

ABSTRACT

STUDENTS' SOCIAL EXPERIENCES IN VIRTUAL INTERACTION IN THE ROBLOX GAME

The Roblox game is one of the virtual spaces that enables social interaction among users through various communication and gaming activities. The interactions occurring within it are not only used as a means of entertainment but can also shape social experiences for its users. This study aims to examine students' social experiences in virtual interaction within the Roblox game by identifying the motives, social actions, and meanings formed through those experiences.

This study employed a qualitative research method using Alfred Schutz's phenomenological approach and a constructivist paradigm. Research informants were determined using a purposive sampling technique based on criteria established by the researcher. Data collection techniques were conducted through interviews and documentation involving ten university students who play the Roblox game. Data analysis techniques included data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification.

The findings show that students' social experiences in virtual interaction within the Roblox game are formed through motives, social actions, and meanings gained during interaction. Students' motives were influenced by interest in the diversity of games, entertainment needs, peer influence, and the desire to gain social relationships and new experiences. Social actions carried out included chatting using chat and voice features, playing together, collaborating, and building communication with other players. These experiences were interpreted as a means of refreshing, gaining new friends, expanding social relationships, and providing comfort during gameplay.

Keywords: Social experience, Virtual interaction, Students, Roblox, phenomenology

ABSTRAK

PENGALAMAN SOSIAL MAHASISWA DALAM INTERAKSI *VIRTUAL* DI *GAME ROBLOX*

Game Roblox merupakan salah satu ruang *virtual* yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pengguna melalui aktivitas komunikasi dan permainan. Interaksi yang terjadi di dalamnya tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat membentuk pengalaman sosial bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman sosial mahasiswa dalam interaksi *virtual* di *game Roblox* melalui motif, tindakan sosial, dan makna yang terbentuk dari pengalaman tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz serta paradigma konstruktivisme. Informan ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap sepuluh mahasiswa yang bermain *game Roblox*. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman sosial mahasiswa dalam interaksi *virtual* di *game Roblox* terbentuk melalui motif, tindakan sosial dan makna yang diperoleh selama berinteraksi. Motif mahasiswa dipengaruhi oleh keberagaman permainan, kebutuhan hiburan, pengaruh pertemanan, serta keinginan memperoleh relasi dan pengalaman baru. Tindakan sosial dilakukan melalui aktivitas mengobrol menggunakan fitur *chat* dan *voice*, bermain bersama, bekerja sama, serta membangun komunikasi dengan pemain lain. Pengalaman tersebut dimaknai sebagai sarana *refreshing*, memperoleh teman baru, memperluas relasi sosial, serta memberikan kenyamanan selama bermain.

Kata Kunci: Pengalaman sosial, Interaksi *virtual*, Mahasiswa, *Roblox*, Fenomenologi

RINGKESAN

PANGALAMAN SOSIAL MAHASISWA DINA INTERAKSI VIRTUAL DINA KAULINAN ROBLOX

Kaulinan Roblox mangrupa salasahiji rohangan virtual anu ngamungkinkeun lumangsungna interaksi sosial antar pamaké ngaliwatan rupa-rupa kagiatan komunikasi jeung kaulinan. Interaksi anu lumangsung dina éta kaulinan henteu ngan ukur dijadikeun sarana hiburan, tapi ogé bisa ngabentuk pangalaman sosial pikeun para pamakéna. Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho pangalaman sosial mahasiswa dina interaksi virtual dina kaulinan Roblox ku nalungtik motif, tindakan sosial, jeung makna anu kabentuk tina pangalaman éta.

Panalungtikan ieu ngagunakeun métode kualitatif kalayan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz sarta paradigma konstruktivisme. Informan dina ieu panalungtikan ditangtukeun ngagunakeun téhnik purposive sampling saluyu jeung kritéria anu geus ditangtukeun ku panalungtik. Téhnik ngumpulkeun data dilaksanakeun ngaliwatan wawancara jeung dokuméntasi ka sapuluh mahasiswa anu maén kaulinan Roblox. Téhnik analisis data anu digunakeun ngawengku réduksi data, penyajian data, sarta nyieun kacindekan jeung verifikasi.

Hasil panalungtikan nuduhkeun yén pangalaman sosial mahasiswa dina interaksi virtual dina kaulinan Roblox kabentuk ngaliwatan ayana motif, tindakan sosial, jeung makna anu dicangking salila prosés interaksi. Motif mahasiswa dipangaruhan ku karesep kana rupa-rupa kaulinan, kabutuhan hiburan, pangaruh lingkungan babaturan, sarta kahayang pikeun meunangkeun relasi sosial jeung pangalaman anyar. Tindakan sosial anu dilakukeun ngawengku ngobrol ngagunakeun fitur chat jeung voice, maén babarengan, gawé babarengan, sarta ngawangun komunikasi jeung pamaén séjén. Sedengkeun pangalaman éta dimaknaan minangka sarana pikeun ngaleungitkeun rasa jenuh, meunangkeun babaturan anyar, ngalegaan relasi sosial, sarta méré rasa nyaman salila maén. Ku kituna, interaksi virtual dina kaulinan Roblox henteu ngan ukur jadi kagiatan maén, tapi ogé ngahasilkeun pangalaman sosial pikeun mahasiswa.

Kecap Konci: Pangalaman sosial, Interaksi virtual, Mahasiswa, Roblox, Fenomenologi