

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aktivitas bermain kini tidak lagi sekadar dipahami sebagai kegiatan mekanis untuk mengisi waktu luang, melainkan sebagai pengalaman yang dimaknai secara subjektif oleh setiap pemain berdasarkan apa yang mereka alami, rasakan, dan capai selama terlibat di dalamnya. Pergeseran cara pandang ini sejalan dengan transformasi permainan yang dahulu bersifat fisik dan sosial, kini berkembang menjadi permainan digital yang lebih interaktif, imersif, mudah diakses, dan bahkan menjadi ruang sosial baru bagi para pemain (Khoiriyah, 2024). Dalam ruang tersebut, permainan tidak lagi sekadar dipahami sebagai aktivitas untuk meraih kemenangan, melainkan sebagai ruang subjektif tempat pemain mengonstruksi makna atas pengalaman bermainnya. Sudut pandang subjektif inilah yang menjadi titik tolak penting untuk memahami mengapa seorang pemain bersedia terlibat secara mendalam dan berulang dalam suatu permainan. Salah satu faktor yang turut mendorong keterlibatan berulang tersebut adalah karakteristik kompetitif yang melekat pada desain gim itu sendiri, seperti sistem peringkat dan *leaderboard* yang memungkinkan pemain membandingkan performa mereka dengan pemain lain. Mekanisme peringkat serta perbandingan sosial dalam gim kompetitif mampu meningkatkan keinginan pemain untuk terus bermain melalui dorongan mempertahankan maupun menaikkan posisi relatif mereka terhadap pemain lain yang membuat pemain merasa terdorong untuk kembali memainkan gim tersebut demi mempertahankan maupun meningkatkan posisinya di dalam komunitas (Xia et al., 2024). Salah satu produk budaya digital yang menunjukkan fenomena ini secara nyata adalah permainan (game), yang kini menjadi bagian penting dalam dinamika sosial masyarakat modern.

Salah satu platform yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam fenomena ini adalah *Roblox*. Berbeda dengan game pada umumnya yang memiliki alur permainan dan tujuan yang telah ditentukan oleh pengembang, *Roblox* merupakan platform yang memungkinkan penggunanya menciptakan dan mengembangkan konten mereka sendiri melalui konsep *User-Generated Content*

(UGC). *Roblox* merupakan game berbasis online yang memungkinkan penggunanya mendesain permainan sendiri dan memainkan kreasi yang dibuat oleh pemain lain. Melalui sistem tersebut, Sverguzina, (2025) menjelaskan bahwa jutaan pengguna dari berbagai negara dapat membuat berbagai pengalaman bermain atau dunia virtual yang kemudian dapat diakses oleh pengguna lain. Oleh karena itu, *Roblox* tidak hanya dapat dipahami sebagai sebuah permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial digital dan ekosistem virtual yang berkembang melalui kontribusi pengguna dalam menciptakan konten, menampilkan identitas diri melalui avatar, serta membangun interaksi melalui komunitas didalamnya (Putri et al., 2026)

Popularitas *Roblox* kini mengalami peningkatan secara global. Berdasarkan laporan tahunan Roblox replay (2025), platform *Roblox* mencatat lebih dari 50 juta pencarian setiap hari, 274 juta pembaruan avatar per hari, dan total keterlibatan pengguna mencapai 88,7 miliar jam sepanjang tahun 2025. Lebih dari 151 juta pengguna pada kuartal ketiga pada tahun 2025, *Roblox* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari para pemain secara global. Di Indonesia, *Roblox* juga populer dikalangan pemain muda terutama generasi Z dan menjadi bagian dari ruang sosial digital yang terus berkembang, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa (Paramita & Irena, 2026). Daya tarik *Roblox* terletak pada keberagaman pengalaman bermain yang ditawarkan, interaksi sosial para pemain melalui avatar digital (Nisa & Soegiarto, 2026), serta adanya pengalaman pengguna membangun identitas digital *Roblox* (Dzulqarnain et al., 2025). Dalam lingkungan ini, pemain tidak hanya berperan sebagai pengguna yang hanya mengikuti aturan permainan, tetapi juga secara aktif membangun identitas sosial, menciptakan makna, serta membentuk komunitas virtual melalui aktivitas yang mereka lakukan di dalam permainan (Husni & Safi'i, 2025). Kebebasan tersebut kemudian melahirkan berbagai komunitas dan subkultur yang berkembang dalam permainan tertentu. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti lebih lanjut, terutama untuk memahami bagaimana para pemain memaknai pengalaman mereka saat berinteraksi dan beraktivitas di dunia virtual *Roblox*.

Di dalam ekosistem platform *Roblox*, salah satu pengalaman virtual atau *experience* yang belakangan mencatat peningkatan popularitas drastis dan memicu

fenomena budaya tersendiri di antara para pemainnya adalah *Fish It*. Keunikan dinamika pertumbuhan game ini terletak pada penetrasi pasarnya yang tidak hanya didorong oleh mekanisme internal permainan, tetapi juga dipicu oleh integrasi dengan platform media sosial sekunder, terutama *TikTok*. *TikTok* mampu memikat pengguna bukan hanya dari durasi video singkat, tetapi juga kecerdasan algoritma yang mampu menyajikan konten secara personal dan presisi (Candra, 2023). Algoritma video singkat *TikTok* secara besar-besaran menyebarluaskan konten kreatif, pameran pencapaian, serta momen-momen jenaka seputar *Fish It*. Konsumsi konten gim di platform video pendek turut membentuk tren permainan di kalangan anak muda, sekaligus melahirkan budaya bermain baru yang menjadikan remaja dan anak-anak sebagai basis penggunaanya (Dermawan et al., 2026).

Daya tarik utama yang membuat *Fish It* berhasil mempertahankan jumlah pemainnya pasca viralitas awal adalah komitmen pengembang dalam menghadirkan pembaruan konten secara berkala. Pengembang *Fish It* rutin merilis acara bertema khusus, menambahkan jenis ikan baru dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, serta menawarkan berbagai properti estetis seperti kosmetik dan visual alat pancing mewah yang tergolong barang langka. Struktur permainan yang dinamis ini mendorong terciptanya siklus persaingan ketat di antara para pengguna. Di dunia virtual tersebut, memiliki ikan berukuran raksasa atau visual alat pancing langka tidak lagi sekadar menjadi bukti keberhasilan mekanis, melainkan telah berubah menjadi penanda gengsi, pengakuan, dan status sosial tinggi dalam struktur komunitas *Fish It*. Dampaknya, muncullah obsesi bersama di mana para pemain saling beradu untuk meraih target-target virtual itu.

Interaksi antara tantangan permainan yang bersifat adiktif dengan pengakuan sosial yang diperoleh pemain pada akhirnya memicu munculnya perilaku bermain secara intensif. Dalam konteks penelitian ini, intensitas bermain tidak dipahami secara peyoratif sebagai bentuk kecanduan ataupun manifestasi dari patologi psikologis. Sebaliknya, perilaku intensif tersebut dimaknai sebagai wujud dari investasi waktu yang signifikan, konsentrasi mental yang tinggi, serta keterlibatan afektif yang mendalam dari pihak pemain. Para pemain bersedia mencurahkan waktu berjam-jam setiap harinya, melakukan aktivitas berulang, dan berpartisipasi aktif dalam komunikasi baik di ruang obrolan dalam permainan

maupun di komunitas luar permainan, dengan tujuan untuk terus mengejar pembaruan atau mempertahankan eksistensi mereka di dalam ekosistem virtual tersebut

Seiring perkembangannya, *Fish It* tidak hanya dimaknai sebagai tempat untuk menjalankan aktivitas memancing virtual, melainkan sebagai ruang sosial yang mempertemukan berbagai individu dalam interaksi yang berkelanjutan sehingga membentuk komunitas dan pengalaman kolektif yang menyerupai fungsi ruang ketiga (third place) dalam kehidupan sehari-hari (Addini, 2026). Di dalam ruang ini, terbentuk subkultur komunitas dengan norma, kode bahasa, dan corak interaksi yang khas. Tatkala suatu permainan telah menyerap komitmen waktu serta emosi individu begitu besar hingga membentuk komunitas yang kuat, aktivitas bermainnya tidak bisa lagi dianggap sebagai sekadar kegiatan pengisi waktu luang yang tidak bermakna. Bagi para pelakunya, aktivitas bermain intensif di *Fish It* sudah tentu mengandung lapisan motif yang rumit dan menghasilkan konstruksi makna subjektif tertentu yang turut mempengaruhi cara mereka memahami diri sendiri maupun realitas sosial di sekelilingnya.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menyoroti bagaimana pengguna aktif *Roblox* mengekspresikan dirinya melalui avatar digital (Nisa & Soegiarto, 2026), atau pengalaman remaja dalam membentuk identitas digital melalui platform *Roblox* (Dzulqarnain et al., 2025), kajian tentang pengalaman bermain game *Roblox* secara intensif pada remaja di Indonesia masih belum banyak dilakukan dan layak untuk diteliti secara mendalam. Meskipun lonjakan jumlah pemain dan statistik aktivitas media sosial dapat menjadi indikator popularitas *Fish It* di *Roblox*, data permukaan tersebut belum cukup untuk mengungkap esensi terdalam perilaku pemain. Penelitian kuantitatif selama ini cenderung menyoroti dampak negatif dari bermain game secara intensif, namun mengabaikan sudut pandang subjektif pemain dalam mengonstruksi makna pengalamannya. Oleh karena itu, studi ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui studi fenomenologi Alfred Schutz guna memahami pengalaman subjektif pemain dalam menekuni *Fish It* secara intensif. Pendekatan ini dipakai untuk menyingkap motif yang melatari tindakan bermain (*because-of motive*), sasaran yang hendak diraih lewat aktivitas bermain (*in-order-to motive*), serta cara pemain memaknai pengalaman komunikasi

virtual yang terjalin selama berinteraksi di dalam gim maupun komunitas *Fish It*, sehingga menghasilkan narasi yang utuh dan empatik tentang realitas masyarakat digital kontemporer. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Motivasi dan Makna di Balik Pengalaman Bermain *Roblox* secara Intensif: Studi Fenomenologi pada Pemain *Fish It*”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana motivasi yang mendorong para pemain melakukan aktivitas bermain game *Fish It* di platform *Roblox* secara intensif menurut teori fenomenologi alfred schutz?
2. Bagaimana para pemain memaknai pengalaman komunikasi virtual yang terjalin selama berinteraksi di dalam game dan komunitas *Fish It* pada platform *Roblox*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan tersebut maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan motivasi yang melandasi perilaku para pemain dalam memainkan game *Fish It* secara intensif.
2. Untuk menganalisis dan memahami makna subjektif dari pengalaman komunikasi virtual yang terjalin selama pemain berinteraksi di dalam game dan komunitas *Fish It* pada platform *Roblox*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi terhadap pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya terkait motivasi penggunaan media digital dan pemaknaan pengalaman dalam komunitas virtual.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi bagi akademisi, memberikan wawasan bagi pemain mengenai motivasi dan pengalaman

yang diperoleh selama berinteraksi dalam game, serta menjadi pembelajaran dari pengalaman pemain di lingkungan virtual.

