

# **Pengaruh Game Roblox Terhadap Perilaku Sosial Dan Interaksi Mahasiswa Sistem Informasi**

**Kevin Satrio Cahyono**

**Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI  
Kediri**

[kevinsrog5@gmail.com](mailto:kevinsrog5@gmail.com)

## **Abstrak**

Perkembangan platform game kreatif seperti Roblox memengaruhi pola interaksi dan perilaku sosial mahasiswa yang memiliki kedekatan dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh bermain Roblox terhadap perilaku sosial dan interaksi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian kuantitatif deskriptif dilakukan dengan sampel purposive sebanyak 5 mahasiswa aktif pemain Roblox. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup (skala Likert 1–4: Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju). Data dianalisis dengan frekuensi, persentase, dan rerata skor. Hasil menunjukkan variasi pengaruh: (1) kecenderungan kuat untuk menggunakan Roblox sebagai media interaksi dan kolaborasi digital (proporsi setuju tinggi pada item kolaborasi dan interaksi online), (2) adanya kecenderungan sebagian responden mengalami penurunan interaksi tatap muka saat intensitas bermain tinggi, dan (3) pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi dalam konteks virtual. Simpulan menegaskan bahwa Roblox mempunyai dampak ganda — meningkatkan keterampilan kolaborasi digital namun juga berpotensi mengurangi interaksi tatap muka jika tidak dikelola. Rekomendasi mencakup pengelolaan waktu bermain, pemanfaatan platform untuk aktivitas pembelajaran digital, dan penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar.

## **Abstract**

The rise of creative gaming platforms such as Roblox affects interaction patterns and social behavior among technology-oriented university students. This descriptive quantitative study aims to describe the influence of playing Roblox on the social behavior and interaction of Information Systems students at Universitas Nusantara PGRI Kediri. Using purposive sampling, five active Roblox players were surveyed with a closed questionnaire on a 4-point Likert scale. Data were analyzed through frequency counts, percentages, and mean scores. Results indicate mixed effects: strong tendency to use Roblox for collaboration and online interaction, a tendency among some respondents to reduce face-to-face interaction when playing intensity is high, and a positive influence on virtual communication skills. The study concludes that Roblox has dual effects—enhancing digital collaboration skills while potentially reducing in-person interaction if unmanaged. Recommendations include play-time management, leveraging the platform for learning, and further studies with larger samples.

**Kata kunci:** Roblox, perilaku sosial, interaksi mahasiswa, game online, komunikasi virtual.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah memberikan dampak signifikan terhadap pola hidup masyarakat, khususnya mahasiswa yang merupakan pengguna aktif perangkat digital dan internet. Salah satu fenomena yang semakin terlihat adalah meningkatnya minat mahasiswa terhadap game online sebagai sarana hiburan, interaksi sosial, sekaligus media ekspresi diri. *Roblox* menjadi salah satu platform permainan yang banyak diminati karena tidak hanya menyediakan permainan, tetapi juga menawarkan ruang virtual kreatif di mana pengguna dapat membangun dunia sendiri, berkolaborasi, serta berinteraksi dengan pemain lain secara real time. Di kalangan mahasiswa Sistem Informasi, penggunaan *Roblox* tidak hanya sekadar aktivitas rekreasi, tetapi juga terkait dengan ketertarikan mereka terhadap teknologi, pengembangan sistem, dan pola komunikasi digital. Observasi umum menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu berinteraksi melalui ruang virtual seperti *Roblox* daripada berkomunikasi secara langsung, yang kemudian memengaruhi dinamika sosial, kemampuan komunikasi, cara berkolaborasi, serta pola perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menimbulkan kebutuhan untuk meneliti lebih jauh bagaimana aktivitas bermain *Roblox* memengaruhi perilaku sosial mahasiswa, termasuk kecenderungan mereka dalam membangun hubungan, mengambil keputusan, serta berinteraksi dalam konteks akademik maupun sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan mengetahui secara menyeluruh pengaruh game *Roblox* terhadap perilaku sosial dan interaksi mahasiswa Sistem Informasi, baik dalam aspek perilaku interpersonal, penggunaan waktu, kemampuan komunikasi, hingga preferensi mereka dalam berinteraksi dengan kelompok. Kajian teori yang digunakan meliputi konsep perilaku sosial, teori interaksi simbolik, serta teori *uses and gratifications*, yang menjelaskan bahwa individu menggunakan media digital untuk memenuhi kebutuhan seperti hiburan, identitas diri, dan keterhubungan sosial. Ratna (2024:1234) mengemukakan bahwa perilaku sosial dibentuk oleh pengalaman interaksi yang

dipengaruhi oleh perkembangan lingkungan dan teknologi, sehingga platform digital seperti *Roblox* memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku penggunanya. Penelitian terdahulu turut memperkuat pentingnya kajian ini, seperti penelitian Sari (2022) yang menemukan bahwa intensitas bermain game online dapat menurunkan frekuensi interaksi langsung, penelitian Putra (2023) yang menunjukkan adanya hubungan antara interaksi virtual dan perubahan perilaku sosial remaja, serta penelitian Lestari (2021) yang mengungkapkan bahwa game kreatif mampu meningkatkan kolaborasi namun juga berpotensi mengurangi interaksi tatap muka jika digunakan secara berlebihan. Walaupun banyak penelitian membahas pengaruh game online, belum ada penelitian yang secara khusus meninjau *Roblox* dalam konteks mahasiswa Sistem Informasi yang memiliki kedekatan kuat dengan teknologi dan interaksi digital.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan pembaruan melalui fokus pada karakteristik unik *Roblox* sebagai platform kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi teknologi, komunikasi virtual, dan interaksi komunitas. Penelitian ini menjadi penting untuk memberikan pemahaman baru mengenai bagaimana aktivitas di lingkungan virtual dapat memengaruhi perilaku dan hubungan sosial mahasiswa dalam kehidupan nyata. Selain itu, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembinaan, pola komunikasi, serta pendekatan edukatif yang relevan dengan dinamika mahasiswa di era digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengumpulan dan pengolahan data angka untuk menggambarkan fenomena pengaruh game *Roblox* terhadap perilaku sosial dan interaksi mahasiswa secara objektif. Dalam pendekatan kuantitatif, seluruh data penelitian diukur menggunakan indikator numerik yang dapat dihitung dan dianalisis secara statistik, sehingga hasil penelitian bersifat terukur, bukan berdasarkan asumsi atau opini subjektif (Sugiyono, 2020). Dengan demikian, penelitian

ini tidak memberikan perlakuan terhadap variabel, melainkan hanya menggambarkan dan menjelaskan kecenderungan yang terjadi pada responden berdasarkan hasil pengisian kuesioner.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memainkan game Roblox secara aktif. Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan khusus terhadap karakteristik tertentu. Artinya, tidak semua mahasiswa dapat menjadi responden, tetapi hanya mahasiswa yang memenuhi kriteria sebagai pemain aktif Roblox, sehingga informasi yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian (Arikunto, 2019). Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 5 mahasiswa, karena jumlah tersebut dianggap representatif untuk menggambarkan fenomena awal terkait pengaruh game Roblox terhadap perilaku sosial dan interaksi mahasiswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup berbasis Google Form. Kuesioner disusun dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda, pilihan lebih dari satu (checkbox), dan skala Likert 1–4 untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan mengenai intensitas bermain Roblox serta dampaknya terhadap perilaku sosial dan interaksi mahasiswa. Kuesioner tertutup digunakan karena mampu memberikan jawaban yang terstruktur, memudahkan responden dalam mengisi, dan mempermudah peneliti dalam menghitung serta mengolah data secara statistik. Selain kuesioner, teknik dokumentasi digunakan untuk mencatat identitas responden, seperti usia, jenis kelamin, nama akun Roblox, serta daftar game Roblox yang paling sering dimainkan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pelengkap yang memperkuat proses analisis.

Data yang terkumpul dari kuesioner kemudian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Langkah awal analisis dilakukan

dengan mengonversi seluruh jawaban responden ke dalam bentuk angka, kemudian menghitung frekuensi dan persentase setiap kategori jawaban. Setelah itu, hasil olahan data disajikan dalam bentuk tabel, diagram batang, dan diagram lingkaran agar pembaca dapat melihat pola data secara lebih jelas dan visual. Tahap selanjutnya adalah penafsiran data atau interpretasi deskriptif, yaitu menjelaskan makna informasi yang muncul dari tabel dan diagram untuk mengidentifikasi kecenderungan fenomena terkait game Roblox, seperti apakah mahasiswa menjadi lebih aktif secara sosial atau justru cenderung mengurangi interaksi di lingkungan nyata akibat tingginya aktivitas bermain. Pada tahap ini, penelitian tidak bertujuan menarik generalisasi terhadap populasi luas, melainkan fokus memberikan gambaran akurat berdasarkan data responden yang terlibat.

Dengan demikian, melalui penerapan metode penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang jelas, sistematis, dan berbasis data mengenai bagaimana intensitas bermain game Roblox dapat memengaruhi perilaku sosial serta interaksi mahasiswa Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri, sehingga temuan penelitian dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pengembangan pola komunikasi dan kesadaran sosial di lingkungan akademik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini mengumpulkan data dari 5 responden mahasiswa semester 5 Program Studi Sistem Informasi yang aktif bermain Roblox. Instrumen kuesioner mencakup 13 pernyataan skala Likert (1 = Sangat Tidak Setuju, 4 = Sangat Setuju). Berikut rekapitulasi distribusi jawaban, frekuensi, dan rerata skor.

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Rata-Rata
1	Bermain Roblox rutin setiap minggu	1	2	2	0	<b>2.20</b>
2	Menghabiskan waktu cukup lama saat bermain	1	2	2	0	<b>2.20</b>
3	Lebih antusias bermain dibanding hiburan lain	3	1	1	0	<b>1.60</b>
4	Sering berinteraksi dengan pemain lain	1	0	4	0	<b>2.60</b>
5	Roblox memudahkan komunikasi	0	2	3	0	<b>2.60</b>
6	Roblox meningkatkan kerja sama	1	2	2	0	<b>2.20</b>
7	Roblox meningkatkan rasa percaya diri	1	2	2	0	<b>2.20</b>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Roblox memberikan pengaruh yang beragam terhadap perilaku sosial dan interaksi mahasiswa Sistem Informasi. Berdasarkan analisis data, intensitas bermain para responden berada pada kategori sedang, terlihat dari sebagian besar responden yang memilih tidak setuju hingga setuju pada pernyataan mengenai rutinitas dan durasi bermain, sehingga dapat disimpulkan bahwa Roblox bukan merupakan aktivitas yang dilakukan secara intens oleh seluruh mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh skor rendah pada pernyataan tentang antusiasme bermain dibandingkan hiburan lain, menunjukkan bahwa meskipun Roblox digunakan, ia bukan menjadi bentuk hiburan utama bagi sebagian besar responden. Namun demikian, meskipun intensitas bermain tidak dominan, Roblox ternyata menjadi media yang cukup efektif untuk memfasilitasi interaksi sosial digital. Temuan ini tampak jelas pada

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Rata-Rata
8	Lebih menghargai pendapat orang lain	0	3	2	0	<b>2.40</b>
9	Lebih tertarik kegiatan sosial setelah interaksi di Roblox	1	1	3	0	<b>2.40</b>
10	Lebih sering komunikasi via Roblox daripada tatap muka	1	1	3	0	<b>2.40</b>
11	Mudah menjalin pertemanan baru melalui Roblox	1	1	3	0	<b>2.40</b>
12	Lebih nyaman berdiskusi online daripada langsung	1	1	3	0	<b>2.40</b>
13	Lebih memilih interaksi virtual daripada bertemu langsung	1	1	3	0	<b>2.40</b>

pernyataan yang berkaitan dengan komunikasi dan interaksi, di mana mayoritas responden memilih “Setuju”, khususnya pada aspek interaksi dengan pemain lain dan kemudahan berkomunikasi, sehingga menunjukkan bahwa Roblox menyediakan ruang sosial virtual yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara aktif dengan pengguna lain.

Di sisi lain, pengaruh Roblox terhadap aspek psikososial seperti rasa percaya diri, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain terlihat bersifat moderat. Nilai rerata pada beberapa pernyataan berada pada kategori cukup, yang menandakan bahwa meskipun beberapa responden merasakan manfaat-manfaat tersebut, efeknya tidak terlalu kuat secara keseluruhan. Hal ini mengindikasikan bahwa keuntungan berinteraksi di Roblox lebih banyak dirasakan dalam konteks digital—berkoordinasi dalam permainan, berkomunikasi

melalui chat, atau bekerja sama dalam aktivitas virtual—namun pengaruhnya terhadap perilaku nyata seperti peningkatan rasa percaya diri atau kemampuan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari belum dirasakan secara signifikan oleh semua responden. Meski demikian, adanya kecenderungan peningkatan toleransi terhadap pendapat orang lain menunjukkan bahwa interaksi virtual tetap berkontribusi pada pembentukan pemahaman sosial tertentu.

Menariknya, pola data menunjukkan adanya kecenderungan preferensi interaksi virtual dibandingkan tatap muka. Hal ini terlihat dari konsistensi jawaban pada empat pernyataan terakhir, di mana sebagian besar responden memilih “Setuju” terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kenyamanan berdiskusi online, kemudahan menjalin pertemanan baru, dan kecenderungan berkomunikasi melalui Roblox dibandingkan secara langsung. Temuan ini menegaskan bahwa bagi sebagian mahasiswa, ruang virtual menawarkan rasa aman, nyaman, dan bebas hambatan sosial yang mungkin tidak mereka rasakan dalam interaksi tatap muka. Lingkungan digital seperti Roblox dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan diri, membangun identitas sosial baru, dan berinteraksi dengan cara yang dianggap lebih fleksibel. Hal ini

sejalan dengan teori interaksi simbolik, yang menjelaskan bahwa makna sosial terbentuk melalui interaksi, termasuk yang terjadi di ruang virtual. Selain itu, temuan tersebut mendukung teori *uses and gratifications*, di mana pengguna memilih media berdasarkan kebutuhan mereka, termasuk kebutuhan akan kenyamanan sosial, hiburan, dan keterhubungan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa meskipun Roblox tidak menjadi aktivitas utama bagi mahasiswa, platform ini memiliki peran penting dalam membentuk pola interaksi sosial mereka, khususnya dalam konteks komunikasi digital dan hubungan sosial berbasis virtual. Roblox memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan menjalin relasi baru, meskipun pengaruhnya terhadap perilaku sosial secara langsung di dunia nyata cenderung moderat. Preferensi terhadap interaksi virtual dibandingkan tatap muka menjadi salah satu temuan utama yang menunjukkan bahwa perubahan pola komunikasi pada generasi digital semakin terlihat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Roblox memberikan pengaruh positif dalam aspek interaksi digital, namun penggunaannya perlu dikelola agar tidak mengurangi kualitas interaksi sosial di lingkungan nyata.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan lima responden mahasiswa Sistem Informasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Roblox memberikan pengaruh yang kompleks terhadap perilaku sosial dan pola interaksi mahasiswa. Intensitas dan rutinitas bermain berada pada tingkat sedang, sehingga Roblox bukan merupakan aktivitas hiburan utama bagi seluruh responden. Namun demikian, platform ini terbukti cukup efektif dalam memfasilitasi interaksi sosial digital, terlihat dari tingginya kecenderungan responden untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain selama permainan. Manfaat sosial seperti kemudahan berkomunikasi, kemampuan menjalin pertemanan baru, serta kenyamanan berdiskusi secara online dirasakan oleh sebagian besar

responden. Sementara itu, pengaruh Roblox terhadap aspek psikologis seperti kepercayaan diri, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain menunjukkan hasil yang moderat, sehingga manfaat tersebut tidak dirasakan secara kuat oleh seluruh responden. Temuan penting lainnya adalah adanya kecenderungan preferensi interaksi virtual dibandingkan interaksi tatap muka, mengindikasikan bahwa mahasiswa lebih nyaman dan lebih aktif berkomunikasi dalam konteks digital. Secara umum, Roblox berkontribusi positif terhadap interaksi sosial berbasis virtual, namun pengaruhnya terhadap interaksi sosial langsung dan aktivitas sosial di dunia nyata masih relatif terbatas.

## SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan. Pertama, bagi mahasiswa, penggunaan Roblox sebaiknya diimbangi dengan interaksi tatap muka agar tidak menurunkan kualitas hubungan sosial di lingkungan nyata. Pengguna perlu mengelola durasi bermain dan memastikan aktivitas akademik tetap menjadi prioritas. Kedua, pihak kampus atau dosen dapat mempertimbangkan pemanfaatan platform seperti Roblox sebagai media pembelajaran kreatif, terutama untuk kegiatan kolaboratif atau simulasi berbasis proyek yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi digital dan kerja sama tim. Ketiga, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan menggunakan metode campuran (mixed methods) agar data yang diperoleh lebih kaya dan mampu menggambarkan dampak Roblox secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menambahkan variabel seperti pengaruh terhadap prestasi akademik, intensitas penggunaan media digital lainnya, atau perbandingan perilaku sosial antara pengguna aktif dan non-pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian berikutnya akan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai peran game online, khususnya Roblox, dalam kehidupan sosial dan akademik mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R., & Rahmawati, S. (2021). \*Pengaruh intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja.\* Jurnal Psikologi Digital, 6(2), 134–145.
- Darmawan, A., & Putri, M. D. (2020). \*Interaksi virtual dan perubahan perilaku komunikasi di kalangan mahasiswa.\* Jurnal Komunikasi dan Media Digital, 12(1), 55–67.
- Hidayat, A., & Kusuma, R. (2019). \*Hubungan game online dengan kemampuan sosialisasi siswa SMA.\* Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(3), 201–210.
- Iqbal, M., & Sari, F. (2018). \*Pengaruh media digital terhadap pembentukan identitas sosial mahasiswa.\* Jurnal Studi Sosial, 10(4), 245–256.
- Lestari, N. R. (2021). \*Game kreatif dan dampaknya terhadap kolaborasi dalam pembelajaran.\* Jurnal Edukasi Teknologi Informasi, 5(2), 89–98.
- Prasetyo, H., & Widodo, S. (2017). \*Pola komunikasi online mahasiswa dalam aktivitas game multiplayer.\* Jurnal Sositologi, 16(1), 37–48.
- Putra, A. Y. (2023). \*Dinamika interaksi sosial di ruang virtual: Studi pada pengguna game online.\* Jurnal Ilmu Sosial Digital, 4(2), 112–124.
- Rahayu, D. (2022). \*Pengaruh platform digital terhadap kemampuan kerja sama mahasiswa.\* Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 7(1), 23–31.
- Sari, A. P. (2022). \*Intensitas bermain game dan dampaknya terhadap perilaku sosial mahasiswa.\* Jurnal Media & Budaya Digital, 14(2), 78–91.
- Susanto, B., & Yuliani, R. (2020). \*Kecenderungan interaksi virtual dibandingkan tatap muka pada generasi Z.\* Jurnal Komunikasi Modern, 8(3), 150–162.
- Wulansari, R., & Kurniawan, B. (2016). \*Pengaruh jejaring sosial online terhadap perilaku sosial mahasiswa.\* Jurnal Interaksi, 5(1), 41–50.
- Yusuf, M., & Aditya, D. (2019). \*Dampak permainan digital terhadap keterlibatan sosial mahasiswa.\* Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 9(3), 175–186.