

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang komunikasi. Kehadiran teknologi yang berbasis internet bukan hanya mengubah cara manusia berinteraksi tetapi juga mendorong terjadinya revolusi digital yang dapat menciptakan konektivitas global. Internet memungkinkan jutaan orang di seluruh dunia untuk terhubung secara *real-time*, menjadikan komunikasi lebih cepat, efisien dan tak terbatas. Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada gaya berkomunikasi anak-anak, remaja hingga orang dewasa yang mengonsumsi teknologi sebagai alat komunikasi yang efektif pada era digital saat ini.

Internet tidak hanya sebuah saluran komunikasi pada masa kini, tetapi juga merupakan sarana baru bagi kelompok-kelompok Masyarakat. Berbagai komunitas bisa terbentuk dan berinteraksi di dalamnya karena kehadiran internet. Internet adalah sarana mudah bagi individu maupun kelompok untuk berkomunikasi secara cepat. Perkembangan teknologi mempengaruhi dinamika Komunikasi merupakan dua aspek yang saling melengkapi untuk terjadinya pertukaran komunikasi secara efisien dan cepat. Kehadiran internet dalam decade terakhir ini telah mempengaruhi perilaku individu dalam melakukan komunikasi interpersonal.

Komunikasi telah menjadi bagian yang begitu penting dalam kehidupan manusia saat ini. Komunikasi dapat didefinisikan sebagai usaha penyampaian pesan antar manusia, proses komunikasi ini terjadi sejak manusia hadir dalam kehidupan. Menurut Laswell dalam Effendy, maka komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran (channel) yang menimbulkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi, terjadi suatu proses

penyampaian pesan dari satu ke yang lainnya dan penyampaian pesan tersebut untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu (Effendy, 2004).

Komunikasi virtual ini lebih fokus pada sistem yang dimainkan dalam game *online*, dimana komunikasi yang dilakukan menggunakan chatbox dan voice chat yang telah di sediakan dalam game *online* tersebut. Komunikasi yang di lakukan dalam game *online* dapat di sebut sebagai komunikasi virtual. Komunikasi virtual adalah proses penyampaian pesan yang dikirimkan melalui internet atau cyberspace (Rohadatul, 2020).

Seseorang memilih untuk melakukan interaksi melalu platform new media, seperti sosial media dan juga game *online*. Komunikasi dalam game *online* merupakan contoh interaksi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi, pada umumnya game *online* memiliki cara tersendiri untuk melakukan komunikasi. Terdapat voice chat, hingga text chat di dalamnya untuk pengguna melakukan komunikasi dalam game *online*.

Komunikasi Interpersonal dimana komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung (verbal) maupun tidak langsung (nonverbal), Deddy Mulyana (Suranto, 2011:3). Sedangkan menurut Judy C. Pearson, dkk (2011:9) mengatakan “Komunikasi interpersonal antarpribadi merupakan proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan dengan penerima baik langsung maupun tidak langsung”. Komunikasi yang terbentuk di dalam game *online* bisa bertukar informasi dan penyampaian pesan secara individu maupun kelompok tertentu. Komunikasi secara virtual dengan tidak bertatap langsung dalam game dapat menimbulkan perilaku dari komunikasi Interpersonal pengguna game *online* tersebut.

Salah satu dampak besar dari era digital adalah munculnya Game *Online* yang dapat di akses melalui perangkat mobile pengguna seperti smartphone dan juga tab. Game *online* adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia secara bersamaan dan terhubung melalui jaringan internet

(Kustiawan dan Utomo, 2019). Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), game *online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game *online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game).

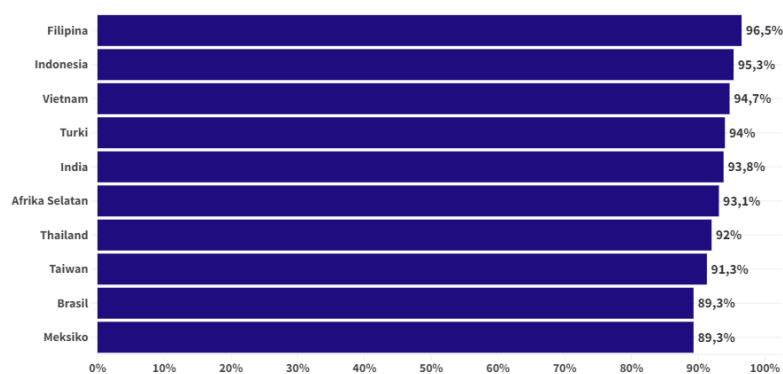
Game *online* telah berkembang sebagai gaya hidup di kalangan setiap orang tanpa memandang batas usia, perkembangan ini sering terjadi pada remaja. Seiring perkembangan game, terutama pada remaja kini banyak yang menjadi pengguna game *online*. Game *online* tidak hanya memberikan hiburan tapi juga memberikan tantangan yang menarik bagi pemain dengan turut berpartisipasi sehingga secara stimulus memengaruhi cara berperilaku dan berkomunikasi mereka.

Indonesia merupakan salah satu pasar industri game yang terbesar di dunia, terutama game *online*. Berdasarkan riset dari GoodStats Indonesia menempati posisi kedua dengan jumlah pemain game *online* terbanyak di dunia setelah Filipina. Laporan tersebut mencatat terdapat 95,3% pengguna internet yang berusia 16-64 tahun.

Gambar 1. 1 Statistik Pengguna Internet Tertinggi

10 Negara dengan Proporsi Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi

(Pengguna Internet Usia 16-64 tahun)
Kuartal III 2024



Sumber: GWI

GoodStats

Salah satu faktor utama yang mendorong perkembangan game di Indonesia adalah meningkatnya jumlah pengguna internet dan pengguna perangkat telepon

genggam pintar. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa jumlah pengguna internet semakin meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2025, sebanyak 229,43 juta jiwa dengan penetrasi sebesar 80,66%. Penggunaan internet di Indonesia didominasi oleh pengguna berjenis kelamin laki-laki 82% dan Perempuan 78%.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan bahwa jumlah pengguna game *online* di Indonesia pada oktober tahun 2024 mencapai lebih dari 35 juta. Sebelumnya pada tahun 2022, Kominfo juga menyatakan aada 53,4 juta pemain game PC dan 1222,8 juta pemain game mobile. Sebagian besar pemain game di Indonesia menggunakan ponsel pindar dengan rata-rata waktu bermain 11 jam per minggu.

Pengguna game *online* di Indonesia didominasi oleh usia remaja. Remaja di Indonesia memiliki minat yang tinggi dalam bermain game *online*. Terdapat banyak alasan mengapa remaja bermain game *online*, diantaranya dapat menjadi hiburan, dan bahkan sumber penghasilan bagi sebagian remaja. Namun terdapat juga kekhawatiran terkait dampak negatifnya, seperti ketergantungan, penurunan produktivitas, kurangnya komunikasi dengan lingkungan sekitar hingga masalah kesehatan mental maupun psikologis.

Perkembangan Industri game di Indonesia, khususnya di Jawa Barat, menunjukkan tren yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, menurut laporan dari Detik.com, terdapat sekitar 6 juta gamers di Jawa Barat, angka yang setara dengan populasi warga Singapura. Keterlibatan yang tinggi dalam gaming mencerminkan kecenderungan Masyarakat untuk beralih dari aktivitas sosial tradisional ke platform digital. Hal ini memberikan indikasi bahwa game *online* telah menjadi bagian yang penting dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi.

Game *online* di Indonesia sendiri memiliki beberapa game populer yang paling sering banyak di mainkan dan juga di instal oleh pengguna game *online* di Indonesia, diantaranya Free Fire, PUBG Mobile, Call of Duty Mobile, Mobile

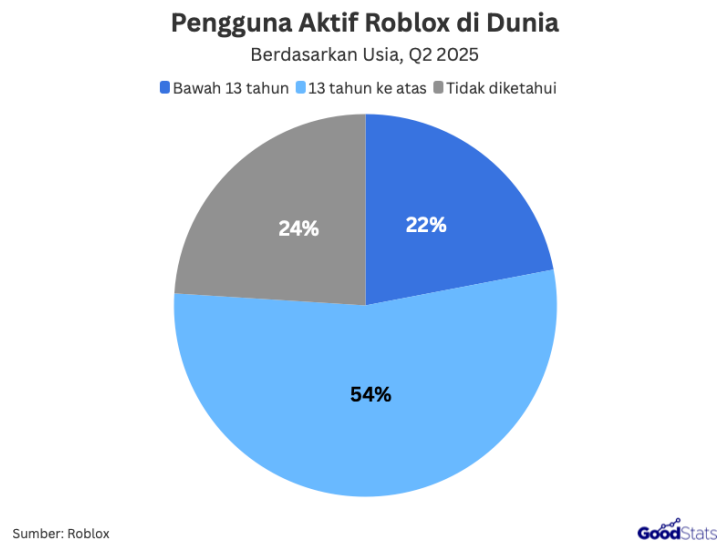
Legends: Bang Bang dan Roblox. Roblox sendiri ialah game yang sejak awal diluncurkan lebih banyak pengguna dari kalangan anak-anak karena fitur yang ditampilkan dalam game Roblox beragam dan banyak pilihan sehingga pengguna tidak bosan atau hanya memainkan satu permainan seperti game lain pada umumnya. Roblox kian semakin populer di Indonesia pada 2025, menurut Ion Network (ionnetwork.co.id) secara global platform Roblox mencatat 85,3 juta pengguna aktif harian dan 380 juta pengguna aktif bulanan, termasuk Indonesia menyumbang sekitar 22,3 juta pemain aktif setiap hari. Angka ini menunjukkan betapa besarnya komunitas Roblox di Indonesia.

Gambar 1. 2 Tingkat Pengguna Roblox di Indonesia menurut *ionnetwork.co.id*



Roblox mendapatkan 111,8 juta pengguna aktif harian pada Q2 2025. Dari jumlah pengguna tersebut, 22% diantaranya masih berusia dibawah 13 tahun dan 54% pengguna diatas 13 tahun. Kelompok usia ini, yang mencakup remaja akhir hingga dewasa muda, cenderung memanfaatkan platform Roblox tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai ruang ekspresif. Banyak dari usia ini berkontribusi dalam pembuatan konten pengembangan game melalui roblox studio, hingga berpartisipasi dalam ekosistem ekonomi digital platform melalui pertukaran Robux. Roblox dan pemerintah Indonesia melakukan pembatasan untuk

pengguna dibawah 16 tahun. Isu pemblokiran pun mencuat sebagai bentuk respons preventif pemerintah terhadap anak di ruang digital.



Menurut (Surbakti, 2017) menyatakan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian anak muda maupun pelajar, sementara itu, menurut Barata, Roblox dikenal sebagai salah satu permainan survival shooter terbaik yang dapat dimainkan melalui perangkat ponsel. Roblox pertama kali didirikan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel, dengan kantor pusat yang berlokasi di San Mateo, California. Game Roblox dapat dimainkan di berbagai perangkat, termasuk Android, Windows dan IOS, serta dapat diakses oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Roblox telah melampaui perannya sebagai sekedar platform permainan, kini ia menjadi ruang digital yang multifungsi untuk berkomunikasi di dalamnya dengan fitur yang telah disediakan dalam platform Roblox.

Perkembangan teknologi digital telah banyak membawa transformasi signifikan dalam pola interaksi dan gaya hidup generasi muda, khususnya kalangan mahasiswa. Di Tengah kemudahan akses internet dan kepemilikan perangkat pintar, game *online* menjadi salah satu aktivitas hiburan paling populer. Platform seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, hingga Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual. Namun di balik

manfaat hiburan dan koneksi sosial tersebut, adanya potensi kecanduan game *online*. Kecanduan game *online* merupakan suatu kondisi yang secara resmi diakui oleh World Health Organization (WHO) sejak 2018 sebagai Gaming Disorder (ICD-11, kode 6C51).

Popularitas game *online* yang terus meningkat di era digital saat ini menyebabkan banyak pemain menjadi kecanduan. Para pemain sering kali mengalami kesulitan untuk berhenti atau melepaskan diri dari game *online* yang mereka mainkan. Menurut (Fauzi, 2019) game berbasis *online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui perangkat teknologi atau mesin yang saling terhubung dalam satu jaringan, yaitu internet.

Indonesia memiliki data menunjukkan penggunaan game *online* di kalangan usia muda. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN, 2023), sekitar 18,7% remaja dan dewasa usia 15-24 tahun yang mencakup populasi mahasiswa, menunjukkan gejala kecanduan game *online*. Sementara itu, Komisi Nasional Perlindungan Anak (2022) melaporkan bahwa 2.500 responden mahasiswa di 10 kota besar di Indonesia, 22,3% memenuhi kriteria gaming disorder.

Fenomena kecanduan game *online* di kalangan mahasiswa khususnya platform Roblox, menjadi sorotan penting dalam konteks kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis. Penelitian yang dilakukan Hanni Keyza Grimonja dan Vania Ardelia, yang melibatkan 170 mahasiswa berusia 18-25 di Surabaya menemukan adanya hubungan positif yang signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi frekuensi, durasi dan keterlibatan emosional mahasiswa dalam bermain Roblox, cenderung diikuti oleh peningkatan perasaan kesepian. Penelitian ini menyoroti interaksi sosial virtual dalam Roblox, meskipun menawarkan ruang kolaborasi dan kreativitas belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan afiliasi dan kedalaman relasional yang dibutuhkan mahasiswa pada fase *emerging adulthood*. Akibatnya, keterlibatan berlebihan dalam platform ini berpotensi menjadi strategi coping yang kurang adaptif, di mana

mahasiswa menggunakan game sebagai pelarian dari ketidaknyamanan sosial di dunia nyata,^S

Meski demikian, kecanduan dalam memainkan game ini dapat menimbulkan dampak negatif khususnya dalam cara berkomunikasi, Ketergantungan terhadap game Roblox berpotensi menumbuhkan rasa malas untuk berinteraksi dan berkomunikasi pengguna dengan dunia realita, pada akhirnya ketergantungan game *online* Roblox dapat berdampak buruk bagi kehidupan sosial seseorang khususnya mahasiswa. Roblox sendiri memiliki dua sisi dampak, yaitu positif dan negatif. Dari sisi positif, Roblox dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi remaja hingga orang dewasa khususnya mahasiswa, Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa game *online* tertentu dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kecerdasan intelektual (IQ) serta membantu memperkuat daya ingat mahasiswa.

Kecanduan game *online* seringkali dikaitkan dengan perubahan perilaku sosial dan psikologis. Teori Social Displacement mengemukakan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengurangi interaksi sosial di dunia nyata. Kecanduan game *online* ditandai oleh ketidakmampuan mengontrol dorongan untuk bermain, prioritas bermain di atas aktivitas yang biasa dilakukan sehari-hari, serta kelanjutan perilaku meskipun menimbulkan konsekuensi negatif baik untuk akademik, psikologis, maupun kemampuan sosial. Di kalangan mahasiswa, fenomena ini semakin mengkhawatirkan. Mereka berada pada masa transisi kritis antara remaja dan dewasa, di mana pembentukan identitas, keterampilan sosial, dan jaringan interpersonal sangat penting.

Kota Bandung, sendiri memiliki banyak komunitas gamer yang aktif. Para mahasiswa di Bandung, sebagai kelompok demografis yang dominan, memiliki akses yang baik terhadap perangkat digital dan internet. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai platform game, termasuk Roblox, yang populer di kalangan anak muda. Keterlibatan mereka dalam game *online* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk berinteraksi dan membangun jaringan sosial. Namun, di sisi lain, Roblox juga memiliki dampak

negatif yang perlu di perhatikan, Di antaranya adalah kecenderungan mahasiswa untuk lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam bermain, yang berujung pada kecanduan. Rasa ingin bermain secara terus menerus dapat memicu gangguan kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan (mata minus) akibat terlalu lama layer perangkat. Selain itu penggunaan game berlebihan akan mempengaruhi aspek moral dan perilaku sosial mahasiswa. Mereka dapat menunjukkan sikap egois, keras kepala, bertindak semaunya sendiri, serta menarik diri dari lingkungan sosial sehingga jarang berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya (Amalia, Hakim, and Hera, 2022).

Dari fenomena banyaknya remaja hingga dewasa dengan rentan usia 15-24 tahun mencakup populasi mahasiswa yang memiliki kecanduan terhadap game *online* di Jawa Barat khususnya Kota Bandung. Fenomena ini relevan untuk dikaji lebih lanjut dengan pemilihan Lokasi penelitian di Kota Bandung, berdasarkan karakteristik kota yang mempunyai populasi mahasiswa tertinggi ketiga se-Indonesia dengan mencapai 850.000 orang, maka akhirnya peneliti tertarik untuk meneliti komunikasi interpersonal mahasiswa yang memiliki kecanduan game *online* Roblox yang dapat mempengaruhi perilaku komunikasi interpersonal di dunia nyata, maka berdasarkan alasan tersebut, akhirnya peneliti mengambil judul penelitian **“PENGARUH KECANDUAN GAME *ONLINE* ROBLOX TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA DI KOTA BANDUNG.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti jelaskan sebelumnya, terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan seperti berikut:

1. Seberapa besar pengaruh kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?

2. Seberapa besar pengaruh *salience* (dominasi) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh *tolerance* (toleransi) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?
4. Seberapa besar pengaruh mood *modification* (perubahan suasana hati) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?
5. Seberapa besar pengaruh *withdrawal* (penarikan diri) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?
6. Seberapa besar pengaruh *conflict* (konflik) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?
7. Seberapa besar pengaruh *relapse* (kambuh) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui besarnya kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *salience* (dominasi) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *tolerance* (toleransi) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.

4. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *mood modification* (perubahan suasana hati) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.
5. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *withdrawal* (penarikan diri) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.
6. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *conflict* (konflik) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.
7. Untuk mengetahui besarnya pengaruh *relapse* (kambuh) kecanduan game *online* roblox terhadap perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan manfaat teoritis dan praktis dari temuan penelitian yang mengangkat topik Pengaruh Kecanduan Game *Online* Roblox terhadap perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung, diantaranya:

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan teoritis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada bidang komunikasi politik, khususnya pada perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa di Kota Bandung. Dengan menganalisis pengaruh kecanduan game *online* Roblox, penelitian ini akan memperkaya literatur tentang bagaimana game *online* memengaruhi perilaku komunikasi seseorang.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk Program Studi Ilmu Komunikasi dan sebagai referensi bagi semua pihak, terutama bagi yang menggunakan metode penelitian kuantitatif.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi mahasiswa di Kota Bandung mengenai kecanduan game *online*. Dengan memahami pengaruh dari kecanduan game *online* yang disajikan di platform game.
2. Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai sumber informasi bagi mahasiswa di Kota Bandung tentang pentingnya perilaku komunikasi interpersonal. Dengan memahami bagaimana kecanduan game *online* dapat memengaruhi mereka, mahasiswa dapat lebih baik menggunakan platform-platform game *online*.