

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan perbandingan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Hasil dari penelitian terdahulu sangat berguna bagi penulis sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam melakukan penelitian yang akan penulis laksanakan. Dari berbagai macam referensi buku, penelitian yang relevan, tinjauan teori, tinjauan pustaka dari skripsi yang telah penulis baca, maka tidak menutup kemungkinan adanya kesamaan dalam penulisan skripsi ini dengan skripsi yang telah ada, penulis tidak ada kesengajaan ingin menyamakan dari keseluruhan isi, teori dan metodologi yang digunakan. Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang isinya berkaitan dengan topik penelitian yang akan diteliti adalah:

1. Penelitian Resti Apriliyani (2025) berjudul Pengaruh *game online* di era digitalisasi terhadap perilaku Moral peserta didik di SMP Negeri 34 Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai bagian dari populasi penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah 84 peserta didik yang melanggar peraturan dan juga bermain *game online* yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*.
2. Penelitian Izdni Rahmawati, Harjanti Jabal, Rizki Pratama (2022) berjudul Pengaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi siswa kelas XII

jurusan MIPA SMA Negeri 1 Andong. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner dan diukur dengan menggunakan skala likert. Data dianalisis menggunakan uji regresi sederhana. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII jurusan MIPA SMA Negeri 1 Andong dengan jumlah siswa sebanyak.

3. Penelitian M.Qadhafi Al Harist, Oktri Permatalani (2024) berjudul Pergeseran nilai-nilai budaya dalam komunikasi pada remaja jorong mungka tengah menggunakan aplikasi tiktok. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Masalah utama dalam penelitian ini adalah pergeseran nilai-nilai budaya dalam komunikasi di kalangan remaja Jorong Mungka Tengah dalam menggunakan aplikasi TikTok.
4. Penelitian Januarita Putri Kahayani, Desti Ika Pranova, Bhayu Rhama (2025) berjudul Dampak penggunaan game Roblox terhadap perilaku sosial dan hubungan teman sebaya pada Generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain roblox dengan dampak sosial-emosional remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional, menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner berskala Likert (1-5).
5. Penelitian Anik Fitri Wismawati, Annisa Dini Kamila, Riska Fitriyah (2023) berjudul Transformasi budaya permainan Tradisional ke Game Online pada remaja di Desa Wonosari Kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode riset yang digunakan ialah etnografi di Desa Wonosari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan remaja di Desa Wonosari secara purposive sampling sebagai sasaran penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Resti Apriliyani (2025)	Pengaruh game online di era digitalisasi terhadap perilaku Moral peserta didik di SMP Negeri 34 Lampung.	Menggunakan metode kuantitatif dan fokus pada dampak negatif media digital.	Fokus pada perilaku moral (tanggung jawab, kedisiplinan) di lingkungan sekolah.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>game online</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku moral peserta didik. Besarnya pengaruh ditunjukkan oleh koefisien determinasi sebesar 93,1%, yang berarti perubahan perilaku moral dapat dijelaskan oleh kebiasaan bermain <i>game online</i> , sementara

					sisanya 6,9% dipengaruhi oleh faktor lain.
2.	Izdni Rahmawati, Harjanti Jabal, Rizki Pratama (2022)	Pengaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi siswa kelas XII jurusan MIPA SMA Negeri 1 Andong.	Sama-sama meneliti subjek Generasi Z	Fokus penelitian mengkaji dampak game online dan mengukur perilaku komunikasi interpersonal.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tabel R Square disini $0,088 = 0,088 \times 100 = 8,8\%$ bermain game online berpengaruh terhadap perilaku komunikasi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.
3.	M.Qadhafi Al Harist, Oktri Permatalani (2024)	Pergeseran nilai-nilai budaya dalam komunikasi pada	Sama-sama mengkaji pergeseran atau	Fokus mengamati pergeseran etika berbicara sehari-hari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pergeseran nilai-

		remaja jorong mungka tengah menggunakan aplikasi tiktok	pengikisan kebudayaan lokal		nilai budaya, berupa menurunnya produktifitas seseorang, orang-orang yang menghabiskan banyak waktu online, aktifitas yang berhubungan dengan internet dapat kehilangan fungsionalnya yang pada akhirnya mengarah ke hasil negatif (merubah prilakunya).
4.	Januaria Putri Kahayani, Desti Ika Pranova, Bhayu Rhama (2025)	Dampak penggunaan game Roblox terhadap perilaku sosial dan	Sama-sama meneliti variabel Roblox dan subjek Generasi Z.	Berfokus pada dimensi psikososial	Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi $r_s = 0,976$ dengan arah hubungan positif dan

		hubungan teman sebaya pada Generasi Z.			tingkat hubungan sedang. Nilai t_{hitung} sebesar 23,68 lebih besar dari t_{tabel} (2,05) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain Roblox dan dampak sosial-emosional remaja.
5.	Anik Fitri Wismawati, Annisa Dini Kamila, Riska Fitriyah (2023)	Transformasi budaya permainan Tradisional ke Game Online pada remaja di Desa Wonosari Kabupaten Jember	Sama-sama mengkaji pergeseran dari permainan tradisional ke digital	Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode riset yang digunakan ialah etnografi di Desa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses transisinya dimulai dari ajakan teman dan kebiasaan kecil tersebutlah yang menjadikan kecanduan

				Wonosari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur.	dan menghasilkan perubahan kebudayaan. Kemudian, perubahan kebudayaan ini juga turut menghasilkan efek domino dengan adanya perubahan interaksi sosial pada remaja.
--	--	--	--	--	---

(Sumber : Olahan Peneliti Tahun 2026)

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi Budaya

Komunikasi berfungsi untuk memberikan informasi kepada pendengar baik secara langsung maupun tidak langsung. Proses komunikasi bukan sesuatu yang muncul secara instan, melainkan melalui serangkaian langkah yang melibatkan tukar menukar informasi dan pesan. Definisi komunikasi tidak hanya terbatas pada pertukaran pesan semata, tetapi kita dapat memahami makna komunikasi ini dari dua perspektif, yaitu perspektif etimologis dan perspektif terminologis (Jan et al, 2022).

Komunikasi secara etimologis : Secara etimologis, istilah komunikasi atau communication berasal dari bahasa Latin, yaitu communis yang berarti sama. Communico yang artinya menjadikan sama (*make common*) (Lestari, 2021). Dari sini, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dapat berlangsung jika terdapat kesamaan antara dua individu atau lebih dalam proses penyampaian pesan serta individu yang menerima pesan tersebut.

Komunikasi dalam konteks terminologis, komunikasi dapat diartikan sebagai proses di mana seseorang menyampaikan informasi atau pesan kepada orang di mana seseorang menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain, yang berarti bahwa komunikasi melibatkan individu. Proses komunikasi yang terjadi dalam menyampaikan pesan kepada orang lain memiliki berbagai tujuan, salah satunya adalah untuk mempengaruhi pengetahuan atau tindakan seseorang. Berdasarkan pendapat Cangara, kita dapat menyimpulkan bahwa komunikasi tidak

akan terjadi tanpa adanya komponen-komponen yang mendukung, yaitu Sumber, Pesan, Media, Penerima, Pengaruh, Umpan balik, Lingkungan.

Budaya adalah kebiasaan yang dilakukan secara terus-menerus oleh masyarakat membentuk sebuah budaya. Budaya mengendalikan hampir seluruh aspek kehidupan manusia. “Budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya”, merupakan sebuah konsep yang diusulkan oleh Edward T. Hall. Budaya tidak muncul dengan tiba-tiba. Proses untuk terbentuknya budaya adalah panjang dan rumit, serta merupakan hasil dari kreativitas manusia. Kapasitas intelegensi serta naluri bertahan hidup yang dimiliki manusia membuat mereka berinteraksi, saling berbagi pengetahuan demi kelangsungan hidup dan mencapai tujuan yang sama, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kebiasaan-kebiasaan yang memungkinkan manusia untuk belajar dan menciptakan karya mereka sendiri, yang kemudian dikenal sebagai budaya (Jan et al., 2022)

Budaya dan komunikasi memiliki keterkaitan yang saling memengaruhi. Di mana budaya dapat mengubah cara orang berkomunikasi dan sebaliknya, komunikasi juga dapat membentuk budaya. Pemahaman tentang hubungan yang saling berpengaruh antara komunikasi dan budaya sangat penting, karena budaya memberikan sarana bagi individu untuk belajar cara berkomunikasi. Persamaan budaya dalam cara pandang memungkinkan kita untuk memberikan arti yang cenderung sejalan dengan kenyataan dari kejadian atau peristiwa sosial tertentu karena kita memiliki latar belakang budaya yang serupa (Sunata, 2023).

2.2.2 Game Roblox

Roblox yaitu platform online gaming berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pengguna untuk tidak hanya memainkan permainan, tetapi juga menciptakan dan mengembangkan permainan mereka sendiri. Roblox telah berkembang menjadi sebuah ekosistem digital yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif pengguna dalam lingkungan virtual (Paraskeva et al., 2025).

Keunggulan utama Roblox terletak pada Roblox Studio, sebuah alat pengembangan game yang memungkinkan pengguna untuk merancang, membangun, serta mempublikasikan dunia virtual dan permainan interaktif. Roblox Studio mendukung penggunaan bahasa pemrograman Lua yang relatif ringan dan fleksibel. Dengan antarmuka yang cukup mudah digunakan, platform ini membuka peluang bagi pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan teknis untuk terlibat dalam pengembangan game sekaligus mengembangkan keterampilan pemrograman, desain, dan pemecahan masalah (Farida et al., 2026).

Roblox memiliki ekonomi virtual besar yang berpusat pada Robux, mata uang virtualnya. Mata uang ini memungkinkan pengguna untuk membeli, menjual, dan membuat item virtual. Roblox juga memiliki layanan yang disebut “Roblox Premium”, langganan bulanan yang memberikan pengguna tunjangan Robux bulanan (dengan jumlah tergantung pada tingkat langganan yang dipilih), diskon saat membeli item, lebih banyak Robux yang diberikan per pembelian, dan akses ke sistem perdagangan item (Vanian, 2023).

2.2.3 Generasi Z

Generasi memiliki definisi, sekelompok orang yang memiliki umur, tahun lahir, dan lokasi yang sama, serta kesamaan pengalaman yang bersejarah dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan individu tersebut (Putra, 2020). Generasi Z atau gen Z atau yang juga biasa disebut sebagai *centennials*, merupakan generasi yang lahir pada tahun 1997-2012.

Generasi Z ini lahir dan berkembang di dunia serba teknologi. Oleh karena itu, generasi z sering disebut juga sebagai *iGeneration* atau generasi Net (generasi internet). Tumbuh dan dibesarkan oleh perkembangan teknologi, internet dan media sosial adalah makanan sehari-hari mereka. Generasi Z mulai mengenal internet seiring dengan usia mereka. Media sosial telah dikenalkan sejak mereka masih kecil. Oleh karena itu, mereka juga dijuluki sebagai generasi internet atau disebut juga *iGeneration* (Putra, 2020). Segala hal yang dilakukan oleh generasi Z biasanya berhubungan dengan dunia maya. Dengan dibantu oleh perkembangan teknologi, mereka lebih mampu untuk melakukan semua kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*) dibandingkan generasi-generasi terdahulunya. Secara tidak langsung, hal ini berpengaruh terhadap kepribadian dan karakteristik mereka.

2.2.4 Permainan Tradisional

Istilah permainan berkaitan erat dengan kata bermain, yang memiliki akar kata yang sama, yaitu main. Awalan “ber” menunjukkan adanya aktivitas, sementara “per” merujuk pada bentuk dari aktivitas tersebut. Aktivitas bermain dan permainan merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Setiap individu pada dasarnya memerlukan kegiatan bermain tidak hanya untuk mendukung pertumbuhan fisik, tetapi juga untuk perkembangan sosial, intelektual, dan emosional. “Walaupun istilah bermain lebih identik dengan masa kanak-kanak, itu tidak berarti bahwa orang dewasa tidak memerlukan aktivitas bermain.” (Hartati,dkk.2012:1).

Menurut Delphie (2009:30) mengungkapkan bahwa unsur-unsur dalam bermain, yaitu: a) Melepas ketegangan-ketegangan yang menghimpit hatinya, b) Melatih ketrampilan melalui pancaindranya, c) Memberikan rasa gembira dan bahagia agar fantasinya dapat berkembang, d) Kebebasan memilih dan menentukan alat bermainnya, e) Membantu melancarkan dan mengembangkan fungsi vital tubuhnya, misal pernafasan, peredaran darah, dan pencernaan makanan. f) Mampu mengembangkan kemampuan diri anak semaksimal mungkin sesuai dengan prestasi dirinya.

Secara etimologi, istilah traadisional berasal dari kata latin traditum, yang berarti sesuatu yang disampaikan dari waktu ke waktu. Unsur paling utama dari tradisional ini dihasilkan melalui tindakan dan tingkah laku individu yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Warisan ini mencakup barang-barang fisik, perilaku, norma-norma, nilai-nilai, harapan, serta aspirasi (Fathurahman, 2022).

Kata tradisional memiliki hubungan yang kuat dengan warisan budaya yang berarti bahwa kegiatan ini dilakukan dari generasi ke generasi dan mengandung elemen adat suatu area tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:826),

tradisi diartikan sebagai “seperangkat kebiasaan yang diwariskan oleh leluhur dan diterapkan oleh seluruh komunitas, sementara tradisional merujuk pada sikap, pola pikir, dan tindakan yang selalu terikat pada norma serta adat istiadat.” Dari pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa tradisional mencerminkan perilaku dan pola pikir suatu kelompok masyarakat yang berpegang teguh pada norma, nilai-nilai, dan kebiasaan yang diwariskan secara turun temurun dan telah menjadi bagian dari kehidupan kelompok masyarakat tertentu tersebut (Fathurahman, 2022).

Permainan tradisional merupakan gambaran berupa aktivitas permainan dan bermain atau juga berupa olahraga yang berkembang dan tumbuh dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Tapi seiring dengan kemajuan teknologi, permainan anak tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi. Karena dengan ,munculnya teknologi-teknologi yang sangat canggih sehingga membuat permainan tradisional akan punah dengan seiring berjalanya teknologi yang berkembang pesat (Widaty et al., 2021).

Ada beragam permainan tradisional seperti :

1. Sipak Tekong yaitu permainan petak umpat khas Minang. Sipak sendiri berarti sepak dan tekong berarti kaleng. Yang membuat permainan tradisional ini berbeda adalah pemain yang dahulu tertangkap dapat diselamatkan. Seperti petak umpet pada umumnya, akan ada satu orang yang bertugas sebagai penjaga dan yang lainnya akan bersembunyi. Kemudian akan ada kaleng yang

diletakkan ditengah lingkaran dan penjaga akan mencari teman-temannya yang bersembunyi.

2. Cak Bur yaitu permainan yang dimainkan oleh dua gelanggang dan biasanya dibuat dengan menarik garis dari atas tanah dengan ukuran 2x2 meter dan dibagi menjadi beberapa kotak. Tidak ada ukuran baku, sebab ukurannya dapat disesuaikan dan kedua tim harus memiliki jumlah anggota yang sama. Dalam permainan tradisional ini, satu tim akan berperan sebagai pemain dan tim pemain bertugas untuk melewati kotak-kotak yang ada hingga sampai ke ujung tanpa boleh tersentuh penjaga. Permainan ini akan dimulai oleh penjaga paling depan dengan mengucap cak dan diakhiri dengan pemain yang berhasil melewati penjaga dan mengucapkan bur untuk menandai kemenangannya.
3. Lompat Tali yaitu bermain tali biasanya lebih sering dimainkan oleh anak perempuan di bandingkan anak laki-laki. Permainan ini dimainkan pada sore hari di lapangan terbuka maupun di halaman rumah. Peralatan yang digunakan adalah seutas tali atau karet gelang yang dijalin sedemikian rupa, panjangnya tali $\pm$ 3m. Permainan ini dilakukan perorangan/individu maupun pergrup dengan jumlah pemain 2 atau 3 orang untuk perorangan dan 2 atau 4 orang untuk grup.
4. Kuciang-kuciang yaitu permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Untuk memulai permainan, harus ada 6 buah biji congklak atau sejenis cangkang kerang atau biasa disebut “kuciang-kuciang” dan satu bola tenis. Permainan harus melempar bola ke atas dan mengambil “kuciang-kuciang” tersebut.

5. Congklak yaitu Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang anak, memakai sebuah papan congklak, yang memiliki 16 lubang, mempunyai biji congklak yang biasanya dari batu kecil, cangkang kerang, biji tumbuhan ataupun biji kelereng. Lubang yang berada dalam papan congklak berdiameter sama, namun 2 lubang paling ujung berukuran lebih besar sebagai indung atau rumah bagi pemain untuk mengumpulkan biji congklak (Humairo, 2020).

2.3 Kerangka Teori

2.3.1 Teori Displacement

Maxwell McCombs salah satu akademisi pertama yang secara eksplisit menggunakan istilah “*The Principle of Relative Constancy*” atau prinsip konstanta relatif pada tahun 1972. Maxwell McCombs mencoba untuk mengatasi fenomena ini dan menamakannya sebagai “displacement”. Dalam harfiah, displacement adalah memindahkan sesuatu dari tempatnya sendiri. Menurut Maxwell McCombs, orang memiliki jumlah waktu yang terbatas untuk dihabiskan di media, semakin banyak mereka menghabiskan waktu di satu media, semakin sedikit mereka menghabiskan waktu di media lainnya (Anis et al, 2020).

Khususnya dalam konteks merebaknya platform permainan digital seperti Roblox. Dalam teori ini, waktu yang dihabiskan oleh Generasi Z untuk bermain Roblox secara langsung bersaing dengan waktu yang seharusnya dapat dialokasikan untuk aktifitas bermain tradisional. Dengan kata lain, Roblox tidak sekedar hadir sebagai pilihan hiburan tambahan, melainkan secara sistematis menggeser (mendisplace) permainan tradisional dari rutinitas keseharian Generasi Z.

Lee leung (2008) memperkenalkan dua pendekatan baru tentang efek displacement yaitu menurut pendekatan berbasis media, semakin banyak individu menghabiskan waktu untuk satu media, semakin sedikit waktu yang dihabiskan untuk media yang ada. Di sisi lain, pendekatan berbasis pengguna memberikan perhatian pada kebutuhan dan kepuasan pengguna. Akan ada efek displacement nol jika media komunikasi baru memenuhi kebutuhan yang sama seperti media yang ada (Anis et al, 2020).

Prinsip-prinsip Displacement

1. Kesamaan Fungsional

Prinsipnya sederhana, jika ada dua media memiliki fungsi yang sama, maka media yang paling memuaskan kebutuhanlah yang akan dipilih. Misalnya, pada penelitian ini permainan tradisional seperti congklak dan Roblox sama-sama berfungsi sebagai media hiburan dan interaksi sosial bagi Generasi Z di Kota Padang. Namun, karena Roblox menawarkan interaksi virtual yang lebih imersif dan tanpa ruang, fungsi permainan tradisional akhirnya tergantikan oleh platform digital ini.

2. Transformasi/Perubahan

Prinsipnya juga sederhana, bagi medium yang digantikan (*the displaced medium*), agar bisa bertahan hidup, fungsi media tersebut harus berubah. Misalnya, agar permainan tradisional di Kota Padang tidak punah total akibat dominasi Roblox, aktivitas budaya tersebut harus bertransformasi.

3. Aktivitas-aktivitas Pinggiran

Kajian Himmelweit et al. (1958) dan Schramm et al (1961) menemukan bahwa tipe aktivitas lain yang digantikan oleh menonton televisi sesungguhnya tidak harus aktivitas sama sekali-yakni, waktu bebas (*free time*). Misalnya, waktu luang (*free time*) Gen Z Kota Padang yang biasanya digunakan untuk interaksi fisik atau bermain Roblox menyedot “waktu menganggur” tersebut, sehingga jatah waktu untuk permainan tradisional hilang. Pengukuran dalam penelitian ini adalah indikator durasi, dan frekuensi pada variabel x secara langsung merekam seberapa besar waktu luang tergantikan.

4. Proksimitas/ Kedekatan Fisik dan Psikologis

Jika ada dua aktivitas saling bersaing menempati ruang fisik yang sama, maka aktivitas yang memberi kepuasan lebih besarlah yang akan paling sering dipilih. Secara fisik, papan permainan tradisional mungkin ada di dekat remaja tersebut. Namun secara psikologis, gawai yang membuka akses ke Roblox jauh lebih dekat dan menarik karena memberikan stimulasi visual-audio instan, sehingga keterlibatan emosional pada teknologi gital mengalahkan kedekatan fisik permainan lokal.

Teori *Displacement* dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai pergantian waktu, tetapi juga sebagai pergantian makna budaya. Permainan tradisional mengandung sistem (simbol) dan praktik komunikasi ritual. Ketika Roblox menggantikan permainan tradisional, maka yang hilang bukan sekedar aktivitas, melainkan saluran komunikasi budaya yang selama ini mewariskan nilai-nilai lokal lintas generasi. Dengan demikian, penelitian ini menguji apakah

intensitas penggunaan Roblox secara signifikan berasosiasi dengan melemahnya tiga dimensi minat terhadap permainan tradisional yaitu pengetahuan, ketertarikan, partisipasi.

Dalam konsep Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66) terpaan media adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media, yang meliputi frekuensi dan durasi penggunaan pada setiap jenis media yang digunakan. Maka cara mengukur terpaan media dengan melihat indikator sebagai berikut.

1. Frekuensi yaitu data yang dikumpulkan dari khalayak untuk mengetahui seberapa sering pengguna memainkan game Roblox (berapa kali dalam sehari atau seminggu). Frekuensi juga dapat diukur berdasarkan seberapa sering komunikasi (Pengguna) mengakses, membuka, dan memainkan Roblox tersebut, karena semakin sering mereka bermain, semakin kuat pengalaman dan pesan dalam permainan akan bersinar dalam ingatan mereka, yang mengakibatkan minat yang lebih berkelanjutan terhadap permainan digital jika dibandingkan dengan permainan konvensional.
2. Durasi yaitu pengukuran waktu yang dihabiskan oleh pengguna saat bermain Roblox (dalam hitungan jam per hari), atau seberapa lama (dalam menit atau jam), pengguna terlibat dan ikut serta dalam sesi permainan tersebut.
3. Atensi yaitu tingkat perhatian dan fokus generasi Z saat memainkan Roblox, ditunjukkan melalui seberapa serius mereka memperhatikan dan memproses isi permainan, bukan hanya sekadar memainkannya secara sepintas.

Minat generasi Z terhadap permainan tradisional dalam penelitian ini diukur menggunakan tiga indikator yang merujuk pada unsur-unsur sikap menurut Walgito

(2003), yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (ketertarikan), dan aspek konatif (partisipasi). Pengelompokan ini sejalan dengan gagasan hierarchy of effects yang diusulkan oleh Lavidge dan Steiner (1961), yang juga mengatur respons individu ke dalam tahapan kognitif, afektif, serta perilaku.

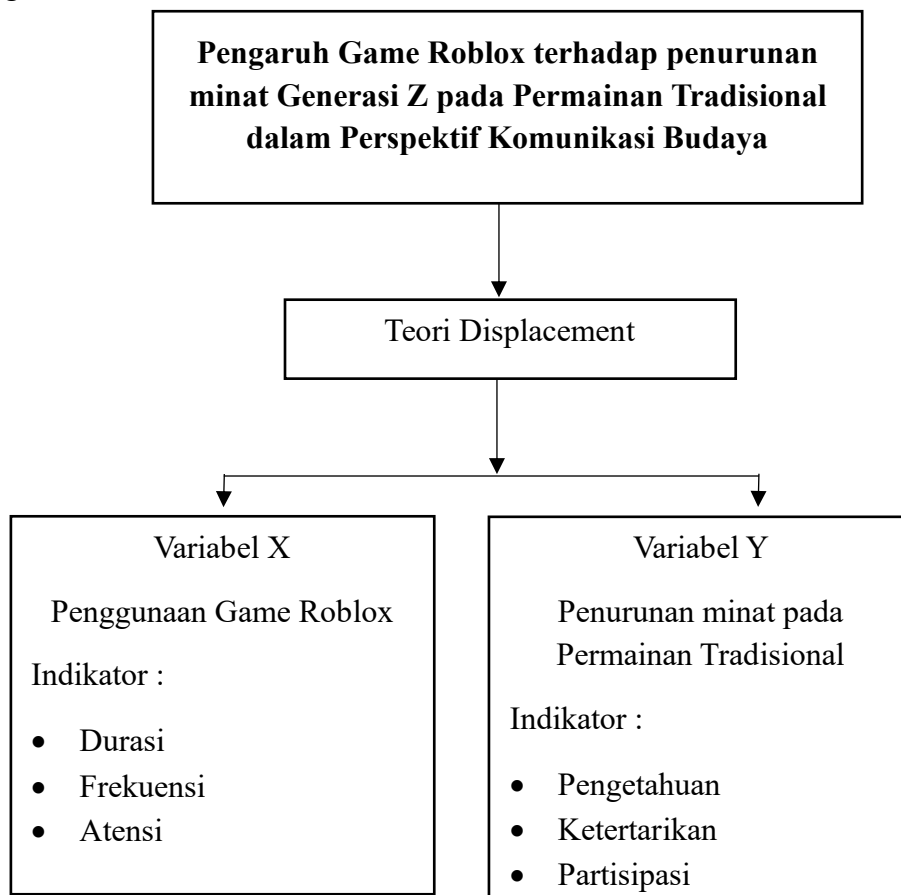
1. Pengetahuan (aspek kognitif), yaitu sejauh mana generasi Z mengetahui dan memahami permainan tradisional
2. Ketertarikan (aspek afektif), yaitu perasaan suka atau tidak suka generasi Z terhadap permainan tradisional, yang menunjukkan apakah mereka memiliki kecenderungan positif atau negatif terhadap permainan tersebut.
3. Partisipasi (aspek kognitif), yaitu kecenderungan generasi Z untuk benar-benar memainkan atau terlibat langsung dalam kegiatan permainan tradisional, bukan hanya sekadar mengetahui atau menyukainya.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini berdasarkan pada fenomena bahwa platform gim daring, khususnya Roblox telah bertransformasi menjadi ruang publik virtual utama bagi Generasi Z, yang memungkinkan mereka melakukan konstruksi identitas dan interaksi sosial secara imersif. Dalam pemikiran ini, variabel X (Game Roblox) ditempatkan sebagai variabel independen yang memenuhi audiens melalui indikator durasi bermain, frekuensi akses, dan atensi perhatian generasi Z dalam memainkan Roblox. Semakin tinggi tingkat keterikatan seorang individu terhadap dunia digital Roblox, maka semakin besar kemungkinan terjadinya pengalihan jatah waktu dan perhatian dari aktivitas di dunia nyata.

Di sisi lain, variabel Y (Minat pada Permainan Tradisional) dianggap sebagai variabel dependen yang mengalami dampak dari dominasi aktivitas digital tersebut. Minat ini diukur berdasarkan aspek pengetahuan, ketertarikan, dan keinginan untuk berpartisipasi. Hubungan kedua variabel ini terletak pada persaingan fungsional; ketika kebutuhan hiburan dan sosialisasi sudah terpenuhi secara instan di Roblox, maka minat untuk melakukan permainan tradisional yang bersifat fisik dan komunal cenderung mengalami penurunan.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

Sumber Olahan Peneliti, 2026

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan perkiraan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2022). Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyusun hipotesis berikut:

1. H₀ (Hipotesis Nol)

Tidak terdapat pengaruh Penggunaan Game Roblox terhadap penurunan minat Generasi Z pada Permainan Tradisional dalam perspektif komunikasi budaya di SMKN 6 Padang.

2. H_a (Hipotesis Alternatif)

Terdapat pengaruh Penggunaan Game Roblox terhadap penurunan minat Generasi Z pada Permainan Tradisional dalam perspektif komunikasi budaya di SMKN 6 Padang.