

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital menjadikan internet tidak lagi hanya digunakan sebagai media pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang sosial baru yang memungkinkan individu saling terhubung tanpa adanya batasan geografis. Interaksi sosial saat ini tidak hanya terjadi melalui pertemuan langsung, tetapi juga berlangsung di ruang digital melalui layar, avatar, dan berbagai simbol yang dibangun oleh pengguna (Sudirman, 2025). Perubahan ini semakin terlihat melalui hadirnya platform virtual yang menggabungkan unsur permainan, komunikasi, kreativitas, dan juga interaksi sosial di dalam satu ruang digital yang sama. Salah satu platform yang berkembang dengan sangat pesat adalah Roblox.

Roblox merupakan sebuah platform permainan online yang diluncurkan secara publik pada tahun 2006 oleh *Roblox Corporation*. Roblox pada awalnya dikenal sebagai platform permainan daring berbasis *user generated content*, di mana pengguna dapat menciptakan dunia dan pengalaman bermain mereka sendiri. Pada saat ini Roblox sudah bertransformasi menjadi ruang sosial virtual yang kompleks. Platform ini pada awalnya dikenal sebagai platform permainan daring. Namun, dalam perkembangannya Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, melainkan telah berkembang menjadi social virtual space atau ruang sosial virtual.

Di dalam platform ini, pengguna tidak sekadar memainkan permainan, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas sosial seperti berbincang melalui fitur chat, membangun identitas digital menggunakan avatar, membuat komunitas, menghadiri acara virtual, hingga menciptakan pengalaman bersama dengan pengguna lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi ruang interaksi sosial digital yang mempertemukan individu dari berbagai latar belakang dalam lingkungan virtual yang interaktif. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pola komunikasi masyarakat digital.

Berdasarkan laporan resmi yang diambil dari website Roblox tahun 2025 pada kuartal tiga, jumlah pemain harian Roblox mencapai lebih dari seratus lima puluh satu juta pengguna dengan rata rata pengguna menghabiskan dua koma delapan jam sehari (AllAboutRoblox.com, 2026). Tingginya jumlah pengguna dan intensitas aktivitas dalam platform menunjukkan bahwa Roblox bukan lagi sekadar permainan daring biasa, tetapi telah menjadi bagian kehidupan sosial digital masyarakat modern.

Ruang virtual seperti Roblox menghadirkan bentuk komunikasi yang berbeda dibandingkan interaksi sosial konvensional. Pengguna tidak bertemu secara langsung, tetapi tetap mampu membangun kedekatan sosial melalui avatar, simbol, bahasa, dan aktivitas bersama di dunia virtual. Interaksi tersebut menciptakan pengalaman sosial baru yang bersifat digital namun tetap memiliki makna sosial bagi penggunanya. Penggunaan avatar pada Roblox tidak hanya untuk menjadi

tampilan visual, tetapi juga digunakan untuk mengeksperikan dirim membangun identitas, dan juga menjalin interaksi sosial dengan pengguna lain (Andreas et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari perkembangan budaya digital dan budaya populer.

Budaya populer saat ini tidak hanya terbentuk melalui media televisi film, atau musik, tetapi juga platform digitak interaktif yang digunakan secara massal oleh masyarakat. Roblox menjadi salah satu contoh bagaimana budaya populer berkembang di ruang virtual. Keberadaan komunitas digital juga tentunya dirasa menjadi salah satu aspek penting yang juga menarik untuk dikaji dalam ruang virtual ini.

Komunitas digital muncul karena adanya kesamaan minat, aktivitas, maupun identitas yang dibangun oleh para pengguna ruang virtual. Menurut Rheingold dalam bukunya *The Virtual Community* (2002), komunitas digital diartikan sebagai kelompok sosial yang terbentuk melalui interaksi individu di ruang digital dalam jangka waktu tertentu hingga terbentuk rasa kebersamaan dan identitas kelompok. Komunitas-komunitas digital ini memainkan peran yang jauh melampaui sekadar kelompok penggemar biasa. Interaksi yang berlangsung secara terus menerus kemudia membentuk adanya hubungan sosial antaranggota komunitas. Komunitas disini tidak lagi harus hadir secara fisik, tetapi dapat terbentuk melalui komunikasi dan aktivitas digital yang dilakukan bersama.

Komunitas-komunitas digital ini memainkan peran yang jauh melampaui sekadar kelompok penggemar biasa. Mereka menjadi penggerak, inisiator, bahkan produsen pada konten dan acara yang mampu menjangkau audiens yang jauh lebih luas dari yang bisa dibayangkan sebelumnya. Komunitas digital kini tidak hanya mengonsumsi budaya populer, tetapi secara aktif turut membentuk dan memproduksi. Salah satu bentuk komunitas digital yang berkembang di Roblox adalah komunitas Moshcorblox.

komunitas tersebut menunjukkan bagaimana pengguna Roblox tidak hanya bermain, tetapi juga membangun relasi sosial, menciptakan identitas kelompok, serta membentuk pola interaksi tertentu di ruang virtual. Aktivitas anggota komunitas dapat dilihat melalui komunikasi anggota komunitas dapat dilihat melalui komunikasi antarpemain, penggunaan simbol atau istilah tertentu, pembentukan solidaritas kelompok, hingga aktivitas kolektif yang dilakukan di dalam platform. Fenomena ini menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan terbentuknya budaya komunitas baru di era digital.

Dalam kehidupan sosial ideal, teknologi digital diharapkan mampu menjadi sarana komunikasi yang memperkuat hubungan sosial dan memperluas interaksi manusia secara positif. Ruang virtual seperti Roblox secara ideal dapat menjadi media kreativitas, hiburan, serta sarana membangun komunitas yang sehat bagi penggunanya. Akan tetapi, pada kenyataannya interaksi digital di dalam platform

virtual juga menghadirkan berbagai dinamika sosial yang kompleks. Ruang virtual diharapkan menjadi media interaksi sosial yang terbuka, sehat, dan mendukung perkembangan sosial penggunanya.

Selain itu, perkembangan Roblox sebagai *social virtual space* juga berkaitan erat dengan munculnya fenomena metaverse dan budaya virtual dalam masyarakat modern. Ruang virtual kini tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga menjadi ruang sosial alternatif identitas budaya baru. Pengguna Roblox dapat menghadiri konser virtual, mengikuti event komunitas, hingga melakukan aktivitas sosial yang menyerupai kehidupan nyata dalam bentuk digital. Hal ini menunjukkan bahwa batas antara dunia nyata dan dunia virtual semakin kabur dalam kehidupan masyarakat digital saat ini.

Hal ini dirasa menjadi sangat penting untuk diteliti karena interaksi digital yang terbentuk di dalam Roblox tidak hanya memengaruhi cara pengguna berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi pembentukan budaya populer di kalangan generasi muda. Komunitas digital seperti Moshcorblox dapat dipahami sebagai bagian dari budaya populer digital yang berkembang melalui media interaktif. Budaya populer dalam ruang virtual terbentuk melalui partisipasi pengguna, penggunaan simbol digital, tren komunikasi, hingga aktivitas kolektif yang dilakukan secara daring.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, penelitian ini berfokus mengenai bagaimana bentuk Interaksi digital pada sebuah konser virtual yang dilangsungkan oleh komunitas virtual Moshcorblox pada platform Roblox?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis fenomena interaksi digital yang terjadi pada sebuah konser virtual di dalam komunitas Moshcorblox pada platform Roblox. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah memahami pengalaman dan bentuk interaksi apa saja yang terjadi di dalam platform Roblox terkhusus pada komunitas virtual Moshcorblox.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi terkhusus pada budaya populer, khususnya terkait konsumsi musik dalam dunia virtual dan game based environments.
2. Memperkaya kajian mengenai studi netnografi sebagai metode untuk meneliti perilaku dan interaksi dalam ruang digital, terutama dalam konteks konser dan pertunjukan musik.

3. Menambah referensi akademik tentang transformasi pengalaman musikal di era digital, terutama mengenai bagaimana avatar, ruang virtual, dan komunitas memengaruhi cara audiens mengonsumsi musik.
4. Mengisi kekosongan (*research gap*) dalam studi musik digital, yaitu minimnya penelitian yang mengamati fenomena konser virtual terkhusus untuk gigs local Indonesia di Platform seperti Roblox, sehingga hasil penelitian dapat menjadi fondasi bagi peneliti lanjutan di bidang music, teknologi, dan budaya populer.
5. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi terkhusus pada budaya populer, khususnya terkait konsumsi music dalam dunia virtual dan *game based environments*.
6. Memperkaya kajian mengenai netnografi virtual sebagai metode untuk meneliti perilaku dan interaksi dalam ruang digital, terutama dalam konteks konser dan pertunjukan musik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan untuk mengembangkan kajian mengenai masyarakat digital, platform sosial berbasis game, dan fenomena komunikasi dalam ruang virtual.