https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom E-ISSN: 3032-1190
Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM) Juli 2026, Vol.04, No. 02, Hal: 292 – 296

Pembentukan Relasi Sosial Melalui Komunikasi Virtual Antar Pemain pada Map Fish It Roblox

[1]Aurellia Agustiningtyas, [2]Novan Andrianto, [3]Kun Muhammad Adi
[1,2,3]Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
aurelia.agustining01@gmail.com

Abstrak
Perkembangan teknologi digital dan game online menjadikan ruang virtual tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial antar pemain. Roblox sebagai salah satu platform game online menghadirkan berbagai map interaktif, salah satunya Fish It, yang memungkinkan pemain berkomunikasi melalui fitur chat, voice chat, emotikon, dan gesture avatar selama permainan berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi virtual dalam pembentukan relasi sosial pemain map Fish It di Roblox. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode etnografi virtual. Data diperoleh melalui observasi virtual dan dokumentasi terhadap interaksi pemain dalam map Fish It selama periode April hingga Mei 2026. Analisis dilakukan menggunakan teori Uses and Gratifications yang meliputi dimensi informasi, interaksi sosial, integrasi dan hubungan sosial, serta hiburan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antar pemain tidak hanya digunakan untuk bertukar informasi terkait gameplay, tetapi juga untuk membangun interaksi sosial, mempererat hubungan pertemanan, serta menciptakan suasana hiburan selama bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa map Fish It berfungsi sebagai ruang sosial virtual yang mendukung terbentuknya relasi sosial antar pemain melalui komunikasi yang berlangsung secara real-time.
Kata kunci: Komunikasi Virtual, Relasi Sosial, Roblox, Fish It, Uses And Gratifications.

Abstract
The development of digital technology and online games has made virtual spaces not only a medium of entertainment, but also a means of social interaction between players. Roblox as one of the online gaming platforms presents various interactive maps, one of which is Fish It, which allows players to communicate through chat features, voice chat, emoticons, and avatar gestures during the game. This study aims to find out the pattern of virtual communication in the formation of social relationships of Fish It map players on Roblox. This research uses a descriptive qualitative approach with a virtual ethnography method. Data was obtained through virtual observation and documentation of player interactions in the Fish It map during the period April to May 2026. The analysis was carried out using the theory of Uses and Gratifications which includes the dimensions of information, social interaction, integration and social relations, and entertainment. The results of the study show that communication between players is not only used to exchange information related to gameplay, but also to build social interactions, strengthen friendships, and create an atmosphere of entertainment during play. These findings show that the Fish It map functions as a virtual social space that supports the formation of social relationships between players through real-time communication.
Keyword: *Virtual Communication, Social Relations, Roblox, Fish It, Uses And Gratifications.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berkomunikasi dan membangun hubungan sosial. Kehadiran internet memungkinkan interaksi berlangsung secara virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Salah satu bentuk perkembangan tersebut terlihat pada game online multiplayer yang tidak lagi berfungsi sebagai media hiburan semata, tetapi juga

menjadi ruang sosial virtual tempat pengguna berinteraksi, bekerja sama, dan membangun relasi sosial (Darmawan, 2018). Roblox merupakan salah satu platform game online yang menyediakan berbagai pengalaman virtual melalui ribuan map yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh pengguna dari berbagai wilayah. Salah satu map yang populer adalah Fish It, sebuah game simulasi memancing yang memungkinkan pemain berkomunikasi melalui fitur chat, voice chat, emotikon, dan gesture avatar selama permainan berlangsung.

Fenomena komunikasi dalam game online dapat dipahami melalui konsep komunikasi virtual, yaitu proses pertukaran pesan yang berlangsung melalui media digital dengan memanfaatkan teks, simbol, maupun representasi visual. Dalam lingkungan game online, komunikasi tidak hanya berfungsi untuk mendukung aktivitas permainan, tetapi juga menjadi sarana membangun interaksi sosial antar pemain (Darmayunita & Fadillah, 2025). Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratifications yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974) untuk memahami bagaimana pemain secara aktif memanfaatkan media game guna memenuhi kebutuhannya. Teori ini menjelaskan bahwa pengguna media memiliki motif tertentu dalam menggunakan media, seperti kebutuhan informasi, interaksi sosial, integrasi dan hubungan sosial, serta hiburan (Katz, Blumler, 1974)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komunikasi dalam game online memiliki peran penting dalam membentuk interaksi sosial. Penelitian Al Fayyad dan Sumanti (2023) menemukan bahwa komunikasi dalam Mobile Legends berlangsung melalui penggunaan chat, simbol, dan bahasa informal yang membentuk pola komunikasi dua arah. Penelitian Darmayunita et al. (2025) menunjukkan bahwa Roblox menjadi ruang sosial virtual yang memungkinkan terbentuknya relasi sosial melalui interaksi digital. Sementara itu, penelitian Heryati (2017) dan Andres (2025) menggunakan teori Uses and Gratifications untuk menjelaskan bahwa game online dimanfaatkan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan hiburan, interaksi sosial, serta pelepasan stres. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji pola komunikasi dalam pembentukan relasi sosial pada map Fish It di Roblox.

Urgensi penelitian ini terletak pada masih terbatasnya kajian yang membahas bagaimana komunikasi virtual dalam ruang permainan yang spesifik mampu membentuk relasi sosial antar pemain. Fish It memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan game kompetitif karena menawarkan suasana permainan yang lebih santai dan mendorong interaksi sosial yang lebih intens. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pola komunikasi virtual yang terbentuk antar pemain dalam map Fish It serta memahami bagaimana komunikasi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan relasi sosial. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus meneliti pola komunikasi dalam pembentukan relasi sosial pada map Fish It di Roblox menggunakan pendekatan etnografi virtual dan teori Uses and Gratifications.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan pendekatan etnografi virtual. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena komunikasi virtual dan relasi sosial antar pemain secara mendalam, sedangkan penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan pola komunikasi yang terjadi dalam map Fish It pada

Roblox. Pendekatan etnografi virtual dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati secara langsung aktivitas komunikasi, perilaku, dan dinamika interaksi pemain dalam ruang virtual permainan. Metode ini relevan digunakan untuk mengkaji fenomena komunikasi virtual dan relasi sosial yang berkembang di lingkungan digital (Nasrullah, 2017).

Subjek penelitian adalah pemain yang aktif berinteraksi dan berkomunikasi dalam map Fish It pada platform Roblox. Data primer diperoleh melalui observasi virtual terhadap percakapan dan interaksi pemain yang berlangsung melalui fitur chat selama periode April hingga Mei 2026. Selain itu, dokumentasi berupa tangkapan layar (screenshot) percakapan dan aktivitas pemain digunakan sebagai data pendukung. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan komunikasi virtual, relasi sosial, game online, dan teori Uses and Gratifications.

Analisis data dilakukan menggunakan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan berdasarkan tema-tema komunikasi yang muncul dan dianalisis menggunakan teori Uses and Gratifications yang meliputi dimensi informasi, interaksi sosial, integrasi dan hubungan sosial, serta hiburan (Katz, Blumler, 1974). Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi virtual dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang kredibel dan sesuai dengan fokus penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi virtual yang dilakukan pada pemain map Fish It di Roblox selama periode April hingga Mei 2026, ditemukan bahwa komunikasi virtual yang terjadi antar pemain tidak hanya berfungsi untuk mendukung aktivitas permainan, tetapi juga menjadi sarana pembentukan relasi sosial. Interaksi yang berlangsung melalui fitur chat menunjukkan bahwa pemain secara aktif memanfaatkan media game untuk memenuhi berbagai kebutuhan sebagaimana dijelaskan dalam teori Uses and Gratifications, yaitu kebutuhan informasi, interaksi sosial, integrasi dan hubungan sosial, serta hiburan (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974).

Dimensi pertama yang ditemukan adalah kebutuhan informasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemain sering menggunakan fitur chat untuk bertukar informasi terkait gameplay, seperti lokasi ikan langka, penggunaan bait dan enchant, strategi memancing, serta informasi mengenai event yang sedang berlangsung. Percakapan yang muncul memperlihatkan adanya proses berbagi pengetahuan antar pemain secara real-time. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam Fish It berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi yang membantu pemain mencapai tujuan permainan. Sesuai dengan teori Uses and Gratifications, pengguna media secara aktif memilih dan memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan informasi yang mereka perlukan (West, R., & Turner, 2018).

Selain kebutuhan informasi, komunikasi dalam Fish It juga menunjukkan adanya kebutuhan interaksi sosial. Pemain tidak hanya bertukar informasi mengenai permainan, tetapi juga melakukan percakapan yang bersifat sosial, seperti menyapa pemain lain, menanyakan aktivitas yang sedang dilakukan, maupun memberikan bantuan kepada pemain yang mengalami kesulitan. Pola komunikasi yang bersifat dua arah tersebut menciptakan hubungan timbal balik antar pemain. Penggunaan bahasa informal, singkatan, dan istilah khas game

semakin memperkuat kedekatan sosial di antara mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Darmayunita, Farida, dan Fadillah (2025) yang menjelaskan bahwa ruang virtual dalam Roblox mampu menjadi wadah terbentuknya interaksi sosial melalui komunikasi digital.

Dimensi berikutnya adalah integrasi dan hubungan sosial. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian percakapan yang terjadi telah berkembang melampaui konteks permainan. Pemain sering terlibat dalam percakapan santai, candaan, maupun diskusi yang tidak berkaitan langsung dengan aktivitas memancing. Penggunaan nama pengguna secara langsung dalam percakapan menunjukkan adanya pengenalan identitas antar pemain yang terbentuk melalui interaksi berulang. Selain itu, penggunaan emotikon dan simbol digital turut membantu pemain mengekspresikan emosi dan memperkuat makna pesan yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam Fish It berperan dalam membangun rasa kebersamaan, kedekatan emosional, serta hubungan sosial yang lebih personal antar pemain.

Temuan lain menunjukkan bahwa komunikasi juga berfungsi sebagai sarana hiburan. Selama observasi, ditemukan berbagai percakapan yang berisi humor, candaan, serta respons spontan yang menciptakan suasana permainan yang lebih menyenangkan. Aktivitas komunikasi tersebut membuat pemain tidak hanya menikmati gameplay, tetapi juga menikmati interaksi sosial yang terjadi selama bermain. Dengan demikian, kepuasan bermain tidak hanya berasal dari keberhasilan memperoleh ikan atau menyelesaikan misi, melainkan juga dari pengalaman sosial yang tercipta melalui komunikasi dengan pemain lain. Hasil ini mendukung pandangan Uses and Gratifications yang menyatakan bahwa media digunakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan(Asmara et al., 2020).

Berdasarkan keseluruhan temuan, pola komunikasi dalam map Fish It bersifat multidimensional karena keempat dimensi Uses and Gratifications muncul secara bersamaan dan saling melengkapi. Kebutuhan informasi mendorong pemain untuk bertukar pengetahuan, kebutuhan interaksi sosial memperkuat hubungan antar pemain, kebutuhan integrasi dan hubungan sosial menciptakan rasa kebersamaan, sedangkan kebutuhan hiburan memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan. Pola komunikasi tersebut menunjukkan bahwa Fish It tidak hanya berfungsi sebagai game simulasi memancing, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan terbentuknya relasi sosial melalui komunikasi yang berlangsung secara terus-menerus.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa game online merupakan media komunikasi yang mampu membentuk interaksi sosial antar pengguna. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mengkaji pola komunikasi dalam map Fish It pada Roblox, sebuah ruang permainan yang memiliki karakteristik santai dan kooperatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual dalam Fish It berperan penting dalam membangun hubungan sosial, menciptakan kerja sama, serta membentuk pertemanan antar pemain dalam lingkungan digital. Dengan demikian, Roblox, khususnya map Fish It, dapat dipahami tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang mendukung terbentuknya relasi sosial melalui komunikasi yang berlangsung secara real-time.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi virtual yang terbentuk antar pemain dalam map Fish It di Roblox bersifat multidimensional dan berperan dalam pembentukan relasi sosial. Komunikasi yang berlangsung melalui fitur chat, emotikon, dan berbagai bentuk interaksi virtual lainnya tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi terkait gameplay, tetapi juga menjadi sarana interaksi sosial, integrasi hubungan sosial, dan hiburan. Melalui komunikasi yang berlangsung secara berulang, pemain mampu membangun kedekatan, kerja sama, serta hubungan pertemanan dalam lingkungan virtual. Temuan ini menunjukkan bahwa map Fish It tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang mendukung terbentuknya relasi sosial antar pemain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji komunikasi virtual dalam game online dengan objek yang lebih beragam, seperti penggunaan voice chat, komunitas pemain lintas platform, atau proses terbentuknya komunitas virtual yang berkelanjutan, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai dinamika komunikasi dan relasi sosial di ruang digital.

Daftar Pustaka

Asmara, S., Sis, R. L., & Yusuf, M. (2020). The Use of Online Marketplace Websites in Indonesia : A Study of Consumers ’ Motives and Gratification. 14(7), 133–148.

Darmawan, B. (2018). Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia). 2.

Darmayunita, N., & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid : Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space : How Roblox builds Communication experiences between children and adults. 5, 143–156. https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4

Katz, Blumler, dan G. (1974). Use and Gratification. 22–43.

Nasrullah, R. (2017). Etnografi Virtual. Riset Komunikasi, Budaya dan Sosio Teknologi di Internet.

West, R., & Turner, L. H. (2018). Introducing Communication Theory : Analysis and Application Introducing Communication Theory : Analysis and Application. 102(3).