

KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM KOMUNITAS ONLINE (STUDI INTERAKSI PEMAIN DI GAME ROBLOX)

¹Niftara Fhonaya, ²Happyna Ramadhani, ³Fadilah Tria Adinda, ⁴Raihannah,
⁵Alya Israj Fathin, ⁶Rifdah Nurantanzila

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

¹niftarafhny945@gmail.com, ²raihannahphone19@gmail.com, ³alyafatin29@gmail.com,

Abstract

This study examines intercultural communication in online communities through player interactions on the Roblox platform. The research aims to identify communication patterns, barriers, and adaptation strategies used by players from different cultural backgrounds. A descriptive qualitative method was employed through participant observation on several international servers and in-depth interviews with six players. The findings show that intercultural communication occurs through text chat, emotes, avatars, and visual symbols. Major barriers include language differences, slang, stereotypes, and contrasting communication styles. Players overcome these barriers through message simplification, code-switching, nonverbal cues, accommodation, and conflict avoidance. The study concludes that Roblox serves as a multicultural space that supports dynamic and adaptive intercultural communication.

Keywords: *Intercultural communication, Roblox, Online community, Cultural adaptation*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji komunikasi antarbudaya dalam komunitas online melalui studi interaksi pemain di platform game Roblox. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi pola komunikasi antarbudaya, hambatan yang muncul, serta strategi adaptasi yang digunakan pemain dalam interaksi lintas budaya. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui observasi partisipatif pada beberapa server internasional serta wawancara mendalam dengan enam pemain dari latar budaya berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antarbudaya berlangsung melalui chat teks, emote, avatar, dan simbol visual. Hambatan utama meliputi perbedaan bahasa, slang, stereotip budaya, dan perbedaan gaya komunikasi. Pemain mengatasi hambatan tersebut melalui penyederhanaan bahasa, code-switching, penggunaan simbol nonverbal, accommodation, dan conflict avoidance. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Roblox berfungsi sebagai ruang multikultural yang memungkinkan terjadinya proses komunikasi antarbudaya yang dinamis dan adaptif.

Kata Kunci: Komunikasi antarbudaya, Roblox, Komunitas online, Adaptasi budaya

Pendahuluan

Globalisasi teknologi dan perkembangan media digital telah menciptakan ruang interaksi baru yang mempertemukan individu dari berbagai latar budaya tanpa batas geografis. Salah satu ruang yang berkembang pesat adalah komunitas game online. Roblox, sebagai platform permainan dan dunia virtual yang berbasis user-generated content, menyediakan lingkungan sosial yang mendorong kolaborasi, komunikasi, dan interaksi antar pemain dari berbagai belahan dunia.

Studi mengenai komunikasi dalam game online telah banyak dilakukan, namun sebagian besar lebih berfokus pada perilaku pemain, kecanduan game, atau kolaborasi dalam permainan. Kajian spesifik mengenai komunikasi antarbudaya di Roblox masih relatif terbatas, sementara komunitas Roblox terus berkembang dengan jumlah pemain aktif yang semakin global. Melalui berbagai server internasional, pemain berinteraksi menggunakan berbagai bentuk komunikasi, mulai dari teks, simbol, avatar, hingga body movement virtual.

Kajian literatur nasional menunjukkan bahwa media digital telah menjadi arena baru bagi komunikasi antarbudaya, di mana pengguna harus melakukan penyesuaian simbol, makna, dan gaya komunikasi (Pratiwi, 2022). Namun, literatur yang mengaitkan teori tersebut dengan konteks game online masih sangat sedikit.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis yang menghubungkan teori komunikasi antarbudaya, fenomena komunikasi virtual, dan praktik interaksi dalam platform Roblox. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana pemain dari berbagai budaya berkomunikasi, mengatasi hambatan, dan beradaptasi dalam dunia virtual yang dinamis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya memahami fenomena komunikasi antar budaya yang terjadi secara alami dalam interaksi pemain Roblox dengan latar belakang dan budaya yang berbeda. Studi kasus memungkinkan peneliti menggali dinamika komunikasi, pola interaksi, serta hambatan budaya yang muncul di dalam lingkungan komunitas game sebagai satu kesatuan kasus yang spesifik.

Lokasi penelitian yang di observasi merupakan salah satu server publik yang menjadi sarana interaksi digital antar pemain, yaitu map “Indo Voice” dan “Meet People From Other Country” yang dimana kedua map tersebut diciptakan khusus untuk pengguna game roblox menggait relasi dengan pemain dari setiap kota yang berbeda. Subjek yang digunakan adalah, pemain yang telah terdaftar untuk aktif menggunakan microphone, pemain dengan latar belakang budaya yang berbeda, pemain yang berumur 13 tahun keatas. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam interaksi antar budaya di dalam game.

Fokus penelitian ini diarahkan pada pemahaman mengenai bagaimana komunikasi antar budaya terbentuk dan berlangsung dalam interaksi pemain Roblox. Penelitian ini menyoroti tiga aspek utama, yakni bentuk-bentuk komunikasi antar

budaya yang muncul selama pemain berinteraksi di dalam game, hambatan-hambatan komunikasi yang terjadi akibat perbedaan bahasa, gaya komunikasi, maupun latar budaya para pemain, serta strategi adaptasi komunikasi yang digunakan pemain untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan komunitas online yang beragam. Melalui fokus tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh tentang dinamika komunikasi lintas budaya dalam ruang digital yang bersifat global dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu metode observasi dan metode wawancara. Observasi dilakukan langsung pada interaksi pemain di dalam map “Indo Voice” dan “Meet People From Other Country”. Peneliti mengamati aktivitas komunikasi melalui fitur chat dan voice chat dengan mencatat pola komunikasi, gaya bahasa, perbedaan perilaku, bentuk kerja sama, hingga potensi konflik antar pemain dari budaya yang berbeda. Observasi dilakukan secara non-partisipatif, di mana peneliti tidak terlibat secara aktif dalam percakapan pemain. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada beberapa pemain yang ditemui selama proses observasi.

Wawancara ini bertujuan menggali pengalaman pemain terkait interaksi lintas budaya, hambatan komunikasi yang mereka hadapi, serta cara mereka menyesuaikan diri ketika berhadapan dengan perbedaan bahasa maupun budaya. Wawancara dilakukan melalui pesan pribadi (DM), voice chat, atau platform komunikasi lain yang disepakati.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri, karena peneliti berperan sebagai pengumpul, pengamat, sekaligus penganalisis data selama proses penelitian berlangsung. Peneliti secara langsung melakukan observasi terhadap interaksi pemain di dalam game Roblox, melakukan wawancara dengan informan, serta menafsirkan data sesuai konteks komunikasi antar budaya yang terjadi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan instrumen pendukung berupa pedoman observasi yang memuat indikator-indikator perilaku komunikasi yang perlu diamati, pedoman wawancara sebagai panduan dalam menggali informasi dari para pemain, catatan lapangan untuk mencatat kejadian penting selama proses penelitian, serta perangkat dokumentasi digital seperti screenshot dan rekaman layar untuk mendukung validitas data. Keseluruhan instrumen tersebut digunakan agar proses pengumpulan data berlangsung sistematis dan hasil penelitian lebih akurat.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan proses yang berlangsung secara simultan sejak data mulai dikumpulkan. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif terdiri atas tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan catatan lapangan agar peneliti dapat mengidentifikasi pola dan kategori penting. Tahap ini sangat penting karena tanpa proses penyusutan informasi, data kualitatif akan terlalu padat dan sulit ditafsirkan.

Setelah proses reduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data, yaitu menyusun informasi dalam bentuk yang mudah dipahami misalnya matriks, bagan,

tabel, atau deskripsi naratif. Penyajian ini bukan sekadar menampilkan data, tetapi membantu peneliti melakukan penelusuran hubungan antar-temuan. Ketika data sudah tersusun rapi, proses penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan secara berkelanjutan selama dan setelah pengumpulan data. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif bersifat tentatif, sehingga tetap harus diverifikasi melalui pengecekan ulang data dan perbandingan antar-informasi.

Dalam konteks penelitian komunikasi antarbudaya di platform game seperti Roblox, model Miles & Huberman sangat relevan. Interaksi pemain yang terekam melalui chat, voice, atau observasi server membutuhkan proses reduksi agar tidak tenggelam dalam detail percakapan. Display data dapat berupa kategori seperti “adaptasi bahasa”, “simbol budaya”, atau “strategi komunikasi”. Verifikasi kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa pola yang muncul bukan sekadar interpretasi subjektif peneliti, tetapi benar-benar konsisten dengan temuan lapangan.

Uji Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan aspek penting agar temuan penelitian kualitatif tidak dianggap sebagai hasil subjektivitas peneliti semata. Teknik yang paling umum digunakan adalah triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber, teknik, atau waktu pengambilan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek konsistensi informasi dari beberapa informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jika hasilnya konsisten, maka data dinilai lebih valid.

Selain triangulasi, teknik member checking juga menjadi prosedur utama dalam menjamin kredibilitas penelitian. Member checking dilakukan dengan meminta informan memeriksa kembali data, ringkasan hasil wawancara, atau interpretasi peneliti. Tujuannya bukan sekadar meminta persetujuan, tetapi memastikan bahwa representasi peneliti terhadap pengalaman informan tidak melenceng dari kenyataan. Dalam penelitian komunikasi digital, member checking dapat dilakukan melalui pesan langsung, voice chat, atau tanggapan tertulis dari partisipan penelitian di platform tempat mereka bermain. Penerapan dua teknik ini sangat penting dalam penelitian mengenai komunikasi antarbudaya di Roblox. Misalnya, jika peneliti menemukan pola adaptasi bahasa oleh pemain Indonesia ketika berinteraksi dengan pemain asing, maka peneliti harus memverifikasi apakah interpretasi tersebut sesuai dengan pengalaman informan. Dengan triangulasi teknik (rekaman percakapan, screenshot, catatan observasi) dan triangulasi sumber (wawancara beberapa pemain), maka kesimpulan yang dihasilkan akan lebih kredibel secara ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

Pola Komunikasi Antarbudaya Pemain Roblox

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan terdapat tiga pola komunikasi, yaitu komunikasi verbal, komunikasi nonverbal virtual, dan komunikasi visual dalam lingkungan game. **Komunikasi Verbal** (Chat Teks), Interaksi verbal di Roblox sebagian besar

berlangsung melalui in-game chat. Penggunaan bahasa Inggris sebagai lingua franca membuat pemain dari berbagai negara dapat berkomunikasi, meskipun dengan tingkat kefasihan berbeda-beda. Dalam game yang membutuhkan koordinasi tinggi seperti “BedWars”, komunikasi sering berupa pesan singkat seperti: “*Rush mid!*”, “*Cover base pls.*”, “*Enemy left!*” Untuk pemain non-native, kalimat sederhana sering digunakan: “*Wait me*”, “*I go with you*”, “*No understand.*” Penyederhanaan ini menunjukkan bentuk adaptasi komunikasi antarbudaya, sebagaimana dikemukakan Liliweri (2018), bahwa komunikasi antarbudaya menuntut kemampuan menyesuaikan kode bahasa dengan lingkungan.

Komunikasi Nonverbal Virtual, bentuk komunikasi nonverbal yang paling dominan adalah penggunaan emotes (wave, dance, point), gerakan avatar (melompat, mengangguk, mundur), perubahan ekspresi wajah avatar (pada server yang mendukung), emoji bawaan Roblox. Sebagai contoh, emote “point” digunakan untuk memberi instruksi arah, sedangkan “dance” sebagai bentuk salam atau tanda kedekatan sosial. Sesuai analisis Rachmat (2019), ekspresi nonverbal digital mampu menggantikan isyarat fisik dalam interaksi tatap muka.

Komunikasi Visual dalam Lingkungan Game, roblox memiliki lingkungan permainan yang visual dan interaktif. Pemain membaca tanda visual seperti pergerakan karakter pemain lain, objek permainan (tempat berlindung, area bahaya), warna tertentu (misalnya warna tim). Lingkungan ini berfungsi sebagai “bahasa visual” yang dapat dipahami lintas budaya.

Hambatan Komunikasi Antarbudaya Pemain Roblox

Analisis ilmiah menunjukan terdapat empat hambatan komunikasi antarbudaya pemain roblox:

Perbedaan Bahasa dan Slang, pemain yang tidak terbiasa dengan slang Barat sering mengalami miskomunikasi. Contoh slang yang memicu kebingungan pemain Asia: “cap” (bohong), “L player” (pemain buruk), “W teammate” (rekan baik). Selain itu, penggunaan singkatan seperti “idk”, “ngl”, “tbh” sering menjadi hambatan bagi pemain dengan kemampuan bahasa minim.

Perbedaan Gaya Komunikasi, pemain Amerika dan Inggris cenderung menggunakan gaya komunikasi langsung (direct communication), sementara pemain Asia banyak menggunakan gaya tidak langsung. Ketika pemain Barat mengatakan “Don’t go there. You’re bad at this.” Pemain Asia lebih memilih “Maybe try another way?” Perbedaan ini kadang dipersepsikan sebagai agresif atau tidak sopan.

Stereotip Budaya dalam Game, temuan lapangan menunjukkan beberapa stereotip yang kerap muncul adalah pemain Indonesia dianggap sering “lag”, pemain Filipina dianggap toxic dan pemain Brasil dianggap terlalu kompetitif. Stereotip ini memicu

jarak sosial dan menghambat kerja sama, sejalan dengan temuan Najib (2020) mengenai stereotip digital.

Hambatan Teknis dan Konteks Permainan, kecepatan permainan menyebabkan miskomunikasi, misalnya instruksi yang terlambat dibaca atau salah dipahami karena intensitas permainan.

Strategi Adaptasi Antarbudaya Pemain Roblox

Analisis ilmiah menunjukkan terdapat lima strategi adaptasi antarbudaya pemain roblox:

1. Accommodation, pemain menyesuaikan gaya komunikasi dengan kemampuan bahasa lawan bicara. Misalnya, pemain mahir bahasa Inggris memperlambat ritme chat saat berbicara dengan pemain baru.
2. Code switching & simplifikasi bahasa, pemain berpindah bahasa antara Inggris dan bahasa lokal. Ketika bertemu sesama pemain Indonesia, misalnya, komunikasi langsung berubah menjadi bahasa Indonesia.
3. Penggunaan emote dan simbol sebagai kompensasi bahasa, ketika pesan verbal gagal, pemain menggunakan simbol visual untuk memperjelas pesan. Emote “point” menjadi alat instruksi utama.
4. Conflict avoidance, ketika terjadi ketegangan, pemain cenderung menghindari konflik dan memilih berpindah server, sebagaimana ditemukan Yuliani (2021) dalam komunikasi digital remaja.
5. Collaborative learning, pemain belajar slang internasional, etika komunikasi, dan gaya interaksi dari pemain berpengalaman. Proses ini menjadi bentuk acculturation budaya digital (Effendy, 2017).

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox merupakan ruang sosial multikultural dengan dinamika komunikasi antarbudaya yang kompleks. Pemain menggunakan berbagai bentuk komunikasi verbal dan nonverbal untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan beradaptasi. Hambatan komunikasi yang muncul didominasi oleh perbedaan bahasa, stereotip budaya, perbedaan gaya komunikasi, serta konteks permainan yang cepat. Namun, pemain mampu mengatasi hambatan tersebut melalui strategi adaptasi seperti accommodative communication, simplifikasi pesan, code-switching, penggunaan simbol nonverbal, conflict avoidance, dan collaborative learning. Dengan demikian, Roblox bukan hanya platform game, tetapi juga arena pembelajaran antarbudaya yang terjadi secara natural, spontan, dan berkelanjutan.

Bibliografi

- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. California: SAGE Publications, 2014.
- Effendy, O. U. (2017). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Liliweri, A. (2018). *Komunikasi Antarbudaya: Mengatasi Konflik dalam Interaksi Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Makki, S. (2016). "Komunikasi Virtual dan Perubahan Sosial Budaya." *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(2), 121–133.
- Miles, Matthew B., & Huberman, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd ed. California: SAGE Publications, 1994.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Najib, M. (2020). "Stereotip dalam Komunikasi Antarbudaya di Media Digital." *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 45–58.
- Rachmat, K. (2019). "Komunikasi Nonverbal di Era Digital: Analisis Ekspresi Virtual Pengguna Media Interaktif." *Wacana Komunikasi*, 5(1), 33–49.
- Sari, N., & Pratiwi, R. (2022). "Interaksi Remaja dalam Komunitas Game Online sebagai Bentuk Komunikasi Antarbudaya." *Jurnal Interaksi Online*, 7(2), 87–102.
- Yuliani, F. (2021). "Perilaku Komunikasi Remaja di Dunia Maya dan Dampak Antarbudaya." *Jurnal Sosioteknologi*, 19(1), 55–66.
- Zulfikar, A. (2018). "Pemanfaatan Media Digital sebagai Ruang Interaksi Multikultural." *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(3), 114–123.