Inklusif: Jurnal Sosial Humaniora dan Peradaban Nusantara
Volume: 1, Nomor: 3, (2026), September: 51 - 65
Website: https://ejournal.ojs-lppm.com/index.php/Inklusif/article/view/463
E-ISSN: 3164-4422

Pembentukan Relasi Pertemanan dalam Dunia Virtual Roblox di Kalangan Orang Tua Muda

Yola Friska Ananda[1], Isnawijayani[2]
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia [1,2]
Corresponding Author: *yolafriskaaa@gmail.com[1*], isnawijayani@binadarma.ac.id[2]*

Info Artikel
Received: *20 Agustus 2026*
Revised : *31 Agustus 2026*
Accepted: *02 September 2026*
Published: *09 September 2026*

Keywords: *Roblox, friendship relationships, virtual communication, virtual world.*

Abstract
This study aims to analyze the formation of friendship relationships in the virtual world of Roblox among young parents. This research employed a qualitative approach, with data collected through interviews with three informants. The findings show that friendships are formed through communication using text chat, voice chat, avatars, and continued communication through platforms such as Discord and WhatsApp. Friendship formation is influenced by shared interests, interaction intensity, cooperation, mutual trust, and emotional support. Relationships that initially develop through gaming activities gradually become closer and more sustainable social relationships. These findings indicate that Roblox functions not only as an online gaming platform but also as a virtual social space that enables individuals to establish and maintain interpersonal relationships. The study highlights that technology-mediated communication can facilitate meaningful social relationships even without face-to-face interaction.

Kata Kunci*:* Roblox, relasi pertemanan, komunikasi virtual, dunia virtual.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembentukan relasi pertemanan dalam dunia virtual Roblox di kalangan orang tua muda. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara terhadap tiga informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa relasi pertemanan terbentuk melalui komunikasi menggunakan fitur chat teks, chat suara, avatar, serta komunikasi lanjutan melalui Discord dan WhatsApp. Pembentukan relasi dipengaruhi oleh kesamaan minat, intensitas interaksi, kerja sama, rasa saling percaya, dan dukungan emosional. Relasi yang awalnya terbentuk melalui aktivitas bermain kemudian berkembang menjadi hubungan sosial yang lebih dekat dan berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan terbentuk dan terpeliharanya hubungan interpersonal. Penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa komunikasi berbasis teknologi dapat membentuk relasi sosial yang bermakna meskipun interaksi berlangsung tanpa pertemuan tatap muka.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu membangun dan memelihara hubungan sosial. Interaksi interpersonal yang sebelumnya lebih banyak berlangsung melalui pertemuan tatap muka kini dapat terbentuk melalui ruang yang dimediasi teknologi, termasuk dalam lingkungan permainan daring. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa permainan digital tidak lagi dapat dipahami semata-mata sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, Roblox memiliki karakteristik yang memungkinkan pengguna berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta membangun jaringan sosial melalui aktivitas permainan dan komunitas virtual. Azzahra et al. (2025) menunjukkan bahwa Roblox dapat berfungsi sebagai ruang sosial virtual yang memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan pembentukan pertemanan antarpemain.

Fenomena tersebut menjadi semakin menarik ketika ditempatkan dalam konteks orang tua muda. Kelompok ini tidak hanya hadir sebagai pendamping anak dalam menggunakan permainan digital, tetapi juga dapat menjadi aktor sosial yang secara aktif memanfaatkan ruang virtual untuk membangun hubungan dengan pengguna lain. Dalam prosesnya, interaksi yang semula berorientasi pada aktivitas permainan dapat berkembang menjadi komunikasi interpersonal yang lebih intens, pertukaran pengalaman, kerja sama, hingga terbentuknya rasa percaya dan kedekatan emosional.

Hasil penelitian dalam skripsi ini menunjukkan bahwa komunikasi yang berlangsung secara berulang menjadi dasar terbentuknya pengalaman kolektif dan hubungan pertemanan di antara pengguna Roblox. Dari perspektif Computer-Mediated Communication (CMC), kondisi tersebut memperlihatkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan, tetapi turut membentuk bagaimana individu memulai, mengembangkan, dan mempertahankan hubungan interpersonal. Komunikasi yang dimediasi teknologi memungkinkan hubungan sosial berkembang tanpa harus didahului oleh pertemuan fisik. Dalam konteks Roblox, proses tersebut berlangsung melalui komunikasi selama permainan, interaksi berulang, kerja sama, serta perpindahan komunikasi ke platform lain seperti Discord dan WhatsApp. Dengan demikian, relasi yang terbentuk dalam ruang virtual memiliki kemungkinan untuk melampaui konteks awal permainan dan berkembang menjadi hubungan sosial yang lebih berkelanjutan.

Selain CMC, fenomena ini juga dapat dipahami melalui perspektif komunitas virtual, yaitu ruang sosial yang memungkinkan individu dengan minat atau pengalaman tertentu membangun hubungan melalui komunikasi yang berlangsung secara digital. Dalam penelitian ini, komunitas Roblox tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya pemain, tetapi juga berfungsi sebagai ruang untuk

memperluas jaringan sosial, bertukar pengalaman, membangun kepercayaan, dan mempertahankan komunikasi meskipun interaksi tidak selalu berlangsung melalui permainan. Bahkan, hubungan yang terbentuk melalui Roblox pada beberapa pengalaman informan dapat berlanjut hingga komunikasi di luar platform dan pertemuan secara langsung. Kondisi ini memperlihatkan bahwa relasi virtual tidak selalu bersifat sementara, tetapi dapat berkembang menjadi hubungan interpersonal yang memiliki keberlanjutan.

Meskipun kajian mengenai interaksi sosial dalam Roblox telah berkembang, penelitian sebelumnya masih menunjukkan keterbatasan dalam melihat proses pembentukan relasi pertemanan secara mendalam pada pengguna dewasa, khususnya orang tua muda. Azzahra et al. (2025) membahas interaksi sosial virtual dalam Roblox secara umum, Darmayunita et al. (2025) berfokus pada komunikasi virtual anak melalui *roleplay*, sedangkan Sudirman (2025) menitikberatkan pada identitas digital dan avatar. Penelitian lain juga lebih banyak membahas interaksi sosial pemain atau dinamika komunitas Roblox secara umum. Dengan demikian, terdapat ruang kajian untuk memahami bagaimana komunikasi yang berlangsung secara bertahap dalam lingkungan permainan dapat berubah menjadi relasi pertemanan, faktor-faktor apa yang memungkinkan hubungan tersebut berkembang, serta kondisi yang membuatnya mampu bertahan di luar aktivitas bermain.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini berupaya menjelaskan pembentukan relasi pertemanan dalam dunia virtual Roblox di kalangan orang tua muda dengan menempatkan komunikasi sebagai proses utama dalam perkembangan hubungan interpersonal. Secara khusus, penelitian ini mempertanyakan: bagaimana bentuk komunikasi yang digunakan orang tua muda dalam membangun dan mempertahankan relasi pertemanan di Roblox, faktor apa yang mendorong terbentuknya relasi tersebut, serta bagaimana keberlanjutan hubungan yang terbentuk, baik sebagai relasi sementara maupun jangka panjang.

Penelitian ini berkontribusi pada kajian Ilmu Komunikasi, terutama dalam memahami komunikasi yang dimediasi komputer dan pembentukan hubungan sosial dalam komunitas virtual. Kebaruan penelitian terletak pada fokusnya terhadap orang tua muda sebagai subjek yang membangun relasi pertemanan melalui platform permainan, sehingga Roblox dipahami bukan hanya sebagai ruang bermain, tetapi sebagai ruang komunikasi interpersonal dan pembentukan jaringan sosial. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya mengungkap pengalaman subjektif informan dalam membangun komunikasi, membentuk kepercayaan, menemukan kesamaan pengalaman, serta mempertahankan relasi yang pada awalnya terbentuk dalam ruang virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami proses pembentukan relasi pertemanan dalam dunia virtual Roblox di kalangan orang tua muda. Penelitian dilakukan pada platform Roblox dengan tiga informan yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria sebagai orang tua muda, pengguna aktif Roblox sekurang-kurangnya enam bulan, pernah berinteraksi dengan pengguna lain, dan memiliki pengalaman membangun relasi pertemanan di Roblox.

Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi difokuskan pada pola komunikasi, kerja sama, dan interaksi antarpengguna, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali pengalaman informan dalam membangun komunikasi, kepercayaan, kedekatan, dan mempertahankan hubungan pertemanan. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data direduksi dan dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian, yaitu bentuk komunikasi, faktor pembentukan relasi, dan keberlanjutan pertemanan. Data selanjutnya disajikan secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola dan keterkaitan antartemuan, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan informasi antarinforman serta mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Roblox sebagai Titik Awal Pembentukan Relasi Sosial Orang Tua Muda

Hasil penelitian terhadap tiga orang tua muda pengguna Roblox menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam platform tidak semata-mata berangkat dari kebutuhan hiburan pribadi, tetapi juga dari aktivitas mendampingi anak bermain. Ketiga informan memiliki pengalaman menggunakan Roblox selama kurang lebih satu hingga tiga tahun dan secara aktif berinteraksi dengan pengguna lain. Kondisi tersebut menempatkan Roblox bukan hanya sebagai ruang permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mempertemukan individu yang sebelumnya tidak saling mengenal.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa interaksi awal antarpemain berlangsung secara sederhana dan bersifat fungsional. Komunikasi digunakan untuk mengajak bermain, menanyakan misi, memberikan informasi, meminta bantuan, dan melakukan koordinasi selama permainan.

Biandra menjelaskan bahwa komunikasi awalnya dilakukan melalui fitur *chat* karena dirinya cenderung pemalu. Ia menyampaikan bahwa percakapan dengan pemain yang baru ditemui masih berfokus pada aktivitas permainan, seperti mengajak bermain, menanyakan misi, dan saling membantu ketika mengalami kesulitan (Biandra, wawancara, 26 Juli 2026).

Berbeda dengan Biandra, Renata lebih banyak menggunakan *voice chat* karena dianggap lebih cepat untuk melakukan koordinasi, terutama ketika permainan membutuhkan kerja sama tim. Sementara itu, Zichiw juga memanfaatkan *voice chat* untuk menyapa pemain lain karena dianggap lebih mudah digunakan dalam berinteraksi. Perbedaan penggunaan media komunikasi tersebut menunjukkan bahwa fitur teknologi menyediakan berbagai bentuk komunikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Namun, temuan penting penelitian ini tidak terletak pada keberadaan fitur komunikasi itu sendiri, melainkan pada perubahan fungsi komunikasi yang terjadi setelah interaksi berlangsung berulang kali. Percakapan yang semula digunakan untuk kepentingan permainan secara perlahan berkembang menjadi percakapan mengenai kehidupan sehari-hari, keluarga, pekerjaan, dan pengalaman pribadi. Dengan demikian, Roblox menjadi titik awal yang menyediakan konteks bagi terbentuknya komunikasi interpersonal.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan berfungsi sebagai alasan awal untuk berkomunikasi, sedangkan interaksi yang berulang menjadi mekanisme yang memungkinkan hubungan berkembang. Hal ini memperkuat perspektif *Computer Mediated Communication* (CMC) bahwa hubungan interpersonal dapat terbentuk melalui komunikasi yang dimediasi teknologi meskipun interaksi tidak diawali dengan pertemuan tatap muka. Dalam konteks penelitian ini, teknologi bukan sekadar perantara penyampaian pesan, tetapi menyediakan ruang interaksi yang memungkinkan individu saling mengenal dan membangun kedekatan.

Dengan demikian, Roblox bagi orang tua muda memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar permainan. Keterlibatan yang pada awalnya berorientasi pada pendampingan anak dapat berkembang menjadi pengalaman sosial bagi orang tua itu sendiri. Temuan ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa ruang permainan yang sering dipahami sebagai ruang aktivitas anak juga dapat menjadi ruang pembentukan jaringan sosial bagi orang dewasa.



Gambar 1. *Wawancara dengan responden Zichiw*

Dari Teman Bermain Menjadi Pertemanan: Proses Pembentukan Relasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan pertemanan di Roblox tidak terbentuk secara langsung, tetapi melalui proses bertahap. Terdapat tiga unsur utama yang konsisten muncul dalam pengalaman ketiga informan, yaitu intensitas interaksi, kolaborasi dalam permainan, serta kenyamanan dan kecocokan dalam berkomunikasi. Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dalam mengubah hubungan yang awalnya bersifat fungsional menjadi hubungan interpersonal.

Biandra menjelaskan bahwa pertemuan dan permainan yang dilakukan secara berulang dengan pemain yang sama membuat komunikasi semakin sering terjadi. Hubungan kemudian diperkuat melalui fitur *Add Friend* agar mereka dapat kembali bermain bersama dalam permainan lain. Pada tahap tersebut, komunikasi mulai berkembang dan tidak lagi hanya membicarakan permainan.

Renata menunjukkan proses yang serupa, tetapi menekankan pentingnya kerja sama selama permainan. Interaksi yang awalnya berkaitan dengan penyelesaian permainan kemudian berkembang menjadi percakapan yang lebih luas. Menurutnya, kesamaan cara berkomunikasi dan adanya rasa "satu frekuensi" membuat dirinya merasa nyaman untuk terus berinteraksi dengan pemain lain (Renata, wawancara, 21 Juli 2026).

Sementara itu, Zichiw menekankan bahwa kenyamanan, kesopanan, kemampuan bercanda, dan sikap saling menghargai menjadi dasar penting dalam menentukan apakah hubungan akan dilanjutkan. Ketika komunikasi dirasakan aman dan menyenangkan, percakapan kemudian berkembang dari topik permainan menuju kehidupan sehari-hari, keluarga, dan pekerjaan (Zichiw, wawancara, 26 Juli 2026).

Ketiga pengalaman tersebut menunjukkan adanya pola pembentukan relasi yang relatif konsisten. Hubungan dimulai dari interaksi fungsional, kemudian berkembang menjadi interaksi berulang, dilanjutkan dengan pengenalan karakter, munculnya kenyamanan dan kepercayaan, hingga

akhirnya menjadi pertemanan.

Temuan ini menunjukkan bahwa fitur komunikasi dalam Roblox tidak dengan sendirinya menciptakan persahabatan. Fitur tersebut hanya menyediakan kemungkinan terjadinya interaksi. Hubungan menjadi lebih kuat ketika pengguna secara aktif mempertahankan komunikasi, melakukan aktivitas bersama, dan menemukan kecocokan interpersonal. Dengan kata lain, teknologi menyediakan ruang, tetapi kualitas interaksi pengguna menentukan perkembangan relasi.

Dalam perspektif CMC, temuan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan komunikasi digital tidak menghilangkan kemungkinan terbentuknya kedekatan interpersonal. Intensitas dan konsistensi interaksi memungkinkan pengguna memperoleh informasi mengenai karakter dan kebiasaan satu sama lain. Proses tersebut kemudian menghasilkan rasa nyaman dan kepercayaan.

Temuan ini juga memperlihatkan adanya proses keterbukaan diri. Ketika topik komunikasi bergeser dari permainan menuju keluarga, pekerjaan, pengalaman sehari-hari, dan persoalan pribadi, hubungan mengalami perubahan dari komunikasi yang bersifat instrumental menjadi komunikasi interpersonal. Pergeseran tersebut menjadi indikator bahwa hubungan tidak lagi dipertahankan semata-mata karena kepentingan bermain, tetapi karena adanya nilai sosial dan emosional.

Dengan demikian, pembentukan pertemanan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai proses transformasi fungsi komunikasi. Komunikasi yang pada awalnya bertujuan menyelesaikan aktivitas permainan berubah menjadi sarana untuk mengenal individu lain, membangun kepercayaan, berbagi pengalaman, dan memperoleh dukungan.

Kesamaan Pengalaman dan Komunitas Virtual sebagai Penguat Relasi

Selain interaksi antarindividu, penelitian menemukan bahwa komunitas virtual berperan dalam memperluas dan memperkuat hubungan yang telah terbentuk. Ketiga informan tidak hanya berinteraksi dengan pemain secara individual, tetapi juga terlibat dalam kelompok atau komunitas yang berhubungan dengan Roblox.

Kesamaan minat terhadap permainan menjadi titik awal terbentuknya interaksi dalam komunitas. Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa hubungan menjadi lebih kuat ketika terdapat kesamaan pengalaman di luar permainan. Hal tersebut terlihat terutama pada Zichiw yang bergabung dalam komunitas yang sebagian besar anggotanya telah berkeluarga. Kesamaan kondisi sebagai orang yang telah berkeluarga membuat komunikasi berkembang lebih luas, termasuk pembicaraan mengenai kehidupan sehari-hari, keluarga, dan pekerjaan.

Temuan ini menunjukkan bahwa kesamaan minat memang menjadi pintu masuk komunitas,

tetapi kesamaan pengalaman sosial menjadi faktor yang memperkuat ikatan antaranggota. Dengan demikian, komunitas virtual tidak hanya terbentuk karena individu menggunakan platform yang sama, tetapi juga karena terdapat pengalaman dan kebutuhan sosial yang dapat dibagikan.

Dalam perspektif Teori Komunitas Virtual, kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunitas terbentuk melalui interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan, kesamaan minat, dan partisipasi aktif anggotanya. Namun, penelitian ini memberikan penekanan tambahan bahwa dalam konteks orang tua muda, identitas dan pengalaman sebagai orang tua dapat menjadi sumber kedekatan yang memperkuat hubungan di dalam komunitas.

Hal tersebut membedakan hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini dari hubungan yang hanya didasarkan pada aktivitas bermain. Para informan tidak lagi melihat anggota komunitas hanya sebagai rekan bermain, tetapi sebagai individu yang dapat menjadi tempat berbagi pengalaman dan memperoleh dukungan. Oleh sebab itu, komunitas virtual dalam penelitian ini memiliki fungsi sosial dan emosional, bukan hanya fungsi rekreatif.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa Roblox dapat menjadi ruang yang mempertemukan individu berdasarkan dua lapis kesamaan. Lapisan pertama adalah kesamaan aktivitas, yaitu bermain Roblox. Lapisan kedua adalah kesamaan pengalaman sosial, terutama sebagai orang tua dan individu yang memiliki kehidupan keluarga. Lapisan kedua inilah yang memungkinkan hubungan berkembang lebih jauh dari sekadar relasi antarpemain.

Relasi Lintas-Platform: Dari Roblox ke Kehidupan Nyata

Salah satu temuan penting penelitian adalah bahwa hubungan yang terbentuk di Roblox tidak berhenti ketika aktivitas permainan selesai. Ketiga informan menjelaskan bahwa komunikasi tetap dilakukan melalui media lain, terutama WhatsApp dan Discord, serta media sosial seperti TikTok. Perpindahan komunikasi tersebut menunjukkan bahwa hubungan yang terbentuk di Roblox telah memiliki nilai sosial yang membuat para informan merasa perlu mempertahankannya di luar platform.

Biandra menjelaskan bahwa hubungan dengan teman yang ditemuinya di Roblox tetap berlangsung meskipun mereka tidak selalu bermain. Komunikasi dilakukan melalui Discord dan WhatsApp, bahkan terdapat keinginan untuk bertemu secara langsung. Renata juga menjelaskan bahwa hubungan dipertahankan melalui permainan bersama, pembuatan konten TikTok, serta komunikasi dalam grup Discord dan WhatsApp. Sementara itu, Zichiw menyatakan bahwa komunikasi melalui Discord dan WhatsApp tetap dilakukan ketika mereka tidak bertemu atau tidak

bermain Roblox.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa relasi yang terbentuk bersifat lintas-platform. Roblox berfungsi sebagai ruang awal pertemuan, sedangkan platform komunikasi lain menjadi ruang untuk mempertahankan dan memperluas hubungan. Dengan demikian, batas antara ruang permainan dan ruang sosial menjadi semakin tidak tegas.

Perpindahan komunikasi juga menunjukkan adanya perubahan tingkat kedekatan. Ketika komunikasi berpindah dari Roblox ke WhatsApp, Discord, atau media sosial, topik pembicaraan semakin jauh dari aktivitas permainan. Para informan mulai membicarakan keluarga, pekerjaan, aktivitas sehari-hari, pengalaman pribadi, serta memberikan dukungan ketika menghadapi masalah.

Dalam perspektif CMC, temuan ini memperlihatkan bahwa komunikasi berbasis teknologi dapat membentuk hubungan yang tidak terikat pada satu media. Pengguna memanfaatkan berbagai platform sesuai dengan fungsi dan kebutuhan komunikasi. Roblox menjadi ruang *encounter* atau pertemuan awal, sedangkan platform lain berfungsi sebagai ruang pemeliharaan hubungan.

Lebih jauh, sebagian hubungan bahkan berkembang menjadi pertemuan secara langsung. Biandra, Renata, dan Zichiw menyampaikan adanya pengalaman atau rencana untuk bertemu dengan teman yang sebelumnya dikenal melalui Roblox. Pada Zichiw, keterlibatan dalam komunitas yang memiliki anggota dari wilayah yang sama turut memudahkan terjadinya pertemuan langsung.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa hubungan virtual tidak selalu berlawanan dengan hubungan nyata. Sebaliknya, hubungan virtual dapat menjadi tahap awal terbentuknya hubungan sosial yang kemudian berlanjut ke ruang fisik. Artinya, dunia virtual dan dunia nyata dalam pengalaman informan tidak berdiri sebagai dua ruang yang terpisah, tetapi saling terhubung melalui komunikasi yang berkelanjutan

Keberlanjutan Relasi melalui Komunikasi dan Dukungan Emosional

Pembentukan hubungan tidak secara otomatis menjamin keberlangsungannya. Penelitian menunjukkan bahwa relasi yang telah terbentuk dipertahankan melalui komunikasi rutin, kenyamanan, saling menghargai, aktivitas bersama, serta dukungan emosional.

Ketiga informan memperlihatkan bahwa komunikasi tetap dilakukan meskipun tidak sedang bermain Roblox. Mereka meluangkan waktu untuk bermain bersama, berbicara melalui Discord atau WhatsApp, membuat konten, bergabung dalam komunitas, dan berbagi cerita mengenai kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberlanjutan hubungan bergantung pada adanya upaya untuk mempertahankan interaksi.

Pada tahap ini terjadi perubahan penting dalam makna hubungan. Jika pada awalnya hubungan memiliki fungsi instrumental sebagai teman bermain, setelah berlangsung dalam waktu tertentu hubungan memperoleh fungsi sosial dan emosional. Teman bermain mulai diposisikan sebagai teman yang dapat diajak berbagi cerita, memberikan dukungan, dan saling mengingatkan.

Pernyataan Renata yang menjelaskan adanya dukungan ketika salah satu pihak menghadapi masalah menunjukkan bahwa hubungan telah memiliki dimensi emosional. Demikian pula pernyataan Zichiw mengenai rasa nyaman dan saling menghargai menunjukkan bahwa keberlangsungan relasi tidak hanya ditentukan oleh frekuensi bermain, tetapi juga oleh kualitas hubungan interpersonal.

Temuan ini memperlihatkan bahwa keberlanjutan relasi dalam ruang virtual merupakan hasil dari pemeliharaan hubungan, bukan sekadar keberadaan teknologi. Teknologi memungkinkan komunikasi berlangsung tanpa batas ruang, tetapi hubungan dapat bertahan karena individu memiliki keinginan untuk terus berinteraksi dan mempertahankan kedekatan.

Dengan demikian, penelitian ini menemukan bahwa proses relasi berlangsung dalam tiga tahap utama: pembentukan, pendalaman, dan keberlanjutan. Pembentukan terjadi melalui interaksi awal dalam permainan. Pendalaman terjadi melalui interaksi berulang, kolaborasi, kenyamanan, dan keterbukaan. Sementara itu, keberlanjutan terjadi melalui komunikasi lintas-platform, komunitas, dukungan emosional, dan dalam beberapa kasus, pertemuan langsung.

Pembahasan

Komunikasi sebagai Proses Pembentukan Relasi Pertemanan di Roblox

Temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi menjadi tahap awal sekaligus dasar terbentuknya relasi pertemanan orang tua muda di Roblox. Interaksi yang pada awalnya bersifat fungsional untuk kepentingan permainan secara bertahap berkembang menjadi komunikasi interpersonal yang lebih personal. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa hubungan di ruang virtual tidak terbentuk secara instan, tetapi melalui intensitas interaksi yang memungkinkan pengguna saling mengenal, membangun kenyamanan, dan menumbuhkan kepercayaan.

Temuan ini memperkuat perspektif Computer Mediated Communication (CMC) bahwa komunikasi yang dimediasi teknologi tetap memungkinkan terbentuknya hubungan interpersonal meskipun interaksi tidak diawali dengan pertemuan tatap muka. Dalam konteks penelitian ini, *chat* dan *voice chat* bukan sekadar fitur pendukung permainan, tetapi menjadi media yang memungkinkan proses pengenalan dan kedekatan antarpengguna. Bahkan, ketika komunikasi beralih ke Discord dan

WhatsApp, terlihat bahwa hubungan yang terbentuk telah melampaui kebutuhan bermain dan berkembang menjadi relasi sosial.

Hal penting dari temuan ini adalah bahwa kedekatan tidak terutama ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi oleh keberulangan dan perkembangan kualitas interaksi di dalam media tersebut. Komunikasi yang awalnya membahas permainan dapat berkembang menjadi pembicaraan mengenai keluarga, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari ketika telah terbentuk rasa nyaman dan kepercayaan. Dengan demikian, Roblox dalam konteks penelitian ini dapat dipahami sebagai titik awal terbentuknya komunikasi interpersonal, bukan sekadar sebagai media hiburan.

Interaksi, Kolaborasi, dan Kesamaan Minat sebagai Penguat Relasi

Pembentukan pertemanan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa komunikasi saja belum cukup untuk menghasilkan relasi yang kuat. Interaksi berulang, kerja sama dalam permainan, kesamaan minat, serta kenyamanan menjadi unsur yang memperkuat hubungan. Aktivitas bermain bersama menciptakan pengalaman yang dibagikan secara berulang sehingga pengguna memiliki kesempatan untuk mengenali karakter, kebiasaan, dan pola komunikasi satu sama lain.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui Teori Komunitas Virtual, bahwa hubungan sosial dalam ruang virtual berkembang melalui interaksi yang berkelanjutan dan adanya kesamaan minat. Kesamaan ketertarikan terhadap Roblox menjadi titik temu awal, sedangkan pengalaman bermain dan berkomunikasi secara berulang membangun rasa kebersamaan. Dalam proses tersebut, hubungan yang semula hanya berupa hubungan antarpemain berkembang menjadi hubungan yang memiliki kedekatan sosial dan emosional.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa komunitas virtual tidak selalu harus dipahami sebagai kelompok yang secara formal memiliki struktur keanggotaan. Dalam pengalaman informan, komunitas dapat tumbuh dari kebiasaan bermain bersama, komunikasi yang terus berlangsung, dan munculnya rasa saling memiliki di antara pengguna. Artinya, komunitas virtual terbentuk bukan hanya karena adanya platform, tetapi karena pengguna secara aktif membangun dan mempertahankan hubungan di dalamnya.

Hal tersebut memperluas pemahaman penelitian terdahulu mengenai Roblox sebagai ruang sosial. Jika penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti interaksi, kolaborasi, atau identitas digital pemain, penelitian ini menunjukkan proses yang lebih spesifik, yaitu bagaimana pengalaman interaksi tersebut berkembang menjadi relasi pertemanan pada kelompok orang tua muda.

Keberlanjutan Relasi dan Perpindahan dari Ruang Virtual ke Kehidupan Nyata

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa relasi yang terbentuk melalui Roblox dapat bertahan di luar aktivitas permainan. Penggunaan Discord, WhatsApp, dan media sosial menjadi sarana untuk mempertahankan komunikasi ketika para informan tidak sedang bermain. Bahkan, pada beberapa pengalaman informan, hubungan berkembang hingga pertemuan secara langsung dan keterlibatan dalam komunitas di kehidupan nyata.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa hubungan virtual dan hubungan nyata tidak dapat dipisahkan secara kaku. Ruang virtual justru dapat menjadi ruang awal terbentuknya hubungan sosial yang kemudian diteruskan melalui berbagai ruang komunikasi lainnya. Dalam perspektif CMC, keberlanjutan komunikasi memungkinkan hubungan yang dimulai melalui media digital berkembang menjadi hubungan interpersonal yang lebih luas. Sementara dari perspektif komunitas virtual, keberlanjutan tersebut menunjukkan adanya keterikatan sosial yang tidak lagi bergantung sepenuhnya pada aktivitas bermain.

Yang menjadi temuan penting penelitian ini adalah bahwa keberlanjutan relasi ditentukan oleh kemauan untuk mempertahankan komunikasi, bukan semata-mata oleh frekuensi bermain Roblox. Ketika komunikasi telah berkembang menjadi berbagi pengalaman, memberikan dukungan, dan membicarakan kehidupan pribadi, hubungan memperoleh makna sosial yang lebih besar daripada sekadar hubungan antarpemain.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian komunikasi digital dengan menunjukkan bahwa Roblox dapat berfungsi sebagai ruang sosial transisional, yaitu ruang yang mempertemukan individu melalui aktivitas bermain, memfasilitasi terbentuknya komunikasi dan kedekatan, kemudian memungkinkan relasi tersebut berpindah dan berkembang ke ruang sosial di luar platform. Pada konteks orang tua muda, kesamaan pengalaman sebagai orang tua juga menjadi bagian yang memperkuat hubungan sehingga pertemanan yang dimulai dari aktivitas bermain dapat berkembang menjadi jaringan sosial yang lebih luas**.**

Kontribusi Temuan Penelitian

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, terdapat tiga kontribusi utama yang dapat diberikan penelitian ini terhadap kajian Ilmu Komunikasi.

Pertama, penelitian ini memperlihatkan bahwa CMC dalam permainan daring dapat menjadi proses pembentukan hubungan interpersonal yang berlangsung secara bertahap. Hubungan tidak muncul hanya karena pengguna berada dalam platform yang sama, tetapi melalui komunikasi

berulang, kolaborasi, keterbukaan, kenyamanan, dan kepercayaan.

Kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas virtual tidak hanya dibangun oleh kesamaan minat terhadap permainan, tetapi juga dapat diperkuat oleh kesamaan pengalaman sosial. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman sebagai orang tua muda menjadi salah satu sumber kedekatan yang memperluas fungsi Roblox dari ruang bermain menjadi ruang sosial.

Ketiga, penelitian ini menemukan bahwa relasi virtual bersifat cair dan dapat bergerak lintas-platform hingga ke kehidupan nyata. Roblox berfungsi sebagai titik awal pertemuan, sementara Discord, WhatsApp, dan media sosial menjadi sarana pemeliharaan hubungan. Dalam beberapa pengalaman informan, hubungan tersebut bahkan berkembang menjadi pertemuan tatap muka. Temuan ini memperlihatkan bahwa ruang virtual dan ruang nyata bukan dua ruang sosial yang sepenuhnya terpisah, melainkan dapat saling terhubung melalui keberlanjutan komunikasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini dapat dirumuskan dalam sebuah pola: pendampingan anak menjadi pintu masuk ke Roblox, interaksi dalam permainan menjadi awal komunikasi, interaksi berulang dan kolaborasi membentuk kenyamanan, kenyamanan dan keterbukaan membangun kepercayaan, kepercayaan mengembangkan pertemanan, sedangkan komunikasi lintas-platform dan komunitas mempertahankan hubungan hingga memungkinkan terbentuknya relasi di dunia nyata.

Pola tersebut menunjukkan bahwa Roblox dalam pengalaman orang tua muda bukan sekadar arena permainan, tetapi dapat berfungsi sebagai ruang sosial digital yang mempertemukan, membentuk, memperdalam, dan mempertahankan hubungan interpersonal.

SIMPULAN

Penelitian mengenai pembentukan relasi pertemanan dalam dunia virtual Roblox di kalangan orang tua muda menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan daring, tetapi juga menjadi ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya dan terpeliharanya hubungan interpersonal. Relasi pertemanan terbentuk melalui proses komunikasi yang berlangsung secara bertahap, dimulai dari interaksi terkait permainan melalui *chat* teks dan *voice chat*, kemudian berkembang menjadi komunikasi yang lebih personal. Intensitas interaksi, kerja sama dalam permainan, kesamaan minat, kenyamanan, kepercayaan, serta dukungan emosional menjadi unsur penting dalam memperkuat hubungan. Relasi yang telah terbentuk juga dapat dipertahankan melalui Discord, WhatsApp, dan media sosial lainnya, bahkan pada beberapa informan berkembang hingga pertemuan di kehidupan nyata.

Temuan tersebut menjawab tujuan penelitian bahwa bentuk komunikasi, faktor pembentukan,

dan keberlanjutan relasi saling berkaitan dalam membentuk pertemanan di ruang virtual. Komunikasi menjadi pintu awal terbentuknya hubungan, interaksi berulang dan pengalaman bersama memperkuat kedekatan, sedangkan komunikasi yang berkelanjutan menjadi dasar untuk mempertahankan relasi setelah aktivitas bermain berakhir. Dengan demikian, relasi yang terbentuk di Roblox tidak berhenti pada hubungan antarpemain, tetapi dapat berkembang menjadi hubungan sosial yang memiliki kedekatan emosional dan berlangsung dalam jangka panjang.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat penerapan Computer Mediated Communication (CMC) bahwa komunikasi yang dimediasi teknologi tetap mampu membentuk hubungan interpersonal melalui intensitas, konsistensi, dan keterbukaan dalam interaksi. Temuan ini juga memperkuat perspektif komunitas virtual, bahwa kesamaan minat dan interaksi yang berkelanjutan dapat membentuk rasa kebersamaan, kepercayaan, dan jaringan sosial dalam ruang digital. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa platform permainan daring dapat dimanfaatkan sebagai ruang interaksi sosial bagi orang tua muda, bukan hanya sebagai sarana hiburan, dengan tetap memperhatikan kenyamanan, kepercayaan, dan keamanan dalam membangun hubungan dengan pengguna lain.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan yang hanya terdiri dari tiga orang tua muda, sehingga pengalaman yang diperoleh belum dapat menggambarkan seluruh pengalaman pengguna Roblox dari kelompok orang tua muda. Selain itu, penelitian berfokus pada pengalaman relasi pertemanan dalam konteks Roblox sehingga belum membandingkannya dengan platform permainan daring lainnya.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah dan karakteristik informan serta membandingkan pembentukan relasi pada beberapa platform permainan daring. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji lebih jauh mengenai peran komunitas virtual, identitas digital, kepercayaan, atau peralihan hubungan dari ruang virtual ke kehidupan nyata sehingga diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai perkembangan hubungan interpersonal dalam komunikasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, I. A. P. (2024). Representasi Konflik Budaya Terkait Pertentangan Nilai Adat dan Cinta Dalam Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijk. *Jurnal Silatene Sosial Humaniora*, *2*(1), 27-34.

Choi, J., Kim, H., & Lee, S. (2025). Social dynamics and community formation in Roblox platform. Journal of Virtual Communities,12(2),44–58. https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3706598.3713969

Cmentowski, S., & Krüger, J. (2020). Online games as social spaces during pandemic interaction. Computers in Human Behavior Reports, 2, 100035. https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3383668.3419911

Darmayunita, N., Farida, & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang dewasa.https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4 Laman jurnal / DOI artikel

Fu, Y., Zhang, L., & Chen, M. (2025). Children's identity exploration in Roblox virtual environment. International Journal of Child-Computer Interaction, 34, 100512. https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3706598.3713262

Hidayat, A. (2021). Komunikasi interpersonal dalam game online Mobile Legends. Jurnal Ilmu Komunikasi, 9(2), 88–101. https://doi.org/10.25008/caraka.v3i1.65

Lestari, D. (2024). Identitas digital dan interaksi sosial di dunia virtual. Jurnal Media dan Komunikasi Digital, 6(1), 21–35. http://scriptaintelektual.com/scripta-humanika/article/view/426

Putra, M., Nugroho, A., & Wijaya, T. (2023). Dinamika interaksi sosial pada pemain game online. Jurnal Komunikasi Interaktif, 7(2), 100–114. https://doi.org/10.24036/perspektif.v7i2.970

Sudirman, A. (2025). Identitas digital dan interaksi sosial pengguna Roblox. Jurnal Sosioteknologi,14(1),91–105. http://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/748

Szell, M., Thurner, S., & Sinatra, R. (2024). Social network structures in multiplayer onlinegames.NatureCommunications,15(1),1122. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952119300114