

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Roblox merupakan *platform game online* berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pengguna, terutama anak-anak, untuk menciptakan, memainkan, dan berinteraksi dalam dunia virtual (Herawati et al., 2026). *Platform* ini bukan sekadar permainan, melainkan sebuah ekosistem sosial di mana anak-anak dapat membangun avatar, berkomunikasi melalui Pesan teks, Pesan suara, *emotes*, serta melakukan *roleplay* (bermain peran) dalam berbagai skenario kehidupan sehari-hari seperti keluarga, sekolah, rumah sakit, atau kota fiksi misalnya *Brookhaven RP* (Becker & Corbitt, 2025). Menurut data Roblox Investor Relations (2025), *platform* ini memiliki ratusan juta pengguna aktif harian. Pada Q3 2025, Roblox mencatat 151,5 juta *daily active users* (DAU), sementara pada Q4 2025 mencapai 144 juta DAU. Proporsi pengguna anak-anak sangat signifikan, yaitu sekitar 40% di bawah usia 13 tahun, dengan rincian 20% berusia di bawah 9 tahun dan 20% berusia 9–12 tahun (Backlinko Team, 2026).

Di Indonesia, Roblox semakin populer di kalangan anak-anak sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial di era digital. Negara ini memiliki sekitar 45 juta pengguna Roblox, di mana 23 juta di antaranya berusia di bawah 16 tahun (Reuters Economic Times, 2026). Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola komunikasi manusia, khususnya di kalangan anak-

anak. Internet dan *game online* seperti Roblox menawarkan kemudahan akses informasi, hiburan, serta interaksi sosial yang cepat dan fleksibel. Pierre Lévy memandang *World Wide Web* sebagai lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel, dan dinamis, sehingga memungkinkan pengembangan pengetahuan dan orientasi baru (Stephen W. Littlejohn et al., 2017). Roblox memperluas hal ini dengan fitur *roleplay* yang memungkinkan anak-anak berinteraksi secara interpersonal dalam konteks simulasi kehidupan nyata, melatih kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan sosial (Herawati et al., 2026).

Fenomena yang terjadi adalah maraknya interaksi *roleplay* di Roblox, di mana anak-anak terlibat dalam komunikasi interpersonal yang intensif baik verbal (Pesan suara), nonverbal (*avatar*, *gesture*), maupun emosional untuk membangun cerita bersama (Becker & Corbitt, 2025). Penelitian (Angel Oyales et al., n.d.) menunjukkan bahwa *roleplaying* di Roblox membantu anak mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan ekspresi diri. Anak-anak Gen Alpha pada usia 7-11 tahun sering terlibat dalam *roleplay* yang mencerminkan kehidupan sehari-hari, membentuk kelompok, dan membangun hubungan jangka panjang. Namun, fenomena ini juga menunjukkan sisi paradoks: meskipun positif, interaksi ini sering berlangsung tanpa pengawasan memadai (Tunca, 2025).

Data menunjukkan dampak negatif yang signifikan meskipun *platform* tetap digunakan secara masif (Chawki, 2025). Roblox sering menjadi ruang bagi konten tidak pantas, *grooming* oleh predator dewasa yang menyamar

sebagai anak, paparan konten seksual (seperti *condo games* atau *roleplay* eksplisit), *bullying*, dan kecanduan (Zhang et al., 2025). Penelitian (Becker & Corbitt, 2025) menemukan bahwa anak-anak rentan mengalami interaksi berisiko karena fitur pesan yang mudah dieksploitasi, avatar anonim, dan kurangnya verifikasi usia yang ketat.

Fenomena ini menunjukkan adanya paradoks teknologi digital, di mana platform memberikan manfaat sosial sekaligus menghadirkan risiko yang signifikan. Pemerintah dan orang tua tetap “membiarkan” akses karena manfaat sosial dan edukatif, sementara risiko seperti grooming dan kecanduan terus muncul (Chawki, 2025). Meskipun banyak studi membahas dampak umum *game online* terhadap perilaku sosial anak, pengalaman komunikasi interpersonal anak secara mendalam dalam konteks *roleplay* di Roblox, khususnya bagaimana mereka memaknai interaksi tersebut, tantangan yang dihadapi serta dinamika emosional dan sosial yang terbentuk, masih kurang dieksplorasi terutama di Indonesia.

Pengalaman komunikasi yang akan dipahami adalah bagaimana anak memaknai interaksi *roleplay* tersebut apakah sebagai sarana hiburan semata, wadah ekspresi diri, atau bahkan sumber kecemasan karena paparan risiko (Adliyah et al., 2025). Terdapat adanya kesenjangan terletak pada minimnya kajian mendalam tentang pengalaman subjektif anak bukan hanya dampak orang tua atau remaja dalam konteks *roleplay* interpersonal di Roblox, khususnya di Indonesia di mana regulasi dan pengawasan orang tua masih bervariasi. Penelitian (Darmayunita et al., 2025) lebih banyak

membahas dampak umum atau interaksi sosial luas, belum spesifik pada dinamika *roleplay* sebagai bentuk komunikasi.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi anak. Roblox, sebagai metaverse awal, berfungsi sebagai media interaksi yang kaya akan “cue” verbal dan nonverbal, memungkinkan pola interaksi dua arah maupun multi-arah. Hal ini berpotensi meningkatkan keterampilan komunikasi anak, seperti kerjasama dan empati, namun juga menimbulkan tantangan seperti kesulitan membedakan realitas virtual dan nyata (Herawati et al., 2026).

Game online seperti Roblox memberikan dampak positif, antara lain melatih konsentrasi, kreativitas, dan keterampilan sosial melalui *roleplay*. Anak belajar menyusun strategi cerita, bernegosiasi peran, dan membangun pertemanan virtual yang kadang berlanjut ke dunia nyata (Y. M. D. Putri & Hasiana, 2025). Namun, sisi negatifnya mencakup risiko kecanduan, paparan konten berbahaya dalam *roleplay* misalnya simulasi kekerasan atau seksual, dan penurunan interaksi tatap muka. Meski demikian, *platform* ini tetap populer karena memenuhi kebutuhan anak akan eksplorasi sosial di era digital (Morreale`università et al., 2024).

Pada anak usia sekolah dasar (sekitar 7-12 tahun), *roleplay* di Roblox menjadi arena utama untuk mencoba peran sosial baru. Mereka menghabiskan waktu berjam jam dalam sesi *roleplay*, yang dapat memengaruhi perkembangan komunikasi interpersonal. Peran orang tua dan

pengawasan menjadi krusial, namun sering terbatas karena keterampilan digital orang tua yang rendah dibanding anak (Tunca, 2025).



Gambar 1.1. Minigame di Roblox

Sumber: Roblox.com

Roblox pertama kali didirikan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel. Kemudian, Roblox memiliki kantor pusat yang berlokasi di San Mateo, California. Berdasarkan data dari Google Play, game ini berhasil diunduh lebih dari 1 juta unduhan dengan 47,3 juta ulasan. Dimana hal tersebut mencerminkan tingginya tingkat popularitas dan keterlibatan pengguna terhadap game Roblox. Kemudian terlihat bahwa pengguna Roblox tersebar dengan tingkat keterlibatan yang cukup merata di berbagai wilayah dunia. Wilayah *Rest of World* menunjukkan persentase pengguna tertinggi sebesar 28%, yang mengindikasikan bahwa Roblox memiliki daya tarik kuat di negara-negara di luar kawasan utama seperti Amerika Utara, Eropa, dan Asia Pasifik. Selanjutnya, wilayah Eropa dan Asia Pasifik juga memperlihatkan kontribusi pengguna yang signifikan. Di mana terlihat adanya masing-masing sebesar 26% dan 25%. Hal ini menandakan bahwa

Roblox berhasil menjangkau pasar internasional dengan beragam latar belakang budaya. Sementara itu, Amerika Serikat dan Kanada memiliki persentase pengguna sebesar 21% (Statista, 2025).

Ketika melakukan aktivitas bermain game, komunikasi juga menjadi bagian yang penting. Hal ini disebabkan karena salah satu bentuk peran ilmu komunikasi dalam suatu komunitas yaitu untuk mempermudah diskusi (Dimas et al., 2024). Tetapi, menariknya, komunitas gamer memiliki gaya komunikasi yang khas dan berbeda dari cara berkomunikasi masyarakat pada umumnya, baik dari segi bahasa, istilah, maupun cara berinteraksi satu sama lain.



Gambar 1.2 Interaksi di Roblox

Sumber: YouTube Roblox Topic Indonesia (2025)

Misalnya pada Gambar 1.2, penggunaan bahasa pada Roblox menunjukkan adanya bahasa informal dan slang di antara para komunitas gamer. Istilah seperti “sus”, “rp” (*roleplay*), dan “rp++” digunakan sebagai bentuk komunikasi yang singkat, kontekstual, dan hanya mudah dipahami

oleh sesama pemain. Kondisi ini menunjukkan bahwa komunitas gamer membentuk budaya komunikasinya sendiri. Dimana hal tersebut berfungsi untuk memperkuat interaksi, mempercepat pemahaman antar anggota, serta membangun rasa kebersamaan dalam komunitas tersebut (Zakaria et al., 2022). Roblox memiliki pengaruh yang kuat terhadap keterampilan komunikasi siswa terhadap aspek verbal, nonverbal, dan interaksi sosial dan mengidentifikasi bahwa komunikasi dalam komunitas Roblox berlangsung dalam tiga bentuk utama, yaitu: komunikasi sinkron melalui *voice chat*, komunikasi asinkron melalui teks dan komunikasi simbolik melalui avatar (Istikhomah et al., 2026).



Gambar 1.3 Komunikasi Roblox melalui voice chat

Sumber: Safudin (2025)

Berkaca dari Gambar 1.3, ketika pesan suara digunakan, hal tersebut akan menuntut anak dalam kemampuan berbicara, mendengarkan, serta merespons secara spontan. Bentuk komunikasi ini mendorong perkembangan keterampilan verbal anak karena mereka dituntut untuk

menyampaikan informasi, memberikan pendapat, serta bernegosiasi secara langsung dalam konteks permainan. Penggunaan bahasa yang mereka gunakan juga cenderung mengikuti pola komunikasi lisan sehari-hari selayaknya mereka bermain di *real life*. Namun, dalam praktiknya, muncul pula variasi bahasa yang lebih khas seperti *slang* dan jargon yang berkembang di dalam komunitas Roblox. Sebagai contoh, istilah “anomali” dapat digunakan untuk merujuk pada pemain atau situasi yang dianggap tidak sesuai dengan pola permainan yang normal, atau menyimpang dari ekspektasi kelompok. Penggunaan istilah tersebut menunjukkan bahwa makna bahasa dalam komunitas game tidak selalu bersifat literal, tetapi sangat bergantung pada konteks interaksi dan kesepakatan bersama antar pemain.



Gambar 1.4 Komunikasi Roblox melalui teks

Sumber: Roblox Topic Indonesia (2025)

Namun, ketika mereka menggunakan fitur teks, justru muncul struktur kebahasaan yang berbeda dari percakapan lisan sehari-hari. Dalam situasi ini, anak-anak biasanya berkomunikasi dengan cenderung lebih ringkas,

padat, dan sering kali menghilangkan unsur-unsur tata bahasa baku seperti subjek atau predikat. Hal ini terlihat jelas pada percakapan dalam Gambar 1.3, di mana seorang pemain menuliskan “!refresh” sebagai respons atas kebingungan temannya yang belum bisa mengaktifkan Pesan suara. Penggunaan tanda seru (!) atau biasanya menggunakan (:) dan (/) di awal kata “refresh” berfungsi sebagai perintah atau command yang meniru sintaksis sistem atau bot dalam game. Fungsinya seperti memberi perintah pada sistem agar memperbaiki masalah pada karakter, misalnya karakter yang nyangkut, avatar yang tidak tampil sempurna, atau menghilangkan penghalang (*forcefield*) tanpa harus mati terlebih dahulu.



Gambar 1.5 Komunikasi Roblox melalui Avatar

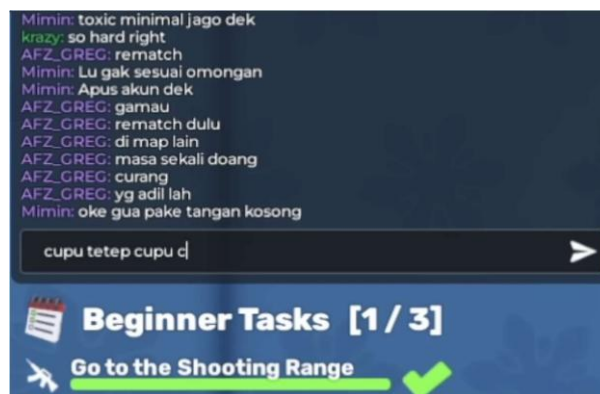
Sumber: Roblox Topic Indonesia (2025)

Lain halnya dengan fitur teks pesan dan Pesan chat, penggunaan avatar dalam Roblox tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual pemain, tetapi juga sebagai medium komunikasi simbolik. Melalui *avatar*, pemain dapat menyampaikan pesan tanpa harus mengucapkan sepatah kata pun atau

mengetik perintah. Seperti contohnya dalam Gambar 1.7, ada salah satu avatar pemain yang bertuliskan “AFK” atau *Away From Keyboard* pada bagian kepala avatar tersebut. Fungsinya adalah untuk memberitahu pemain lain bahwa dirinya sedang tidak aktif atau meninggalkan permainan untuk sementara waktu. Penggunaan tulisan “AFK” pada avatar ini menunjukkan efisiensi komunikasi yang tinggi dalam komunitas gamer. Dibandingkan harus mengetik di pesan atau berbicara melalui Pesan suara, menempelkan status langsung pada avatar membuat pesan tersebut selalu terlihat oleh siapa saja yang berinteraksi di dalam game, bahkan oleh pemain yang tidak membaca pesan karena fokus bermain.

Berdasarkan ketiga jenis komunikasi yang muncul di permainan Roblox, komunikasi yang terjadi melalui pesan suara dan pesan teks dapat dikategorikan sebagai komunikasi interpersonal karena melibatkan interaksi langsung antara dua atau lebih pemain yang saling bertukar pesan secara spontan. Sejatinya, komunikasi interpersonal bersifat dua arah (West & Turner, 2021). Dalam komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi, terdapat sejumlah efek dan timbal balik. Proses komunikasi ini terjadi ketika pesan dikirim dan diterima oleh dua orang atau sekelompok kecil individu, yang melibatkan komponen-komponen seperti pesan, sumber, saluran, penerima, serta umpan balik (Hariri & Rohman, 2022). Sehingga dalam situasi game di Roblox, komunikasi interpersonal akan muncul dengan mengharuskan adanya umpan balik langsung, serta dipengaruhi oleh konteks situasi permainan yang berlangsung.

Peran atau *role* dapat dipahami sebagai kumpulan pola perilaku yang membentuk satu kesatuan tertentu (Turner, 2001). Peran ini muncul dari cara seseorang dipersepsikan dalam nilai dan budaya masyarakat, baik secara positif maupun negatif, serta dari bagaimana individu tersebut menempatkan dirinya dalam relasi dengan orang lain (LYNCH, 2007). Di dalam dunia game, *roleplay* merupakan aktivitas yang terbentuk dari interaksi antara para pemain atau antara pemain dengan game master dalam sebuah kerangka cerita atau dunia permainan tertentu (Hitchens & Drachen, 2008). Oleh karena itu, *roleplay* sendiri terdiri atas beberapa unsur utama, yakni pemain, game master, proses interaksi, serta kerangka lainnya yang berfungsi sebagai acuan aturan dan logika dalam permainan.



Gambar 1.6 Kolom chat di Roblox

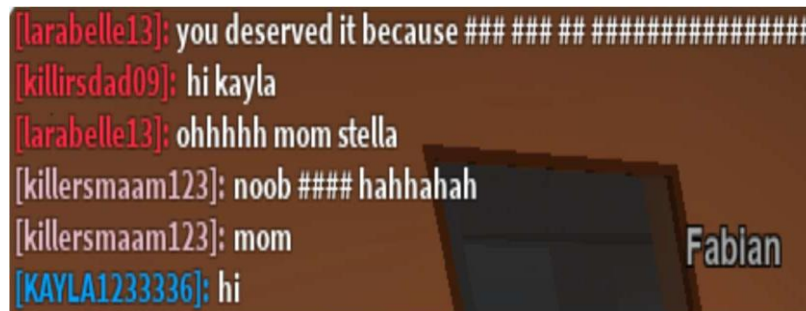
Sumber: YouTube Roblox Topic Indonesia (2025)

(Nariza Rizkantia Haya, 2026) menjelaskan bahwa untuk saat ini Roblox memberlakukan kebijakan untuk meningkatkan keamanan pengguna. Hal ini disebabkan karena banyaknya pengguna anak-anak dan remaja, sehingga perlu perhatian dalam keselamatan digital. Anak-anak

seringkali terpapar bahasa yang tidak pantas, perilaku *toxic*, ujaran provokatif, serta konflik verbal/non verbal antar pemain dalam fitur komunikasi di game ini. Seperti terlihat pada percakapan di dalam game (lihat Gambar 1.5), penggunaan kata-kata bernada merendahkan, menantang, atau agresif dapat muncul dengan mudah dan berpotensi mempengaruhi perkembangan sikap serta perilaku anak. Dalam kondisi ini, Roblox memberlakukan verifikasi usia sebagai syarat akses fitur komunikasi. Upaya ini dijalankan agar untuk menyeimbangkan kebebasan bermain dengan perlindungan pengguna.

Dalam konteks ini, interaksi *roleplay* di Roblox tidak hanya menghasilkan percakapan, tetapi juga membentuk simbol-simbol komunikasi yang dipahami secara kolektif oleh para pemain. Proses terbentuknya makna bersama ini dapat dikaji melalui konvergensi simbolik. Konvergensi simbolik adalah kerangka analisis yang menjelaskan bagaimana individu berbagi simbol dan narasi hingga membentuk pemahaman kolektif dalam suatu kelompok (Hirokawa & Poole, 1986). Dari pemikiran inilah (Bormann, 1985) kemudian menegaskan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk yang menggunakan simbol. Sebab, dalam keseharian berkomunikasi maupun saat bertutur cerita, manusia senantiasa memanfaatkan simbol sebagai sarana untuk mengekspresikan makna. Ketika sekelompok individu mulai menggunakan simbol simbol yang sama, proses komunikasi di antara mereka berjalan lebih mudah dan efektif (Moffett et al., 2021). Contohnya adalah ketika sekelompok pemain

Roblox secara tidak sengaja memulai sebuah rantai yang berawal dari ejekan ringan terhadap pemain baru yang dianggap kurang mahir (lihat Gambar 1.10).



Gambar 1.7 Kolom chat di Roblox

Sumber: Forum Pixel Tail Games (2019)

Kata “noob” sendiri telah menjadi simbol komunikasi yang dipahami secara kolektif di kalangan komunitas game. Dimana kata tersebut merujuk pada pemain yang dianggap pemula atau kurang terampil. Dalam percakapan tersebut, juga muncul pula simbol “#####” yang menandakan kata-kata kasar atau tidak pantas yang secara otomatis di sensor oleh sistem Roblox. Meskipun kata aslinya tidak tampak, para pemain yang akrab dengan konteks percakapan tetap memahami bahwa di balik sensor tersebut terdapat ujaran negatif. Hal ini menunjukkan bahwa pemain telah berbagi pemahaman bersama tentang makna di balik simbol-simbol tersebut. Sehingga, sensor tidak sepenuhnya menghilangkan maksud pesan yang ingin disampaikan.

Penelitian terdahulu milik (Sunarto et al., 2019) menjelaskan bahwa adanya situasi komunikasi dalam game mampu berlanjut ke dunia nyata. Di dalam posisi ini, komunikasi tersebut mampu membentuk identitas, solidaritas, serta perubahan perilaku dan gaya hidup para pemain game. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian (Dadan Saputra & Hera Sawitri, 2023) yang menemukan bahwa komunikasi antar pemain game online yang berlangsung secara intens mampu menciptakan pola komunikasi yang berkelanjutan dan saling timbal balik. Di mana dalam proses ini, selain bertukar pesan para pemain juga membangun kesadaran kolektif tentang bagaimana mereka seharusnya bersikap, merespons, dan memaknai suatu situasi di dalam permainan. Pola komunikasi yang berulang tersebut kemudian berkembang menjadi fantasi bersama. Fantasi bersama ini adalah narasi kolektif yang diproduksi dan direproduksi melalui interaksi antar pemain, baik dalam bentuk candaan, ejekan, peran tertentu, maupun konflik yang terjadi di ruang virtual.

Seperti contoh yang digunakan peneliti di atas, kata “noob” justru berfungsi sebagai simbol yang memperkuat batas antara pemain lama dan pemain baru. Dimana situasi ini menyebar dan memperoleh legitimasi melalui pengulangan dalam berbagai percakapan, sehingga menciptakan rhetorical vision yang diyakini bersama oleh komunitas. Lalu, simbol “#####” sebagai bentuk sensor juga menarik untuk dikaji. Meskipun secara teknis sistem berupaya membatasi ujaran negatif, para pemain tetap mampu menangkap makna implisit di balik simbol tersebut. Artinya, makna

terletak pada kesepahaman kolektif yang telah terbentuk sebelumnya. Dalam perspektif konvergensi simbolik, hal ini menunjukkan bahwa simbol yang telah mengakar dalam suatu kelompok akan tetap hidup, bahkan ketika bentuk literalnya dihilangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan kasus *roleplay* di *platform* Roblox. Hal ini disebabkan karena Roblox menyediakan ruang interaksi virtual yang mendorong penggunaanya untuk bermain secara aktif, membangun narasi bersama, serta melakukan komunikasi secara intens melalui fitur pesan dan fitur suara. Pola komunikasi yang muncul dalam aktivitas bermain game memiliki kontribusi dalam membentuk cara anak untuk mengekspresikan diri, menyesuaikan peran, serta memahami hubungan (Xu et al., 2023). Namun, bagaimana proses konvergensi simbolik tersebut terbentuk dalam komunitas anak di ruang *roleplay* Roblox masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana konvergensi simbolik terbentuk melalui interaksi *roleplay* pada anak di *platform* Roblox.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan game sandbox seperti Roblox mampu memberi ruang bermain untuk melakukan interaksi sosial yang mendorong terjadinya komunikasi interpersonal antar pemain. Ketika anak-anak bermain *roleplay*, mereka akan berinteraksi dengan pengguna *game* lain dengan menjalankan peran tertentu. Dalam proses ini, komunikasi yang terjadi membentuk pola tertentu yang berlangsung secara berulang. Di mana hal tersebut

dipengaruhi oleh peran yang dimainkan, situasi interaksi, serta norma yang berlaku di dalam *game*.

Ketika anak-anak bermain, sebagai *user* mereka akan dituntut untuk menyesuaikan cara berkomunikasi sesuai dengan peran yang dijalankan, baik dalam menyampaikan pesan, merespons pemain lain, maupun dalam membangun dan mempertahankan relasi sosial. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mempersoalkan bagaimana pengalaman komunikasi interpersonal anak dalam interaksi *roleplay* di Roblox?, bagaimana makna dan bentuk komunikasi yang terbangun antara anak dengan pemain lain dalam aktivitas *roleplay* di *games* roblox?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses dari pengalaman komunikasi anak dalam interaksi *roleplay* di Roblox yang membentuk konvergensi simbolik dalam komunitas virtual.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta menambah wawasan keilmuan dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan minat pada komunikasi dalam media digital. Penelitian ini juga berusaha untuk memberikan kontribusi dalam memahami pola komunikasi anak dalam aktivitas *game online*.

Sehingga, hal tersebut mampu membantu memperkaya perspektif penelitian komunikasi dengan lingkup interaksi sosial dan pembentukan peran komunikasi yang digunakan anak di ruang virtual.

1.4.2 Manfaat Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat mengenai cara anak berinteraksi dan berkomunikasi dalam game online. Dalam hal ini, diharapkan para orang dewasa dapat lebih bijak dalam mendampingi dan mengawasi aktivitas bermain game anak, serta mendorong terciptanya lingkungan bermain digital yang aman, edukatif, dan mendukung perkembangan komunikasi serta hubungan sosial anak secara positif.

1.4.3 Manfaat Praktis

Secara praktis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada orang tua, tenaga pendidik, sehingga dapat membantu dalam desain program pendidikan yang memanfaatkan potensi positif bermain *Game online* sebagai alat pembelajaran komunikasi anak.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 Paradigma Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma interpretif. Menurut Boas (1995), paradigma ini memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dibentuk melalui proses interaksi serta penafsiran individu dalam konteks sosial dan budaya tertentu (Seiferle-Valencia, 2017). Awalnya, paradigma ini datang dari asumsi bahwa pengalaman, persepsi, dan makna yang dimiliki individu hanya dapat dipahami melalui pemaknaan subjek terhadap realitas yang mereka alami. Mengacu pada pandangan ini, seorang peneliti interpretivis perlu memahami bahwa hasil temuan data dapat memiliki lebih dari satu penafsiran. Oleh karena itu, ketika melakukan penelitian yang menggunakan paradigma ini, hal tersebut menjadi tanggung jawab peneliti untuk menemukan cara memahami keberagaman pengalaman terhadap isu dan situasi dalam berbagai konteks budaya (Hammersley, 2013).

Paradigma interpretif juga menganut ontologi relativis, di mana satu peristiwa komunikasi dapat memiliki beragam penafsiran bergantung pada pengalaman dan sudut pandang masing-masing individu (John W. Creswell, 2013). Dalam konteks penelitian ini, paradigma interpretif digunakan untuk memahami pengalaman komunikasi anak dalam interaksi *roleplay* di permainan Roblox. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana anak-anak memaknai

peran yang mereka jalankan, bagaimana simbol dan bahasa digunakan dalam interaksi, serta bagaimana proses komunikasi tersebut membentuk konvergensi simbolik di antara ini, penelitian tidak berfokus para pemain. Dengan pendekatan pada penilaian benar atau salah terhadap fenomena yang terjadi, melainkan pada pemahaman mendalam mengenai bagaimana makna sosial dibentuk melalui interaksi dalam ruang virtual.

1.5.2 *State of The Art*

Penelitian pertama adalah datang dari milik Nareswara & Isnaini (2023) mengkaji transformasi makna bermain game online dalam komunitas *Mobile Legends: Bang Bang* dengan menggunakan Teori Konvergensi Simbolik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap lima pemain MLBB yang dipilih melalui rujukan informan awal. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa bermain game tidak lagi dimaknai semata sebagai aktivitas hiburan, melainkan telah berubah menjadi simbol kompetisi, strategi, dan prestasi yang dibangun melalui interaksi simbolik dalam kelompok. Fantasi kolektif disini berkaitan dengan turnamen yang berperan penting dalam memperkuat identitas kelompok dan mendorong pemain untuk terus meningkatkan keterampilan individu maupun kerja sama tim. Sehingga, bermain game online dipahami sebagai proses yang dinamis dan

transformatif, di mana individu beralih menjadi bagian dari simbol kolektif yang berorientasi pada semangat persaingan.

Namun, penelitian lainnya juga memberikan pemahaman dalam komunikasi interpersonal. Di mana penelitian milik Naufal (2023) membahas bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak berperan dalam kasus kecanduan *game online*. Dalam penelitian ini, kajian Naufal (2023) berangkat dari anggapan bahwa kecanduan game pada anak tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkaitan erat dengan pola komunikasi yang kurang tepat di dalam keluarga. Penelitian ini membandingkan dua keluarga yang memiliki latar belakang ekonomi dan pendidikan berbeda. Tetapi, responden sama-sama memiliki anak usia 10–15 tahun yang kecanduan bermain *game online* dengan tingkat kecanduan yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keluarga dengan pola komunikasi yang terbuka, hangat, dan dua arah (demokratis), serta disertai pengawasan dan pembatasan yang jelas terhadap penggunaan *handphone*, cenderung mampu mengendalikan kecanduan anak pada tingkat sedang. Sedangkan, keluarga yang menerapkan pola komunikasi satu arah dan cenderung otoriter, disertai keterlambatan dalam pengawasan digital, justru menghadapi tingkat kecanduan yang lebih berat dan perubahan perilaku anak yang lebih agresif.

Penelitian yang sama terhadap game online juga dipaparkan oleh Widiana & Pandrianto (2023) membahas bagaimana pemain *Mobile Legends* mengimplementasikan interaksi simbolik selama proses bermain. Kajian ini berangkat dari pandangan bahwa bermain game tidak hanya melibatkan aspek teknis permainan, tetapi juga proses komunikasi yang kompleks antar pemain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, dengan data yang diperoleh melalui wawancara terstruktur, observasi langsung dalam permainan, serta studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain memanfaatkan bahasa khusus, simbol visual, stiker, serta perintah verbal dan nonverbal sebagai sarana komunikasi yang memiliki makna bersama di antara sesama pemain. Interaksi simbolik tersebut berperan penting dalam menjaga koordinasi tim, memperlancar komunikasi interpersonal, dan mendukung pencapaian kemenangan. Selain itu, pemain juga merasakan dampak sosial dari interaksi ini, seperti terbentuknya relasi pertemanan di dunia virtual dan berkembangnya keterampilan kepemimpinan serta pengambilan keputusan yang dirasakan relevan dalam kehidupan nyata.

Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Ulyana (2024) mengkaji komunikasi yang terjadi pada akun Instagram @asnbiasasaja dalam menggambarkan realita sosial Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan menggunakan *Symbolic Convergence*

Theory. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan paradigma studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan salah satu admin akun, observasi terhadap unggahan dan kolom komentar, serta studi dokumentasi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik antara admin dan followers menghasilkan tema fantasi, tipe fantasi, rantai fantasi, hingga visi retorik yang dimaknai secara bersama. Adanya dramatisasi pesan membuat akun tersebut membentuk realitas kelompok yang merepresentasikan pengalaman sosial ASN di ruang digital dan memperkuat kohesivitas kelompok. Namun, penelitian ini juga mencatat keterbatasan Teori Konvergensi Simbolik yang cenderung menekankan kesamaan makna dalam kelompok. Sehingga, hal tersebut kurang mampu menjelaskan pemaknaan dari individu di luar kelompok yang tidak memiliki latar belakang atau pemahaman fantasi yang sama.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Putra (2025) di mana mereka mengkaji komunikasi interpersonal dalam permainan GTA V roleplay dan perannya dalam membangun relationship pertemanan antar pemain di dunia virtual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan paradigma studi kasus. Dalam hal ini, data yang dikumpulkan melalui observasi langsung dalam permainan serta wawancara mendalam terhadap pemain GTA V *roleplay* yang aktif. Dalam hal ini, mereka

menggunakan landasan teori komunikasi interpersonal Joseph A. DeVito. Temuan penelitian mereka justru memperlihatkan bahwa komunikasi interpersonal yang ditandai oleh keterbukaan, empati, sikap saling mendukung, sikap positif, dan kesetaraan berperan penting dalam membangun hubungan pertemanan yang autentik, hangat, dan berkelanjutan.

Penelitian milik peneliti memang memiliki persamaan dalam mengkaji komunikasi simbolik sebagai bagian dari proses interaksi sosial di ruang digital. Kajiannya pun sama-sama menempatkan simbol, bahasa, dan makna bersama sebagai unsur penting yang berperan dalam membentuk pemahaman kolektif, pola interaksi, serta cara individu memaknai pengalaman bermain *game*. Akan tetapi, peneliti berusaha untuk membedakan penelitian ini dengan memfokuskan kajian pada proses konvergensi simbolik yang terbentuk melalui interaksi *roleplay* anak di permainan Roblox. Kajian ini belum banyak digunakan oleh penelitian-penelitian terdahulu yang cenderung memfokuskan konvergensi simbolik pada komunitas pemain remaja dan dewasa, konteks kompetisi, atau platform media sosial di luar permainan anak. Berangkat dari observasi tersebut, peneliti memilih untuk mengkaji bagaimana anak membangun dan berbagi makna melalui simbol, bahasa informal, serta fantasi bersama dalam ruang virtual berbasis *roleplay* yang masih jarang ditelaah secara mendalam. Sehingga, penelitian milik

peneliti mampu menyempurnakan kajian konvergensi simbolik dengan menghadirkan perspektif anak dalam media digital interaktif serta memperluas pemahaman mengenai proses pembentukan makna kolektif yang berlangsung melalui aktivitas *roleplay* di permainan Roblox.

1.5.3 Teori Konvergensi Simbolik

Bormann (1972) punya gagasan besar yang disebut konvergensi simbolik. Idennya adalah membuat satu teori yang bisa menjelaskan komunikasi manusia secara menyeluruh. Teori ini menjelaskan bagaimana kecenderungan dalam sistem interaksi sosial dapat membentuk dan mengembangkan praktik komunikasi (Bormann, 1985). Sehingga, teori ini mampu melihat peristiwa komunikasi dan menjelaskan peristiwa yang telah terjadi. Meski demikian, teori ini tidak dapat digunakan untuk memprediksi dan mengendalikan komunikasi manusia secara akurat dan pasti. Konvergensi simbolik mampu membantu seseorang untuk bisa merasakan kebersamaan sampai ke tahap satu frekuensi atau sepemikiran dengan orang lain (Bencherki, 2016). Dalam hal ini, simbolik berkaitan erat dengan kebiasaan alami manusia yang selalu berusaha menafsirkan dan memberi makna pada berbagai hal, entah itu tanda, benda, omongan orang, atau perilaku yang mereka lihat sehari-hari. Hal ini disebabkan karena manusia adalah makhluk yang tidak bisa lepas dari proses memaknai. Dimana setiap gerakan atau tindakan orang

lain selalu akan dicoba pahami, seperti apa maksudnya, apa yang ingin disampaikan, dan nilai apa yang terkandung di balik semua itu.

Kemudian, konvergensi dalam teori ini juga menggambarkan proses komunikasi di mana dua atau lebih dunia simbolik personal saling mendekat, bertemu, dan berpotensi tumpang tindih. Ketika terjadi tumpang tindih pada bagian-bagian tertentu dari dunia simbolik personal sebagai hasil dari konvergensi simbolik, individu-individu tersebut memiliki landasan untuk berkomunikasi secara efektif, membangun komunitas, berbagi pengalaman bersama, dan mencapai saling pengertian. Dimana dalam proses terbentuknya, keterikatan emosional dan komitmen terhadap simbol-simbol yang dianut mampu membuat manusia untuk bersimpati, berempati, dan saling mengidentifikasi diri.

Proses konvergensi simbolik tersebut diilustrasikan melalui alur dinamis dimulai dari sebuah *dramatizing message*. Pesan yang mengandung unsur dramatisasi ini, seperti analogi, anekdot, atau narasi, menjadi pemicu awal bagi individu untuk merespons dan mengelaborasi secara bersama (Bormann, 1985). Respons dan elaborasi yang saling menimpali ini menciptakan *fantasy chain*, dimana peserta larut dalam drama bersama dan menunjukkan emosi yang sesuai, seperti tertawa pada humor atau tegang pada kisah tragis (Bormann, 1985). Rantai fantasi inilah yang menjadi bukti nyata terjadinya konvergensi simbolik, karena individu tidak hanya

berbagi kognisi tetapi juga perasaan dan motivasi yang sama. Ketika rantai fantasi terus berkembang, terbentuklah *fantasy theme* yaitu interpretasi kreatif bersama atas suatu peristiwa yang memenuhi kebutuhan psikologis atau retorik kelompok (Bormann, 1985). Jika melihat Gambar 1.9, adanya dua atau lebih *fantasy theme* yang serupa dapat terintegrasi menjadi sebuah *rhetorical vision*. Visi retorik ini merupakan pemandangan menyeluruh tentang realitas sosial yang dianut bersama, biasanya ditandai dengan slogan atau label tertentu. Sehingga, seluruh rangkaian dari *dramatizing message* hingga *rhetorical vision* menggambarkan proses bertahap bagaimana dunia simbolik personal saling mendekat, tumpang tindih, dan akhirnya membentuk kesadaran kelompok yang mampu membuat terjadinya simpati, empati, dan identifikasi bersama.

Di samping itu, (Bormann, 1985) menjelaskan bahwa ada dua asumsi utama yang menjadi pondasi teori ini, yaitu: realitas itu dibentuk lewat komunikasi, artinya adalah komunikasi menciptakan realitas dengan cara menghubungkan kata-kata yang individu atau kelompok pakai dengan pengalaman atau pengetahuan yang pernah mereka dapatkan dan/atau makna yang setiap orang miliki terhadap simbol bisa menyatu satu sama lain, dan dari penyatuan itulah lahir realitas bersama. Dalam teori ini, realitas adalah kumpulan narasi atau cerita-cerita yang menjadi pegangan bersama tentang

bagaimana sesuatu seharusnya dipercayai oleh orang-orang yang ada di dalamnya.

1.5.4 Komunikasi Interpersonal

Dalam komunikasi antar manusia yang membentuk dan mendefinisikan suatu hubungan, terdapat karakteristik pesan yang khas dan tidak dijumpai pada jenis komunikasi lainnya. Kekhasan ini berkaitan dengan persoalan pengkodean, yakni hubungan antara penanda dan petanda (Chen, 2019). Dalam konteks ini, perbedaan antara presentasi dan representasi sama sekali tidak identik dengan perbedaan antara saluran komunikasi verbal dan nonverbal. Sehingga, makna pesan dalam komunikasi tidak ditentukan oleh bentuk atau medium penyampaiannya, tetapi juga oleh apa yang dirujuk dan bagaimana rujukan tersebut dipahami dalam hubungan antar pihak yang berinteraksi.

Lalu, bagaimana dengan perspektif interpersonal? Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi manusia yang khas dan bersifat transaksional, yang melibatkan saling mempengaruhi (Webb & Thompson-Hayes, 2002). Komunikasi ini umumnya bertujuan untuk mengelola hubungan, dan terjadi ketika seseorang memperlakukan orang lain sebagai objek atau merespons berdasarkan peran mereka. Setiap interaksi dalam komunikasi interpersonal selalu memberi pengaruh pada diri manusia masing-masing (Beebe et al., 2014). Saling memengaruhi berarti bahwa

semua orang yang terlibat akan terdampak oleh proses komunikasi tersebut, baik melalui kata-kata maupun tanpa kata-kata. Besar kecilnya pengaruh ini pun berbeda beda, tergantung pada situasi dan bentuk interaksi yang terjadi. Pentingnya peranan komunikasi interpersonal terletak pada kemampuannya menjangkau hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini dibuktikan dari temuan-temuan penelitian terdahulu bahwa dengan adanya komunikasi interpersonal, individu membangun, memelihara, dan mengelola hubungan dengan keluarga, orang-orang terdekat, teman, maupun rekan kerja (Myers et al., 2021).

(Danziger, 1976) menjelaskan bahwa rujukan komunikasi interpersonal ada tiga jenis, yaitu: (1) rujukan tersebut dapat berupa hal-hal di lingkungan eksternal; (2) dapat berupa keadaan subjektif para pihak yang berinteraksi; (3) atau dapat melibatkan hubungan antar komunikator itu sendiri. Artinya adalah, bahwa pesan dalam komunikasi interpersonal juga berperan dalam menyampaikan informasi tentang dunia luar, mengekspresikan kondisi internal komunikator serta membentuk, menegosiasikan, dan menegaskan hubungan di antara mereka.

(Joseph A. DeVito, 2013) menjelaskan bahwa karakteristik dari bentuk komunikasi interpersonal adalah:

Komunikasi Interpersonal	Penjelasan
---------------------------------	-------------------

Informasi Personal	Interaksi berlangsung berdasarkan peran pribadi, seperti teman, kekasih, orang tua dan anak, serta sepupu.
Aturan Pribadi	Interaksi dilakukan berdasarkan aturan pribadi yang telah disepakati bersama, bukan aturan tertulis dari masyarakat. Misalnya, hubungan ibu dan anak perempuan mengikuti aturan yang dibentuk sendiri selama bertahun-tahun.
Pesan Pribadi	Pertukaran pesan mencakup berbagai topik, mulai dari makanan hingga perceraian orang tua, dengan tingkat emosi dan keterbukaan diri yang tinggi.

Table 1.1 Karakteristik bentuk Komunikasi Interpersonal

Sumber : DeVito, 2013

Hadirnya karakteristik komunikasi interpersonal ini berfungsi untuk membangun dan memperkuat hubungan antar individu secara lebih mendalam dan bermakna. Ketika individu berinteraksi berdasarkan informasi pribadi, hubungan yang akan terjalin semuanya didasarkan pada peran-peran personal yang mampu mendorong terciptanya kedekatan emosional. Dalam hal ini, aturan

pribadi yang disepakati bersama turut membentuk pola interaksi yang berbeda dan fleksibel. Sehingga, komunikasi dapat berlangsung secara lebih natural dibandingkan aturan sosial yang bersifat formal. Selain itu, pertukaran pesan pribadi yang mencakup berbagai topik dengan tingkat emosi dan keterbukaan diri yang tinggi mendorong terciptanya kepercayaan serta pemahaman yang lebih dalam antarindividu.

1.5.5 *Roleplay*

Menurut Yardley (1997) *roleplay* merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menggambarkan atau mensimulasikan situasi tertentu dalam kondisi yang dibuat menyerupai kehidupan nyata (Yardley-Matwiejczuk, 1997). Dalam role play, individu atau kelompok diminta untuk memainkan peran tertentu seolah-olah mereka berada dalam situasi tersebut, meskipun sebenarnya situasi tersebut sebenarnya tidak benar-benar terjadi. Di mana tujuannya adalah untuk memahami perilaku, sikap, emosi, serta pengalaman individu dalam konteks tertentu. Berdasarkan praktiknya, *roleplay* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, bisa berdasarkan situasi yang sederhana hingga simulasi yang kompleks. Hal tersebut memiliki fungsi untuk mengekspresikan perasaan, reaksi, dan cara berpikir yang mungkin muncul dalam situasi nyata (Olson & Christiansen, 1966). Kemudian, cara kerja *roleplay* adalah dengan menciptakan dunia virtual. Dalam hal ini, dunia virtual adalah

realitas buatan yang dirancang menyerupai perilaku dan situasi yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Girvan, 2018). Dunia virtual ini menjadi elemen fundamental dalam *roleplay* karena mampu mendorong sekaligus menjaga peserta untuk terlibat secara emosional jarak reflektif terhadap peran yang dimainkan. Oleh karena itu, role play dapat terwujud dengan adanya beberapa unsur utama, yaitu: (1) *framing*; (2) *inner tension*; (3) *aesthetic distance*; (3) dan *defamiliarization* (Heinrich, 2018). Dalam hal ini, fungsinya adalah untuk membentuk batasan dunia virtual yang jelas, sementara ketegangan internal muncul dari perbedaan antara peran yang dimainkan dan identitas asli peserta.

1.6 Operasional Konsep'

1.6.1 Konvergensi Simbolik

Konvergensi simbolik adalah proses komunikasi di mana sekelompok orang membangun kesadaran bersama atau realitas sosial yang sama melalui pertukaran “tema fantasi”. Istilah ini berasal dari teori yang dikembangkan oleh Bormann (1985) yang menjelaskan bahwasannya proses ini berawal dari sifat dasar manusia sebagai pendongeng alami. Ketika retorika muncul, mereka saling berbagi interpretasi kreatif dan imajinatif tentang berbagai peristiwa, yang disebut sebagai fantasi, untuk memahami pengalaman masa lalu (Bormann et al., 1997). Dalam konteks ini, “fantasi” tidak diartikan sebagai cerita fiksi yang tidak nyata,

melainkan sebagai proses komunikasi yang membuat pengalaman nyata menjadi lebih hidup dan dapat dipahami oleh orang lain. Sehingga, pengetahuan bersama terbentuk secara sosial (Bormann, 1982).

Kekuatan utama dari konvergensi simbolik terletak pada kemampuannya membangun komunitas (Hossain et al., 2022). Ketika beberapa orang atau audiens berbagi pengalaman yang sama melalui narasi, baik itu dari media massa maupun cerita langsung, mereka mengembangkan pemahaman, emosi, dan sikap yang sama terhadap drama yang diceritakan. Mereka secara bersama-sama mengalami emosi yang sama, mengembangkan pahlawan dan penjahat yang sama, serta menafsirkan pengalaman mereka dengan cara yang serupa (Bormann, 1985). Hal ini mengubah sekumpulan individu yang awalnya terpisah menjadi sebuah komunitas yang terikat oleh realitas yang sama.

1.6.2 Pengalaman Komunikasi Interpersonal Anak

Pengalaman komunikasi anak merujuk pada proses interaksi yang dialami anak dalam menyampaikan dan menerima pesan (Persson et al., 2026). Hal ini dapat terbentuk melalui komunikasi verbal maupun nonverbal di berbagai konteks sosial. Pengalaman ini mencakup interaksi dengan orang tua, teman sebaya, guru, serta lingkungan sosial lain, termasuk lingkungan digital. Dalam proses ini, anak dapat membangun pemahaman mengenai cara

berkomunikasi yang dapat diterima secara sosial, menafsirkan respons orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosionalnya (Doğan & Çamurcu, 2025). Kemudian, pengalaman komunikasi anak sangat dipengaruhi oleh intensitas, kualitas, dan konteks interaksi yang dialami. Jika seorang anak sering terlibat dalam komunikasi dua arah yang baik, mereka akan cenderung memiliki kemampuan interpersonal yang lebih baik (Ackerman et al., 2011). Akan tetapi, ketika anak memiliki pengalaman komunikasi yang minim atau bersifat negatif, hal tersebut justru dapat menghambat perkembangan kemampuan interpersonal anak (Luria Hawa, 2025).

Dalam game online, pengalaman komunikasi anak diwujudkan melalui teks, suara, dan simbol visual di dunia virtual. Interaksi ini memberikan pengalaman sosial baru bagi anak, seperti kerja sama tim, kompetisi, negosiasi peran, serta ekspresi emosi dalam situasi permainan (Boghian & Cojocariu, 2023). Oleh karena itu, pengalaman komunikasi anak dalam komunitas game online menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi pola komunikasi interpersonalnya, baik secara positif maupun negatif.

Komunikasi interpersonal pada anak terjadi penyampaian pesan, perasaan, dan pikiran yang terjadi dalam interaksi langsung dengan orang lain. Dalam komunikasi interpersonal, anak justru belajar mengekspresikan emosi, memahami respons orang lain, serta

menyesuaikan perilakunya sesuai dengan konteks sosial. Beberapa terdahulu menunjukkan bahwa sejak usia dini, anak sudah mampu mengenali emosi orang lain dan memahami bahwa ekspresi emosinya dapat mempengaruhi reaksi emosional individu lain (Carlson et al., 1983). Kemampuan ini berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman sosial anak. Saarni (1979) mengemukakan bahwa anak mengembangkan *affective display rules*, yaitu aturan kognitif tentang kapan dan bagaimana emosi sebaiknya diekspresikan, berdasarkan pengalaman interpersonal yang mereka alami (Lewis & Saarni, 1985). Sehingga, anak belajar mempertimbangkan konsekuensi sosial dari ekspresi emosinya.

Dalam hal ini, komunikasi interpersonal pada anak juga dipengaruhi oleh faktor usia dan jenis emosi yang dirasakan. Dalam hal ini, anak yang lebih muda cenderung mengekspresikan emosi secara lebih langsung karena mereka belum sepenuhnya mempertimbangkan konsekuensi sosial dari ekspresi tersebut. Sebaliknya, anak yang lebih tua menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengatur dan memodifikasi ekspresi emosinya berdasarkan perkiraan reaksi orang lain (Weiner & Handel, 1985). Emosi negatif seperti marah dan sedih diketahui lebih kuat dipengaruhi oleh proses sosialisasi. Sehingga, komunikasi interpersonal anak terkait emosi-emosi tersebut sangat bergantung pada pengalaman interaksi.

1.6.3 Interaksi Sosial

Interaksi sosial pada dasarnya adalah upaya untuk menemukan pola-pola umum (keseragaman) dalam penciptaan, pemanfaatan, dan pewarisan alat-alat budaya (Gauvain & Siegler, 2001). Pola-pola budaya yang seragam ini kemudian mengeras dan menjadi fondasi bagi berbagai cabang ilmu sosial. Akan tetapi, terdapat satu pola universal yang melebihi semua keragaman budaya, yakni dorongan untuk mendapatkan status dan mempertahankannya (Nezlek & Smith, 2005). Status inilah yang merupakan elemen budaya paling universal. Dalam kondisi ini, hal tersebut diciptakan, digunakan, dan diwariskan melalui proses interaksi sosial. Franke (2025) menegaskan bahwa tidak ada satu pun kelompok manusia yang eksis tanpa adanya sistem status. Dalam hal ini, budaya membentuk perilaku manusia, dan aspek budaya yang paling mendasar adalah status (Franke et al., 2025). Karena itu, dalam interaksi sosial, pola perilaku cenderung seragam dalam upaya meraih dan mempertahankan status tertentu. Pola-pola ini biasanya dikelompokkan secara hierarkis melalui pengaturan ketat, di mana kepatuhan terhadap nilai-nilai lebih diutamakan daripada diskusi.

1.6.4 Komunitas *Game Online*

Komunitas pada dasarnya didefinisikan sebagai sekelompok individu dengan karakteristik yang beragam. Namun, ketika terhubung melalui ikatan sosial, kesamaan perspektif, serta

keterlibatan dalam aktivitas bersama, baik dalam konteks geografis tertentu maupun dalam suatu pengaturan sosial (MacQueen et al., 2001). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, bentuk komunitas mengalami perluasan.

Dimana internet mendorong individu untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan menjalin relasi sosial tanpa harus bertemu secara langsung. Sehingga, hal tersebut mampu melahirkan konsep *virtual community* atau komunitas virtual, yaitu kelompok sosial yang terbentuk melalui interaksi berkelanjutan di ruang digital (Rheingold, 1993). Kemudahan komunikasi ini mendorong masyarakat global untuk memanfaatkan internet sebagai sarana berbagi aktivitas, kepentingan, dan identitas bersama.

Pendapat lainnya menjelaskan bahwa komunitas juga dipahami sebagai sekumpulan orang yang memiliki relasi personal yang erat karena adanya kesamaan minat, nilai, atau kepentingan tertentu, dengan proses pembentukan yang bersifat horizontal dan melibatkan individu-individu dengan kedudukan setara (Kartajaya, 2009). (Soenarno, 2002) menegaskan bahwa komunitas merupakan bentuk identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun atas dasar pemenuhan kebutuhan fungsional anggotanya, dengan kekuatan pengikat utama berupa kepentingan bersama yang sering kali dilandasi oleh kesamaan latar belakang budaya, ideologi, maupun sosial-ekonomi. Meskipun komunitas tradisional umumnya terikat

oleh batas geografis, komunitas virtual mengatasi keterbatasan tersebut melalui ruang digital.

Komunitas *game online* merupakan salah satu contoh dari komunitas virtual yang berkembang pesat. *Game online* adalah permainan komputer berbasis jaringan internet yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi dan bermain secara bersamaan dalam dunia virtual (Young, 2009). Dalam hal ini, interaksi antar pemain dalam *game online* umumnya bertujuan untuk menyelesaikan misi atau meraih skor tertinggi. Tetapi tujuan lainnya adalah untuk membangun hubungan sosial, kerja sama, dan kompetisi. Oleh karena itu, *game online* mampu memfasilitasi terbentuknya komunitas dengan identitas, norma, dan pola interaksi tersendiri.

1.6.5 Roleplay dalam Game

Roleplay dalam game merujuk kepada aktivitas bermain di mana pemain mengambil dan menjalankan peran sebagai karakter tertentu serta terlibat langsung dalam proses pengembangan karakter tersebut. Dalam prosesnya, jenis permainan mampu mendorong penggunaanya dalam mengontrol penuh atas karakter yang dimainkan. *roleplay* dalam game juga dikenal memiliki narasi, di mana pilihan dialog dan keputusan pemain dapat mempengaruhi jalan cerita serta hasil akhir permainan. Dalam konteks sosial, Wang (2009) menegaskan bahwa game dengan aktivitas *roleplay* dirancang berbasis misi dan kerja sama mendorong terjadinya

komunikasi, kerjasama, dan koordinasi antar pemain (Wang, 2009). Ketika anak menjalankan *roleplay*, anak akan belajar memahami perspektif orang lain, mengekspresikan emosi, serta menyesuaikan perilaku komunikasinya.

Kemudian, bentuk *roleplay* lain yang berkembang pesat di kalangan anak dan remaja adalah *virtual roleplay*. *Virtual roleplay* mampu mendorong individu untuk mengambil identitas fiktif dan memerankan skenario tertentu dalam lingkungan digital yang menekankan narasi, interaksi sosial, dan pembentukan identitas (Studi Sosiologi & Arif Affandi, n.d.). Sejatinya, praktik ini banyak ditemukan di *platform* media sosial dimana pengguna mampu menciptakan karakter, membangun profil, serta berinteraksi dengan pemain lain berdasarkan alur cerita yang disepakati bersama (A. A. Putri et al., 2024). Namun, situasi ini juga mulai menjalar ke dalam dunia *game*. Dalam hal ini, daya tarik utama dari *virtual roleplay* terletak pada kebebasan berekspresi dan kesempatan untuk bersosialisasi. Ketika anak melakukan perancangan identitas, mereka akan melakukan interaksi dalam percakapan kelompok, membangun relasi sosial serta mengeksplorasi peran yang mungkin berbeda dari identitas mereka di dunia nyata.

1.7 Asumsi Penelitian

Game online mampu menjadi ruang sosial tempat terbentuknya pengalaman komunikasi bagi para penggunanya. Dalam Roblox, aktivitas

roleplay memiliki karakteristik interaksi sosial yang memunculkan terjadinya pertukaran simbol, pembentukan makna bersama, serta penciptaan realitas sosial virtual di antara para pemain. Peneliti juga berasumsi bahwa komunikasi interpersonal anak saat melakukan *roleplay* di Roblox diasumsikan tidak bersifat tunggal. Setiap anak memiliki pengalaman yang berbeda dalam berinteraksi, menyampaikan pesan, serta menafsirkan tindakan pemain lain.

Perbedaan pengalaman ini dipengaruhi oleh latar belakang, nilai, dan cara anak memaknai peran yang mereka jalankan. Dari pengalaman komunikasi yang berlangsung secara berulang interpersonal tersebut kemudian terbentuk pola komunikasi tertentu. Aktivitas *roleplay* dalam Roblox juga diasumsikan membentuk pola komunikasi yang menyesuaikan dengan peran yang dijalankan oleh anak. Dimana peneliti berpikir bahwa hal tersebut direalisasikan dari penggunaan bahasa, cara merespons pesan, serta bentuk interaksi yang dilakukan selama permainan. Dalam proses tersebut, anak belajar menyesuaikan diri dengan peran sosial yang ada di dalam game. Sehingga, komunikasi yang terjadi juga berorientasi pada pembentukan relasi sosial dan pemahaman peran.

1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti akan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut pemaparan Creswell (2013), pendekatan kualitatif pada dasarnya adalah serangkaian cara untuk

menggali dan memahami makna yang dirasakan oleh individu atau sekelompok orang (John W. Creswell, 2013). Pemahaman ini berangkat dari permasalahan sosial atau kemanusiaan yang mereka alami. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman subjektif anak serta bagaimana mereka memaknai interaksi dan komunikasi yang terjadi selama bermain game. Penelitian kualitatif akan membantu peneliti dalam memahami fenomena secara holistik dan mendalam. Sejalan dengan pendapat Moleong (1989), penelitian kualitatif digunakan untuk menelaah latar belakang, peran, nilai, sikap, serta persepsi subjek penelitian terhadap pengalaman yang mereka alami (Moleong, 1989). Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mengkaji secara mendalam proses terbentuknya konvergensi simbolik melalui interaksi *roleplay* anak di game Roblox. Selain itu, pendekatan kualitatif juga akan membantu peneliti untuk melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Sehingga, data empiris yang diperoleh bersifat mendalam, kontekstual, dan relevan dengan tujuan penelitian.

Kemudian, dalam melakukan penelitian kualitatif metode yang digunakan adalah naratif. Hal ini disebabkan karena penelitian naratif dapat diartikan sebagai sebuah metode untuk menyelami kisah hidup manusia. Berasal dari disiplin ilmu humaniora, pendekatan ini mengajak partisipan untuk berbagi cerita tentang

perjalanan hidup mereka, baik secara keseluruhan maupun potongan-potongan peristiwa penting (Riessman, 2007). Untuk menganalisis narasi tersebut penelitian ini menggunakan analisis model Todorov, model ini melihat sebuah cerita sebagai rangkaian peristiwa yang bergerak dari kondisi awal yang stabil menuju gangguan, kemudian muncul kesadaran terhadap gangguan tersebut, diikuti upaya perbaikan dan berakhir pada terbentuknya keseimbangan baru. Penggunaan model ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana pengalaman komunikasi anak berkembang selama proses *roleplay*.

Analisis naratif model Todorov dalam penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan sebagai berikut:

a. *Equilibrium* (Keseimbangan Awal)

Tahap ini menggambarkan kondisi awal ketika anak mulai berinteraksi dalam aktivitas *roleplay* di Roblox. Pada tahap ini, komunikasi berlangsung secara normal dan stabil melalui proses pengenalan, pembagian peran, penyusunan alur cerita, serta interaksi yang mendukung jalannya permainan. Tahap ini menjadi dasar untuk memahami pola komunikasi yang terbentuk sebelum munculnya gangguan.

b. *Disruption* (Gangguan)

Tahap gangguan muncul ketika terdapat peristiwa yang menghambat jalannya *roleplay*, seperti kesalahpahaman

komunikasi, konflik antarpemain, pelanggaran aturan permainan, atau tindakan tertentu yang mengubah alur cerita. Kehadiran gangguan tersebut menyebabkan ketidakseimbangan dalam interaksi yang sebelumnya berjalan lancar.

c. *Recognition of Disruption (Pengakuan Gangguan)*

Pada tahap ini, anak mulai menyadari adanya perubahan atau gangguan dalam interaksi yang sedang berlangsung. Kesadaran tersebut terlihat dari bagaimana anak memahami konflik yang terjadi, merespons perilaku pemain lain, serta menafsirkan dampak gangguan terhadap keberlangsungan *roleplay*. Tahap ini menunjukkan proses pemaknaan anak terhadap situasi yang mereka alami.

d. *Attempt to Repair (Upaya Perbaikan)*

Tahap ini menggambarkan berbagai upaya yang dilakukan anak untuk mengatasi gangguan dan memulihkan interaksi dalam permainan. Bentuk upaya tersebut dapat berupa negosiasi, klarifikasi melalui fitur pesan atau pesan suara, penyusunan kembali alur cerita, maupun kerja sama dengan pemain lain untuk menyelesaikan konflik. Pada tahap ini terlihat bagaimana anak menggunakan kemampuan komunikasinya untuk mempertahankan hubungan sosial dan keberlangsungan permainan.

e. ***New Equilibrium* (Keseimbangan Baru)**

Tahap ini menunjukkan terbentuknya kondisi stabil yang baru setelah gangguan berhasil diatasi. Keseimbangan baru tersebut dapat berupa terciptanya kesepakatan baru antarpemain, perubahan alur *roleplay*, atau berkembangnya pola komunikasi yang lebih efektif. Melalui tahap ini, anak membangun pengalaman dan pemaknaan baru mengenai interaksi sosial, kerja sama, serta komunikasi dalam lingkungan virtual. Dalam hal ini, penelitian ini berupaya memahami bagaimana pengalaman bermain dan berinteraksi dalam aktivitas *roleplay* di platform Roblox diceritakan, dimaknai, dan disusun kembali oleh anak sebagai subjek penelitian.

1.8.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang menjadi sumber informasi sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Sumber data dalam penelitian merujuk pada individu atau kelompok dari mana data diperoleh (Arikunto, 2013). Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang akurat dan relevan, diperlukan penentuan informan yang memiliki kapasitas serta kesesuaian dengan kebutuhan data penelitian. Kemudian, subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak pengguna *platform game online* Roblox yang berusia 9–14 tahun yang aktif di komunitas Roblox Indonesia.

Pemilihan rentang usia ini didasarkan oleh peneliti ketika peneliti melihat data distribusi usia pengguna Roblox. Dimana data menunjukkan bahwa kelompok usia 9-14 tahun memiliki persentase sebesar 20% dari total pengguna global. Artinya adalah anak-anak pada rentang usia tersebut merupakan kelompok pengguna yang aktif dan memiliki keterlibatan yang cukup tinggi dalam aktivitas bermain game. Jumlah Partisipan dalam penelitian ini sejumlah 8 orang. Dalam hal ini, peneliti juga akan meminta persetujuan dari orang tua/wali secara tertulis setelah memberikan penjelasan lengkap tentang tujuan, prosedur, dan risiko penelitian. Anak juga akan diminta persetujuan (*assent*) secara lisan setelah dijelaskan dengan bahasa yang sesuai usianya, untuk menjaga kerahasiaan identitas nama informan tidak dicantumkan dalam hasil penelitian, melainkan dengan inisial.

1.8.3 Jenis Data

Data dalam penelitian ini merupakan teks yang disajikan dalam bentuk narasi yang diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap subjek penelitian yang sudah ditentukan yaitu anak-anak dengan rentang usia 9-14 tahun pengguna *platform games* Roblox dan komunitas Roblox .

1.8.4 Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data penelitian primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari narasumber terkait topik tertentu (Berger, 2014). Sumber utama pada penelitian berasal dari wawancara mendalam (*in depth interview*) yang dilakukan terhadap subjek penelitian dalam penelitian anak-anak pengguna permainan Roblox yang terlibat dalam aktivitas *roleplay* sebagai bagian dari komunitas virtual.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk mencapai suatu kesimpulan tentang suatu topik atau membuat suatu argumen (Berger, 2014). Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari literatur buku, publikasi dan jurnal ilmiah, artikel ilmiah maupun berita yang memiliki kaitan dengan komunikasi anak.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam sebagai metode utama dalam pengumpulan data. Hal tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan pendekatan kualitatif naratif yang berfokus pada penggalian pengalaman subjektif individu secara mendalam. Kemudian, pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara langsung dengan subjek penelitian mampu

membantu peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih detail mengenai pengalaman komunikasi interpersonal anak dalam interaksi *roleplay* di permainan Roblox, termasuk tema-tema percakapan, penggunaan istilah atau simbol komunikasi, serta makna yang dipahami bersama oleh para pemain. Dalam proses ini, peneliti berperan sebagai pendengar dan penggali informasi agar data yang diperoleh mencerminkan pengalaman serta pandangan subjek secara apa adanya.

1.8.6 Teknik Analisis Data

Kemudian, di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model (Miles et al., 2014). Proses analisis data dilakukan secara berkesinambungan, yaitu sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, analisis data terutama difokuskan pada proses pengumpulan data untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam. Model analisis data Miles (2014) 37 terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu: kondensasi data, penyajian data, dan/atau serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles et al., 2014).

- a. Kondensasi Data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pengabstrakan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Pada tahap ini, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian, memusatkan perhatian pada pengalaman komunikasi anak, serta

mengelompokkan data ke dalam tema-tema yang berkaitan dengan interaksi *roleplay* dan simbol atau makna yang terbentuk.

- b. Penyajian Data Penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil analisis dalam bentuk uraian naratif yang sistematis. Data disajikan untuk menggambarkan apa yang dilakukan oleh anak dalam interaksi *roleplay* di permainan Roblox dengan penjabaran penggunaan istilah dan simbol komunikasi, serta proses terbentuknya pemahaman bersama di antara anggota komunitas virtual. Sehingga, membantu dalam pemahaman terhadap temuan penelitian.
- c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan serta mengaitkannya dengan tujuan penelitian. Verifikasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara temuan penelitian dengan data empiris dan landasan teori yang digunakan. Dalam hal ini, hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

1.8.7 Kualitas Data (*Goodness Criteria*)

Kualitas untuk mengevaluasi kualitas studi naratif sangat penting memberikan kontribusi yang khas bagi pengembangan pengetahuan dalam suatu disiplin ilmu (Dunleavy, 2003). Dalam hal

ini, untuk menjaga keabsahan data yang ada, peneliti menggunakan model milik Lincoln, 1990, diantaranya:

a. Kredibilitas (*Credibility*)

Kredibilitas merujuk pada sejauh mana temuan penelitian merupakan representasi yang jujur dan akurat dari realitas yang dialami partisipan. Upaya untuk mencapai kredibilitas mencakup dua hal: pelaksanaan proses inkuiri kualitatif secara cermat untuk menjamin kebenaran data dan demonstrasi secara eksplisit kepada pembaca mengenai langkah-langkah yang ditempuh untuk membangun kredibilitas tersebut (Lincoln, 1990).

b. Konfirmabilitas (*Confirmability*)

Konfirmabilitas menekankan pada pentingnya objektivitas dalam penelitian. Kriteria ini menuntut adanya bukti bahwa interpretasi dan temuan yang dihasilkan benar-benar bersumber dari data yang diberikan partisipan, bukan merupakan prasangka subjektif dari sisi peneliti.

c. Autentisitas (*Authenticity*)

Autentisitas mencerminkan sejauh mana peneliti mampu menyajikan dan menyampaikan kompleksitas realitas yang dialami partisipan secara utuh dan berimbang. Dimana hal ini menuntut peneliti untuk menampilkan berbagai pengalaman dan perspektif yang berbeda. Sehingga,

pembaca dapat memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konteks yang diteliti.