

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan game Roblox terhadap penurunan minat Generasi Z pada permainan tradisional dalam perspektif komunikasi budaya di SMKN 6 Padang. Perkembangan teknologi digital telah mendorong pergeseran ruang komunikasi interpersonal remaja dari ruang komunal fisik menuju ruang virtual global, sehingga permainan tradisional sebagai media transmisi budaya informal mengalami penurunan minat, terutama di kalangan siswa SMK yang adaptif terhadap gawai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Teori Displacement sebagai landasan analisis. Populasi penelitian adalah siswa SMKN 6 Padang yang bermain game Roblox, berjumlah 1.473 siswa pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dan rumus Slovin dengan tingkat kelonggaran 10%, sehingga diperoleh 94 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana, uji t, serta koefisien determinasi (R^2). Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item pernyataan pada kedua variabel valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,2028), dengan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,976 untuk variabel X dan 0,866 untuk variabel Y. Hasil analisis regresi menunjukkan persamaan $Y = 35,749 + 0,345X$, dengan nilai t hitung sebesar $6,765 > t_{tabel}$ 1,986 dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan game Roblox berpengaruh positif dan signifikan terhadap penurunan minat permainan tradisional, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,332, yang berarti variabel X mampu menjelaskan 33,2% variasi pada variabel Y, sedangkan 66,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan Teori Displacement dalam ilmu komunikasi, serta menjadi landasan strategis bagi instansi terkait dalam merumuskan langkah pelestarian budaya yang relevan dengan karakteristik digital Generasi Z.

Kata Kunci: Game Roblox, Permainan Tradisional, Generasi Z, Komunikasi Budaya, Teori Displacement

ABSTRACT

This study aims to determine and analyze the influence of Roblox game usage on the declining interest of Generation Z in traditional games from a cultural communication perspective at SMKN 6 Padang. The rapid development of digital technology has driven a shift in adolescents' interpersonal communication space from physical communal spaces to global virtual spaces, causing traditional games, as an informal medium of cultural transmission, to experience declining interest, particularly among vocational high school students who are highly adaptive to digital devices. This research employs a quantitative approach grounded in Displacement Theory as its analytical framework. The population consists of SMKN 6 Padang students who play Roblox, totaling 1,473 students in the Even Semester of the 2025/2026 academic year. The sample was determined using a purposive sampling technique and the Slovin formula with a 10% margin of error, resulting in 94 respondents. Data were collected through questionnaires and analyzed using simple linear regression analysis, t-test, and the coefficient of determination (R^2). The validity test showed that all statement items on both variables were valid ($r\text{-count} > r\text{-table } 0.2028$), with a Cronbach's Alpha reliability of 0.976 for variable X and 0.866 for variable Y. The regression analysis produced the equation $Y = 35.749 + 0.345X$, with a $t\text{-count}$ of $6.765 > t\text{-table } 1.986$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, thus H_0 was rejected and H_a accepted. This finding proves that Roblox game usage has a positive and significant effect on the decline of interest in traditional games, with a coefficient of determination (R^2) of 0.332, meaning that variable X explains 33.2% of the variation in variable Y, while the remaining 66.8% is influenced by other factors outside this study. The results of this study are expected to contribute theoretically to the development of Displacement Theory within communication science, as well as to serve as a strategic foundation for relevant institutions in formulating culturally relevant preservation strategies suited to the digital characteristics of Generation Z.

Keywords: Roblox Game, Traditional Games, Generation Z, Cultural Communication, Displacement Theory