

ABSTRAK

Ailsa Nur Marslathifah, NIM 1228030010, 2026. Dampak Intensitas Bermain Game Online Roblox Terhadap Dinamika Interaksi Sosial Mahasiswa (Penelitian pada Komunitas Roblox Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial mahasiswa. Roblox tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan membangun hubungan sosial. Intensitas bermain yang tinggi berpotensi memengaruhi dinamika interaksi sosial mahasiswa, baik dalam komunikasi, pertemanan, maupun keterlibatan dalam aktivitas sosial sehari-hari.

Penelitian ini untuk mengetahui intensitas bermain game online Roblox pada mahasiswa, menganalisis dinamika interaksi sosial mahasiswa yang bermain Roblox, serta mengetahui dampak intensitas bermain game online Roblox terhadap dinamika interaksi sosial mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan Teori Modernitas Anthony Giddens sebagai kerangka berpikir. Teori tersebut menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah menciptakan perubahan dalam pola kehidupan sosial masyarakat modern. Melalui konsep *disembedding*, *time-space distancing*, dan *reflexivity*, teori ini digunakan untuk memahami bagaimana teknologi digital memungkinkan terbentuknya ruang interaksi sosial baru yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu serta memengaruhi cara individu membangun dan mempertahankan hubungan sosial.

Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Teknik pemilihan informan dilakukan melalui *purposive sampling* dengan melibatkan sepuluh mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang bermain Roblox. Data diperoleh melalui Teknik observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dengan intensitas bermain tinggi memiliki frekuensi bermain yang lebih sering, durasi bermain yang lebih lama, serta keterikatan yang lebih kuat terhadap Roblox dibandingkan mahasiswa dengan intensitas bermain rendah. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan mahasiswa membangun komunikasi dan relasi sosial. Intensitas bermain Roblox memberikan dampak positif berupa bertambahnya jaringan pertemanan dan meningkatnya komunikasi melalui media digital. Namun, intensitas bermain yang tinggi juga menunjukkan kecenderungan berkurangnya frekuensi interaksi tatap muka serta perubahan pola komunikasi yang lebih berorientasi pada ruang virtual. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari transformasi pola interaksi sosial mahasiswa di era digital.

Kata Kunci: Intensitas Bermain, Interaksi Sosial Mahasiswa, Roblox.