena platform tersebut tidak hanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga oleh orang dewasa, baik yang memang memiliki minat bermain maupun yang awalnya bergabung untuk menemani anak mereka. Interaksi lintas-usia ini seringkali melampaui sekadar aktivitas bermain, karena remaja dapat berbagi pengalaman pribadi seperti kehidupan sekolah atau masalah emosional, sementara orang dewasa memberikan dukungan emosional, perspektif baru, dan rasa keterhubungan yang berperan penting bagi kesejahteraan psikologis remaja (Capp dkk., 2016). Pertemanan lintas-usia ini memperlihatkan

bahwa batas usia menjadi semakin kabur di ruang virtual, sebab untuk membangun hubungan yang erat tidak lagi ditentukan oleh kategori umur, melainkan oleh intensitas interaksi, ketertarikan yang sama, dan kesediaan untuk membuka dan mengekspresikan diri (Hide dkk., 2025).

Dalam konteks tersebut, fenomena pertemanan lintas-usia menjadi semakin relevan untuk diperhatikan. Jika pada mulanya relasi lintas-usia lebih banyak terjalin dalam lingkup keluarga, komunitas, atau ruang pendidikan, perkembangan dunia digital, khususnya melalui *game online* kini memungkinkan terbangunnya interaksi antar generasi melalui aktivitas bersama yang bersifat kolaboratif. Permainan digital tidak hanya menjadi ruang pertemuan, tetapi juga berkontribusi pada kesejahteraan individu, penguatan perilaku prososial, serta pertukaran pengetahuan antar usia, dengan cara menyeimbangkan perbedaan kemampuan dan tantangan yang dihadapi masing-masing pengguna (Costa & Veloso, 2016). Belum lama ini pada pertengahan tahun 2025 juga muncul tren viral di media sosial dengan tajuk “POV Day 1 ketemu temen Roblox”, yang memperlihatkan pertemuan langsung antar pemain setelah sebelumnya hanya berinteraksi di ruang virtual. Menariknya, banyak dari konten tersebut menampilkan situasi unik ketika pemain yang terlihat masih remaja hingga dewasa awal bertemu dengan anak-anak yang bahkan mengajak orang tua dan keluarganya untuk bertemu, dan juga bapak-bapak usia 40 tahun atau bahkan lebih tua (Ryanti, 2025). Fenomena ini menandakan bahwa hubungan sosial yang terbentuk di *game* Roblox dapat melintasi batas generasi, menciptakan pola

pertemanan lintas-usia yang unik, serta membuka ruang bagi terjadinya proses komunikasi dan *self-disclosure* yang berbeda dari pola pertemanan konvensional.

Pertemanan lintas-usia tersebut mengacu pada hubungan pertemanan yang terjalin antara individu-individu dari generasi yang berbeda, biasanya antara orang dewasa yang lebih tua dan yang lebih muda. Pertemanan ini tidak hanya bertujuan untuk menjembatani perbedaan usia, tetapi juga untuk menumbuhkan dukungan, pengertian, dan inklusi sosial bersama (Korkiamäki & O'dare, 2021). Interaksi lintas generasi melalui media digital seperti ini dapat meningkatkan inklusi sosial, hubungan, suasana hati, kesehatan mental, dan pendidikan akademis secara signifikan bagi semua yang terlibat (Canedo-García dkk., 2022).

Pertemanan virtual lintas-usia di ruang digital menawarkan berbagai manfaat, tetapi hubungan yang terjalin secara daring juga tidak terlepas dari sejumlah risiko. Interaksi melalui platform digital dapat meningkatkan kerentanan terhadap pelanggaran privasi, pencurian identitas, maupun perundungan siber (*cyberbullying*) (Agrawal dkk., 2024; Waller dkk., 2018). Selain itu, anak-anak dan remaja berpotensi berinteraksi dengan individu yang sebelumnya tidak dikenal, sehingga meningkatkan kemungkinan terpapar konten yang tidak pantas atau berbahaya (Dodel dkk., 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang virtual seperti Roblox tidak hanya membuka peluang bagi terbentuknya hubungan sosial yang bermakna, tetapi juga menghadirkan tantangan yang perlu dipahami agar interaksi yang terjalin dapat berlangsung secara aman dan sehat.

Fenomena pertemanan lintas-usia yang terjadi di Roblox memperlihatkan bagaimana ruang digital dapat menjadi wadah terbentuknya hubungan yang

mampu melampaui batasan generasi. Dinamika ini relevan bagi individu pada tahap perkembangan dewasa awal atau *emerging adulthood*, yang menurut Jeffrey Arnett (2000) berada pada rentang usia 18 hingga 25 tahun. Fase ini dipandang sebagai periode transisi antara remaja dan kedewasaan penuh, dengan kebutuhan sosial yang khas, di mana pencarian identitas, perluasan jaringan, serta pencarian ruang aman dalam berinteraksi merupakan bagian dari tugas perkembangan dewasa awal.

Tahapan perkembangan dewasa awal ini menurut John Santrock (2019) merupakan periode unik yang ditandai dengan eksplorasi identitas dan pencarian stabilitas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan sosial. Pada tahap ini, individu cenderung terbuka terhadap pengalaman baru dan aktif membangun relasi di berbagai konteks, baik langsung maupun daring. Ketidakstabilan yang menyertai fase ini mendorong individu mencari ruang aman untuk mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan sosialnya, salah satunya melalui platform digital seperti *game online*. Penelitian Meherali dkk. (2025) menunjukkan bahwa ruang aman, baik dalam bentuk fisik maupun daring, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis remaja serta dewasa muda, karena menyediakan dukungan sosial, kesempatan berinteraksi positif, dan penguatan keterampilan coping. Selain itu, perasaan "*in-between*", tidak lagi remaja tetapi belum sepenuhnya dewasa, mendorong individu menjalin interaksi lintas-usia dengan orang dewasa yang mampu memberikan manfaat transformasional bagi pertumbuhan pribadi melalui berbagi keterampilan dan pengalaman (Lau, 2023).

Dalam konteks Roblox, ciri-ciri tersebut sangat relevan. Dewasa awal yang aktif di platform tersebut bukan hanya mencari hiburan, tetapi juga sarana untuk memenuhi kebutuhan eksplorasi identitas, memperluas jaringan sosial, dan memperoleh pengalaman interaksi yang berbeda dari kehidupan nyata. Penelitian tentang interaksi sosial daring pada dewasa muda juga menunjukkan bahwa meskipun pengalaman *online* tidak selalu seintim tatap muka, interaksi tersebut tetap memberikan kenyamanan, ketersediaan, dan peluang untuk mempertahankan hubungan (Scott dkk., 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa platform digital seperti Roblox merupakan ruang sosial yang memungkinkan pembentukan relasi bermakna lintas-usia.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan manfaat dari interaksi lintas-usia pada kesejahteraan psikologis, salah satunya adalah penelitian Sen dkk. (2024) yang menganalisis program intervensi *contactless intergenerational befriending* dalam konteks digital. Penelitian tersebut menemukan bahwa interaksi semacam itu mampu mengurangi kesepian sosial serta meningkatkan empati dan pandangan positif antar generasi. Namun, interaksi yang diteliti masih bersifat terstruktur dan fokus pada program sosial yang dirancang secara khusus, bukan pada hubungan yang tumbuh secara spontan di ruang virtual seperti platform *game online*. Selain itu, ada penelitian oleh Eristina dan Primanita (2025) yang meneliti dinamika pertemanan di komunitas daring Roblox, dengan menekankan peran *need to belong* terhadap pembentukan pertemanan daring di kalangan remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *game online* seperti Roblox menjadi wadah penting bagi remaja untuk memenuhi kebutuhan sosial

dan emosional mereka melalui interaksi virtual. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada hubungan pertemanan remaja sebaya, tanpa mempertimbangkan interaksi yang terjadi antara pemain dari kelompok usia yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji lebih lanjut bagaimana pengalaman pertemanan lintas-usia di Roblox terbentuk dan dimaknai oleh para dewasa awal.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya memahami cara dewasa awal mengalami dan memaknai pertemanan virtual lintas-usia dengan remaja di ruang sosial seperti Roblox. Kajian ini memberikan sumbangan teoretis dengan memperkaya literatur psikologi sosial digital, terutama terkait bentuk-bentuk pertemanan yang muncul di dunia virtual yang belum banyak dieksplorasi. Dari segi praktis, penelitian ini juga dapat mendukung peningkatan literasi digital dengan menunjukkan peluang serta risiko dari interaksi lintas-usia di ruang daring. Selain itu, temuan penelitian ini berpotensi memberikan gambaran bagaimana pengalaman pertemanan di Roblox tidak hanya memengaruhi hubungan virtual, tetapi juga terkait dengan kehidupan sosial di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa bermain *game* dalam intensitas sedang dapat memberikan relaksasi dan meningkatkan koneksi sosial (Ling dkk., 2024). Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk memahami dinamika relasi lintas-usia di era digital, sekaligus memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan interaksi sosial yang sehat di dunia virtual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman dewasa awal dalam menjalin pertemanan virtual lintas-usia dengan remaja melalui platform Roblox?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam pengalaman subjektif dewasa awal dalam menjalin pertemanan virtual lintas-usia dengan remaja di Roblox.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah kajian dan literatur psikologi sosial mengenai pertemanan lintas-usia di ruang virtual terutama *game online*.
- b. Memperkaya pemahaman tentang pengalaman sosial dewasa awal dalam konteks *emerging adulthood*, khususnya pada hubungan yang terbentuk secara virtual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Subjek Penelitian (Dewasa Awal Pemain Roblox)
 - 1) Memberikan ruang refleksi bagi partisipan untuk memahami pengalaman pertemanan lintas-usia yang mereka jalani.
 - 2) Membantu menyadarkan pentingnya menjaga keamanan, batasan pribadi, dan kualitas interaksi di ruang virtual.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menyediakan gambaran awal yang dapat dijadikan dasar pengembangan lebih lanjut mengenai pertemanan lintas-usia di ruang virtual.
- 2) Memberikan referensi metodologis bagi penelitian kualitatif, khususnya yang menggunakan pendekatan fenomenologis.

c. Bagi Praktisi dan Masyarakat Umum

- 1) Memberikan wawasan mengenai dinamika pertemanan lintas-usia di dunia virtual, sehingga dapat meningkatkan literasi digital dalam memahami peluang dan risiko interaksi di platform *game online*.
- 2) Memberikan bahan masukan bagi orang tua atau pendidik dalam memberikan arahan yang lebih tepat terkait penggunaan *game online* sebagai ruang sosial anak dan dewasa awal.

d. Bagi Pengembang Platform Roblox

- 1) Memberikan masukan terkait bagaimana interaksi lintas-usia terbentuk, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan fitur keamanan, privasi, serta dukungan sosial di platform.