KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA PADA FITUR KOLOM CHAT DI GAME ONLINE ROBLOX

SKRIPSI

Oleh:

Azzuri Raja Neesha

202110415260

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA PADA FITUR KOLOM CHAT DI GAME ONLINE ROBLOX

SKRIPSI

Disusun oleh:

Azzuri Raja Neesha

202110415260

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Komunikasi Antar Budaya pada Fitur Kolom Chat di Game Online Roblox
Nama Mahasiswa	: Azzuri Raja Neesha
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415260
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 23 Juli 2025

Jakarta, 30 Juli 2025

MENYETUJUI

Pembimbing

Annisa Eka Syafrina, S.I.Kom, M.Si

NIDN. 0312079501

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: Komunikasi Antar Budaya pada Fitur Kolom Chat di *Game* Online Roblox
Nama Mahasiswa	: Azzuri Raja Neesha
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415260
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunkasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: 23 Juli 2025

Jakarta 30 Juli, 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	: Dra. Sari Endah Nursyamsi, MM NIDN. 0311036501	.....
Penguji	: Annisa Eka Syafrina, S.I.Kom, M.Si NIDN. 0312079501	.....
Sekretaris Penguji	: Yudhistira Ardi Poetra, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0713129301	.....

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Proposal skripsi saya yang berjudul "Komunikasi Antar Budaya pada Fitur Kolom Chat Di Game Online Roblox" Adalah benar benar karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya ditulis dengan jelas sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku jika dikemudian hari di temukan kecurangan dalam karya ini.

Selama publikasi tersebut dipublikasikan melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan untuk mempublikasikannya melalui internet.

Jakarta 23 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Azzuri Raja Neesha

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

ABSTRAK

Azzuri Raja Neesha. 202110415260. Komunikasi Antar Budaya pada Fitur Kolom Chat Di Game Online Roblox. Lebih dari 1,17 milyar orang di dunia memainkan game online dan menurut Baclinko.com 380 juta orang adalah pemain aktif Roblox. Game ini dimainkan segala usia mulai dari anak, remaja dan dewasa yang berasal dari latar belakang bangsa, bahasa dan budaya yang berbeda. Fitur kolom chat dan voice chat di Roblox memungkinkan para pemainnya berinteraksi sehingga terbuka peluang untuk terjadinya komunikasi antar budaya. Keunikan dan hambatan dalam berinteraksi pada fitur kolom chat membuat proses komunikasi antar budaya menjadi topik menarik untuk dikaji dan dipahami. Tujuan penelitian ini menganalisis proses komunikasi antar budaya pada fitur kolom chat Roblox. Metode penelitian netnografi digunakan untuk menganalisis komentar, pesan atau diskusi pada kolom chat lalu dilengkapi hasil pengamatan mendalam melalui keterlibatan penulis dalam permainan serta informasi tambahan dari lima (5) informan pendukung. Hasil penelitian menunjukkan pada proses komunikasi antar budaya di Roblox terdapat interaksi sosial berupa perkenalan antar pemain yang dapat berlanjut ke media sosial bahkan membentuk komunitas, interaksi antar bahasa yang dapat menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa internasional atau memanfaatkan Google translate serta terjadinya interaksi antar budaya berupa pertukaran informasi, pengetahuan dan wawasan pemain mengenai kebiasaan, tradisi atau kebudayaan yang berlaku di negara lain.

Kata kunci: game online, komunikasi antar budaya, proses, roblox,

ABSTRACT

Azzuri Raja Neesha. 202110415260. *Intercultural Communication in the Chat Column Feature in the Online Game Roblox. More than 1.17 billion people in the world play online games and according to Baclinko.com 380 million people are active Roblox players. This game is played by all ages ranging from children, teenagers and adults who come from different nationalities, languages and cultural backgrounds. The chat column and voice chat features in Roblox allow players to interact so that opportunities for intercultural communication open up. The uniqueness and obstacles in interacting in the chat column feature make the intercultural communication process an interesting topic to study and understand. The purpose of this study is to analyze the intercultural communication process in the Roblox chat column feature. The netnographic research method is used to analyze comments, messages or discussions in the chat column and then supplemented with the results of in-depth observations through the author's involvement in the game as well as additional information from five (5) supporting informants. The results of the study show that in the intercultural communication process in Roblox there are social interactions in the form of introductions between players that can continue to social media and even form communities, interactions between languages that can use English as an international language or utilize Google Translate as well as intercultural interactions in the form of exchanges of information, knowledge and insights between players regarding customs, traditions or cultures that apply in other countries.*

Keywords: online games, intercultural communication, process, roblox

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi Rabbil Alamin Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih kepada Ayahanda Ariya Hadi dan Ibunda Metha Madonna selaku orang tua penulis yang selalu mengirimkan doa dengan tulus serta selalu memberikan segala dukungan, semangat, perhatian yang telah mendidik dan membesarkan penulis dalam limpahan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Komunikasi Antar Budaya pada Fitur Kolom Chat di Roblox.

Dalam melakukan pengerjaan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim (HC) selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Annisa Eka Syafrina, S.I.Kom, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan meluangkan waktu serta membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Dosen dan seluruh staff akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Adik saya Laviola Putri Azizah yang turut memberikan dorongan motivasi, dan juga menyemangati penulis.
7. Teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan semangat juga dukungan dan mendoakan yang

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

terbaik untuk penulis.

8. Seluruh informan yang telah ikut berpartisipasi dalam pengerjaan skripsi ini

Meskipun penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan karya ini di masa mendatang.

Jakarta, 23 Juli 2025

Penulis



Azzuri Raja Neesha

202110415260

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii
LEMBAR PENGESAHAN.....iii
LEMBAR PERNYATAAN.....iv
ABSTRAK.....v
ABSTRACT.....vi
KATA PENGANTAR.....vii
DAFTAR ISI.....ix
DAFTAR TABEL.....xi
DAFTAR GAMBAR.....xii
DAFTAR BAGAN.....xiii
LAMPIRAN.....xiv
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Fokus.....8
1.3 Pertanyaan Penelitian.....9
1.4 Tujuan Penelitian.....9
1.5 Manfaat Penelitian.....9
1.5.1 Manfaat Akademis.....9
1.5.2 Manfaat Praktis.....10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....11
2.1 Penelitian Terdahulu.....11
2.2 Kerangka Konsep.....16
2.2.1 Komunikasi.....16
2.2.2 Komunikasi Digital.....18
2.2.3 Komunikasi Antar Budaya.....19
2.2.4 Game Online.....22
2.2.5 Roblox.....23
2.2.6 Netnografi.....24
2.3 Kerangka Berpikir.....26
BAB III METODE PENELITIAN.....28
3.1 Jenis Penelitian.....28
3.2 Metode.....29
3.3 Sumber Data.....30
3.3.1 Data primer.....30
3.3.2 Data sekunder.....31
3.4 Waktu Penelitian.....32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....33
3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....33
3.7 Triangulasi Data.....34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....35
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian dan Informan.....35
4.1.1 Profil Roblox Corporation.....35

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

4.1.2 Informan Pendukung.....41
4.2 Hasil Penelitian.....42
4.2.1 Interaksi Sosial Antar Bangsa di Roblox.....43
4.2.2 Interaksi Antar Bahasa di Roblox.....47
4.2.3 Interaksi Antar Budaya di Roblox.....51
4.2.4 Hambatan dan Strategi Pemain dalam Interaksi Antar Budaya.....54
4.3 Pembahasan.....56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....62
5.1 Kesimpulan.....62
5.2 Saran.....63
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Pengguna Game Online.....3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait Komunikasi Digital dan Game Online....11
Tabel 3.1 Waktu dan Tahapan Penelitian.....32
Tabel 4.1 Data Informan……41

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fitur Kolom Chat dan Voice Chat.....4
Gambar 1.2 Interaksi Antara Pemain yang Berbeda Negara.....7
Gambar 4.1 Logo Roblox Corporation.....37
Gambar 4.2 Interaksi sosial di map Livetopia.....43
Gambar 4.3 Perkenalan karena salah paham di map Titanic.....44
Gambar 4.4 Perkenalan antara dua pemain di map Watermelon River Tycoon…45
Gambar 4.5 Interaksi antara bahasa berbeda di map Grow a Garden.....47
Gambar 4.6 Penggunaan bahasa yang berbeda antar pemain di map Livetopia…48
Gambar 4.7 Diskusi tradisi sebelum makan di map Tea Time Dessert Buffet.....52
Gambar 4.8 Diskusi tentang pasangan di map Podium Voice Chat.....53
Gambar 4.9 Hambatan komunikasi di map Superstar Racers.....55
Gambar 4.10 Salah pengertian di map Metro Life City RP.....55
Gambar 4.11 Diskusi yang rumit di map Fling Things and People.....56

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....26

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Mahasiswa

Lampiran 2 : Tabel Transkrip Wawancara

Lampiran 3 : Kartu Bimbingan

Lampiran 4 : Form Perbaikan Skripsi

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025