

BAB I

PENDAHULUAN

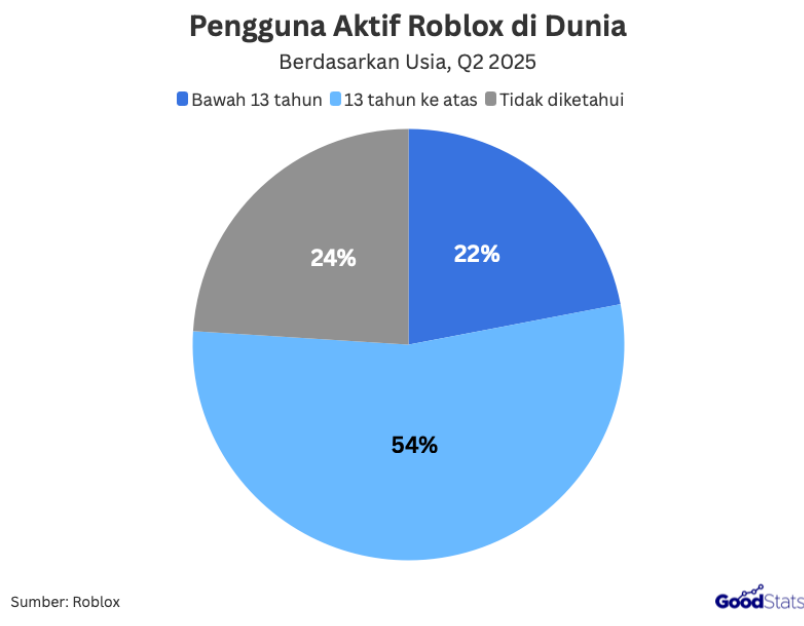
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam ranah hiburan dan interaksi sosial remaja. Di era digital saat ini, permainan tidak lagi sekadar menjadi alat rekreasi mekanis, melainkan telah bertransformasi menjadi ruang kultural baru bagi penggunaannya. Dalam perspektif komunikasi budaya, permainan tradisional ini berfungsi sebagai media transmisi budaya informal tempat nilai-nilai adat, komunikasi interpersonal langsung, gotong royong, dan memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat (Khoiriyah, 2024).

Namun, kemajuan teknologi, khususnya di bidang internet dan perangkat mobile, telah memunculkan jenis permainan baru dalam bentuk digital, seperti game roblox yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih interaktif, imersif, dan mudah diakses. Roblox adalah salah satu platform permainan daring yang saat ini banyak digemari Generasi Z. Dengan berbagai jenis permainan yang ditawarkan, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial antar pemain. (Kahayani et al, 2025)

Roblox merupakan platform permainan daring dan sistem pembuatan yang dikembangkan oleh *Roblox Corporation* yang memungkinkan pengguna memprogram dan memainkan permainan yang dibuat oleh diri mereka sendiri atau

pengguna lain. Platform ini dibuat oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004, dan dirilis untuk publik pada tahun 2006. Permainan yang tersedia di Roblox bervariasi dalam genre, mulai dari permainan bermain peran hingga permainan yang berfokus pada upaya melarikan diri dari penjara, dan lain sebagainya. Platform ini dirancang sebagai lingkungan simulasi fisika dan edukasi berbasis permainan, memungkinkan pengguna untuk membuat serta memainkan game buatan sendiri (Wibowo et al., 2025).



Gambar 1.1 Demografi Pengguna Aktif Roblox

Sumber: Goodstats

Berdasarkan laporan yang dirilis oleh Roblox, terdapat 111,8 juta pengguna aktif harian gim Roblox pada Q2 2025. Dari jumlah pengguna tersebut, 22% di antaranya masih berusia di bawah 13 tahun dan 54% pengguna berusia di atas 13 tahun. Roblox kian populer di Indonesia pada tahun 2025. Berdasarkan laporan

internal pengguna lokal pada Agustus 2025, menyebutkan bahwa ada lebih dari 7,2 juta pemain aktif Roblox dari Indonesia, menjadikannya salah satu dari lima negara dengan basis pengguna terbesar. Fakta ini menunjukkan bahwa Roblox memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap gaya hidup digital Generasi Z. Tingginya angka partisipasi ini mengindikasikan bahwa Roblox telah bertransformasi menjadi bagian integral dari gaya hidup digital Generasi Z saat ini. Keunggulan visual, ekonomi virtual (Robux), serta kebebasan membangun dunia simulasi sendiri membuat remaja mengalami keterikatan emosional yang tinggi terhadap ekosistem virtual tersebut.

Popularitas Roblox juga meningkat secara signifikan terutama di kalangan generasi muda, terutama Generasi Z yang memanfaatkannya sebagai media untuk berinteraksi, mengekspresikan diri, serta brand engagement (Kang dkk., 2024). Generasi ini dikenal sebagai generasi digital natives yang tumbuh berdampingan dengan internet, sehingga berbagai aktivitas sosial maupun hiburan mereka sangat berhubungan dan berkaitan dengan ruang digital. Perkembangan dunia digital, menjadikan Gen Z berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Salah satu perbedaan yang paling mencolok antara Gen Z dan generasi lain adalah cara mereka menggunakan ponsel.

Kemajuan teknologi, terutama internet dan perangkat mobile, permainan telah bertransformasi menjadi bentuk digital. Digitalisasi permainan melibatkan pengalihan dari pengalaman bermain yang bersifat fisik dan sosial ke bentuk yang lebih individual dan berbasis layar. Menurut Anderson dan Dill (2000), permainan digital memberikan stimulasi visual dan audio yang lebih imersif, yang mampu

menarik perhatian pemain dalam jangka waktu lebih lama. Selain itu, aksesibilitas yang lebih mudah melalui perangkat mobile, komputer, dan konsol permainan menjadikan permainan digital lebih populer di kalangan Generasi Z. Permainan digital dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja, yang berbeda jauh dengan permainan tradisional yang seringkali memerlukan ruang terbuka atau kelompok sosial tertentu.

Permainan tradisional sebagai salah satu unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun di Kota Padang keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama pada permainan yang membutuhkan interaksi fisik langsung. Fenomena tersebut turut dirasakan di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Padang, khususnya terkait dengan permainan tradisional. Berdasarkan hasil pra-survei yang disebarkan kepada 30 siswa, diperoleh sebanyak 83,3% responden pernah bermain Roblox, salah satu permainan digital yang populer di kalangan remaja saat ini.

Meskipun (96,7%) responden mengetahui berbagai jenis permainan tradisional seperti Sipak Tekong, Cak Bur, Lompat Tali, Kuciang-kuciang, dan Congklak, hanya 16,7% diantaranya yang masih aktif memainkannya dalam tiga bulan terakhir, sementara mayoritas lainnya menyatakan sudah jarang bahkan tidak pernah lagi memainkannya. Sebanyak 86,7% responden juga berpendapat bahwa Generasi Z saat ini cenderung lebih memilih permainan tradisional digital dibandingkan permainan tradisional, dan 63,3% diantaranya menilai terdapat hubungan antara kebiasaan bermain Roblox dengan menurunnya minat terhadap permainan tradisional.

Faktor yang paling banyak disebutkan sebagai penyebab pergeseran ini adalah kecenderungan lebih menyukai permainan daring (80%), diikuti oleh minimnya teman dan tempat bermain, serta kurangnya pengenalan permainan tradisional sejak usia dini. Temuan pra-survei ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut hubungan antara kebiasaan bermain Roblox dengan menurunnya minat Generasi Z terhadap permainan tradisional.

Situasi tersebut mengindikasikan adanya pergeseran ruang komunikasi interpersonal remaja, dari ruang komunal fisik menuju ruang publik virtual global, yang secara perlahan berpotensi menurunnya minat dan kepedulian Generasi Z di Kota Padang terhadap warisan budaya lokal mereka sendiri. Pergeseran minat ini sangat krusial untuk diteliti pada siswa SMK Negeri 6 Padang, mengingat karakteristik siswa SMK yang cenderung dinamis, adaptif terhadap gawai, dan memiliki mobilitas sosial yang cepat, sehingga penyebaran tren permainan digital seperti Roblox berlangsung sangat masif dilingkungan mereka. Kondisi inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan kajian mendalam mengenai pengaruh penggunaan game Roblox terhadap menurunnya minat Generasi Z pada permainan tradisional, khususnya pada siswa SMK Negeri 6 Padang, dalam perspektif komunikasi budaya.

Dalam perspektif komunikasi budaya, permainan tradisional tidak semata-mata dipahami sebagai aktivitas rekreatif, melainkan sebagai medium komunikasi ritual yang mentransmisikan nilai-nilai luhur, norma sosial, serta solidaritas komunal secara turun-temurun. Dominasi Roblox sebagai ruang virtual global telah menggeser fungsi komunikasi budaya tersebut, sehingga penurunan minat terhadap

permainan tradisional tidak hanya soal hiburan, tetapi juga erosi ekosistem pewarisan budaya.

Penelitian sebelumnya (Kahayani et al, 2025) yang berjudul Dampak penggunaan game Roblox terhadap perilaku sosial dan hubungan teman sebaya pada Generasi Z. Penelitian ini berfokus pada dimensi psikososial, dimana hasil penelitiannya menunjukkan korelasi kuat antara intensitas bermain Roblox dengan perubahan perilaku sosial dan hubungan teman sebaya pada Generasi Z.

Penelitian lainnya (Apriliyani, 2025) berjudul Pengaruh game online di era digitalisasi terhadap perilaku Moral peserta didik di SMP Negeri 34 Lampung. Penelitian ini menyoroti dampak *game online* dari perspektif etika, yakni pengaruhnya terhadap penurunan perilaku moral seperti kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik. Namun, kedua penelitian tersebut belum menyentuh dimensi komunikasi budaya, khususnya mengenai bagaimana dominasi platform digital seperti Roblox secara sistematis menggeser minat Generasi Z terhadap warisan lokal berupa permainan tradisional.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan yang membedakannya dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang meneliti efek Roblox dari segi psikososial maupun perilaku etika, kajian ini secara spesifik menganggap fenomena perubahan minat bermain sebagai isu komunikasi budaya dengan menerapkan Teori Displacement sebagai alat analisis. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang menyebutkan variabel Roblox, permainan tradisional, dan sudut pandang komunikasi budaya dalam satu analisis kerangka,

terutama dalam konteks lokal masyarakat di Kota Padang yang memiliki kekayaan permainan tradisional yang unik.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan Teori *Displacement* sebagai landasan, penelitian ini menguji pengaruh penggunaan game Roblox terhadap penurunan minat Generasi Z pada permainan tradisional dalam perspektif komunikasi budaya. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan strategis bagi instansi terkait untuk merumuskan langkah pelestarian budaya yang inovatif dan relevan dengan karakteristik digital Generasi Z saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti sebelumnya adapun rumusan masalah penelitian ini yakni Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game Roblox terhadap penurunan minat Generasi Z pada permainan tradisional dalam perspektif komunikasi budaya di SMKN 6 Padang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan game Roblox terhadap penurunan minat Generasi Z pada permainan tradisional dalam perspektif komunikasi budaya di SMKN 6 Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi perkembangan studi Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memperkuat teori

Displacement terkait pengaruh media baru terhadap pergeseran minat pada nilai-nilai budaya lokal.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi pemerintahan dan lembaga budaya

Penelitian ini menjadi bahan masukan atau evaluasi bagi instansi terkait untuk merumuskan strategi pelestarian permainan tradisional yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik Generasi Z yang berbasis teknologi.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian dapat menambah koleksi karya ilmiah di perpustakaan Universitas Dharma Andalas, khususnya yang berfokus pada dinamika komunikasi digital dan kebudayaan.

c. Bagi Masyarakat/Generasi Z

Memberikan kesadaran bagi Generasi Z mengenai pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi digital dengan pelestarian warisan budaya fisik.