

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam cara mahasiswa membangun dan mempertahankan interaksi sosial. Kemudahan akses internet serta hadirnya berbagai platform digital membuat aktivitas yang sebelumnya lebih banyak dilakukan melalui pertemuan secara langsung kini semakin sering berlangsung di ruang virtual. Media sosial, aplikasi komunikasi, hingga platform game online menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mahasiswa sebagai sarana untuk berkomunikasi, bertukar informasi, membangun relasi, dan menghabiskan waktu bersama tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam kondisi tersebut, game online tidak lagi sekadar dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial digital yang mempertemukan individu dengan berbagai latar belakang untuk berinteraksi, bekerja sama, maupun membentuk komunitas. Tidak sedikit mahasiswa yang menjadikan aktivitas bermain game sebagai bagian dari rutinitas harian sehingga intensitas keterlibatan mereka di ruang virtual terus meningkat. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola interaksi sosial di kalangan mahasiswa, di mana ruang digital kini memiliki peran yang semakin penting dalam membangun hubungan sosial dan menjadi salah satu bentuk perubahan sosial yang berkembang di era digital saat ini.

Revolusi digital telah mengubah lanskap kehidupan sosial manusia secara fundamental, menciptakan ruang-ruang interaksi baru yang melampaui batasan geografis dan temporal. *Game online*, yang awalnya dipandang sebagai aktivitas rekreasional semata, kini telah bertransformasi menjadi platform sosial kompleks yang membentuk cara individu berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun identitas. Menurut data *Newzoo Global Games Market Report 2023*, industri *game online* global mencapai nilai 184 miliar dollar AS dengan lebih dari 3 miliar pemain aktif di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri, penetrasi *game online* mengalami pertumbuhan eksponensial, dengan 89,7 juta gamers aktif pada tahun 2023, menjadikan Indonesia sebagai pasar game terbesar di Asia Tenggara. *Roblox*, sebagai salah satu platform *game online* terpopuler, mencatatkan lebih dari 214 juta

pengguna aktif bulanan secara global dengan karakteristik unik sebagai platform metaverse yang memungkinkan pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan, berbagi, dan berinteraksi dalam ekosistem virtual yang kompleks. Fenomena ini menunjukkan pergeseran paradigma dari sekadar hiburan digital menuju pembentukan ruang sosial alternatif yang memiliki dinamika, norma, dan struktur sosialnya sendiri (Newzoo, 2023).

Intensitas penggunaan *game online* yang berlebihan telah melahirkan fenomena patologis yang dikenal sebagai gaming disorder atau intensitas bermain game online, yang secara resmi diakui oleh *World Health Organization* (WHO) dalam *International Classification of Diseases* edisi ke-11 (ICD-11) pada tahun 2018. Gaming disorder didefinisikan sebagai pola perilaku bermain game yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap aktivitas gaming, prioritas yang diberikan pada gaming melebihi aktivitas dan kepentingan lainnya, serta berlanjutnya atau meningkatnya aktivitas gaming meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif. *Prevalensi gaming disorder* di kalangan remaja dan dewasa muda berkisar antara 1,2% hingga 5,9% secara global, dengan angka yang cenderung lebih tinggi di negara-negara Asia termasuk Indonesia. Penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa 42,3% pengguna internet Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari untuk bermain *game online*, dengan 18,7% di antaranya menunjukkan gejala intensitas bermain. Intensitas bermain *game online* tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan mental individu seperti gangguan tidur, obesitas, depresi, dan kecemasan, tetapi juga menimbulkan dampak sosial yang signifikan, termasuk isolasi sosial, penurunan kualitas hubungan interpersonal, dan perubahan fundamental dalam pola interaksi sosial individu (*Gaming disorder*, 2018).

Mahasiswa sebagai kelompok demografis yang berada dalam masa transisi dari masa remaja ke dewasa awal, memiliki kerentanan khusus terhadap intensitas bermain *game online*. Periode kuliah ditandai dengan perubahan signifikan dalam kehidupan sosial, akademik, dan personal yang seringkali menimbulkan stres, kecemasan, dan pencarian identitas diri. Kebebasan yang lebih besar dari pengawasan orang tua, akses teknologi yang memadai, serta tekanan akademik dan sosial menjadikan mahasiswa berisiko tinggi mengembangkan perilaku adiktif terhadap *game online* sebagai mekanisme *coping* atau *escapism*. Studi yang

dilakukan oleh Lemmens menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kesulitan adaptasi sosial, stres akademik, dan rendahnya *self-esteem* cenderung lebih rentan terhadap intensitas bermain *game online* (Lemmens dkk., 2021). Di Indonesia, penelitian Budi Satria dan kawan-kawan tahun 2024 menemukan bahwa 34,7% mahasiswa di Jakarta menghabiskan lebih dari 5 jam per hari untuk bermain *game online*, dengan 23,4% di antaranya memenuhi kriteria *gaming disorder*. Fenomena ini menjadi semakin kompleks ketika *game online* seperti *Roblox* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menyediakan ruang sosial alternatif yang seringkali terasa lebih nyaman, aman, dan diterima dibandingkan dengan interaksi sosial di dunia nyata, terutama bagi mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi secara *face-to-face* (Satria dkk., 2024).

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung sebagai institusi pendidikan tinggi Islam memiliki karakteristik unik dalam hal komposisi mahasiswa, nilai-nilai yang dianut, dan dinamika kehidupan sosial kampus. Mahasiswa UIN tidak hanya menjalani kehidupan akademik, tetapi juga terikat dengan nilai-nilai keislaman yang menjadi bagian integral dari identitas mereka. Lingkungan kampus yang kental dengan nuansa religius seharusnya memberikan *protective factors* terhadap perilaku-perilaku negatif, termasuk intensitas bermain *game online*. Namun, realitas menunjukkan bahwa mahasiswa UIN juga tidak terlepas dari penetrasi teknologi digital dan fenomena *game online*. Observasi awal peneliti menemukan bahwa terdapat komunitas pemain *Roblox* yang cukup aktif di kalangan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan anggota yang berasal dari berbagai fakultas dan angkatan. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena memunculkan pertanyaan tentang bagaimana mahasiswa dengan latar belakang religius tersebut menegosiasikan antara nilai-nilai Islam yang mengajarkan moderasi, produktivitas, dan kualitas hubungan sosial dengan kecenderungan intensitas bermain terhadap aktivitas virtual yang berpotensi mengganggu keseimbangan kehidupan mereka. Penelitian pada konteks spesifik ini menjadi penting untuk memahami dinamika unik yang mungkin berbeda dengan mahasiswa dari institusi pendidikan sekuler (Dewi, 2015).

Dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa, penggunaan *game online* seperti *Roblox* tidak lagi terbatas pada aktivitas hiburan semata, melainkan telah menjadi bagian dari rutinitas sosial yang terintegrasi dalam kehidupan mereka. Mahasiswa

yang mengalami intensitas bermain cenderung menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain game, baik pada waktu luang maupun di sela-sela aktivitas akademik. Kondisi ini berimplikasi pada pengurangan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk interaksi sosial langsung, seperti berdiskusi dengan teman sekelas, mengikuti kegiatan organisasi, atau menjalin hubungan sosial dengan keluarga. Dengan demikian, intensitas bermain *game online* berpotensi menggeser prioritas kehidupan sosial mahasiswa dan membentuk pola kehidupan yang semakin terpusat pada ruang virtual (Ermawati, 2022).

Dari perspektif sosiologis, perubahan pola kehidupan sosial tersebut tidak dapat dipahami semata-mata sebagai hasil dari pilihan individu, melainkan sebagai bagian dari dinamika sosial yang lebih luas dalam konteks modernitas digital. Kehadiran *game online* sebagai ruang sosial alternatif memungkinkan mahasiswa untuk menjalin relasi sosial yang tidak lagi bergantung pada kedekatan geografis atau kehadiran fisik secara langsung. Interaksi virtual sering kali dipersepsikan lebih fleksibel, dapat diakses kapan saja, serta memberikan rasa aman karena minimnya tekanan sosial yang biasanya muncul dalam interaksi tatap muka. Kondisi ini mendorong mahasiswa untuk semakin mengandalkan ruang virtual sebagai sarana pemenuhan kebutuhan sosial, sementara ruang sosial nyata secara perlahan mengalami penurunan fungsi dan intensitas interaksi (Ramadhani & Jatnika, 2025).

Intensitas bermain *game online* juga membawa implikasi terhadap kualitas interaksi sosial yang dijalani mahasiswa. Interaksi tatap muka, yang secara tradisional berperan penting dalam membangun kedekatan emosional, empati, serta rasa kebersamaan, berpotensi mengalami penurunan baik dari segi frekuensi maupun kedalaman hubungan. Mahasiswa yang intensitas bermain cenderung merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui avatar, pesan instan, atau fitur interaksi virtual dibandingkan berinteraksi secara langsung. Pola komunikasi semacam ini dapat menyebabkan hubungan sosial di dunia nyata menjadi lebih bersifat fungsional dan dangkal, sementara hubungan sosial di dunia virtual justru dipersepsikan lebih intens, personal, dan bermakna (Veri dkk., 2023).

Dalam konteks kehidupan kampus, kondisi tersebut dapat memengaruhi dinamika sosial mahasiswa secara lebih luas dan berkelanjutan. Kampus sebagai ruang sosial seharusnya menjadi tempat mahasiswa mengembangkan kemampuan

interpersonal, memperluas jejaring sosial, serta menumbuhkan nilai-nilai kolektif seperti solidaritas, tanggung jawab, dan kerja sama. Namun, ketika intensitas bermain *game online* membuat mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di ruang virtual, keterlibatan mereka dalam kegiatan akademik, organisasi kemahasiswaan, serta aktivitas sosial dan keagamaan berpotensi mengalami penurunan. Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh individu, tetapi juga oleh lingkungan sosial kampus secara keseluruhan melalui melemahnya ikatan sosial dan menurunnya partisipasi kolektif mahasiswa (Mussa & Situmorang, 2024).

Hingga saat ini, kajian mengenai intensitas bermain *game online* masih didominasi oleh pendekatan psikologis dan kesehatan mental yang menitikberatkan pada aspek perilaku adiktif, kontrol diri, serta dampaknya terhadap kondisi emosional individu. Sebagian besar penelitian terdahulu mengkaji kecanduan game online atau dampak game online secara umum terhadap kehidupan sosial. Penelitian ini memiliki kebaruan karena memfokuskan analisis pada intensitas bermain game online Roblox sebagai faktor yang memengaruhi dinamika interaksi sosial mahasiswa, sehingga memberikan gambaran yang lebih luas mengenai variasi pengalaman pemain tanpa hanya berorientasi pada perilaku adiktif. Pendekatan tersebut memang memberikan kontribusi penting, namun belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana intensitas bermain *game online* memengaruhi pola kehidupan sosial dan relasi antarmanusia. Penelitian yang mengkaji intensitas bermain *game online* dari perspektif sosiologi, khususnya yang menyoroti perubahan interaksi sosial dalam konteks modernitas digital, masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang secara spesifik membahas platform game seperti *Roblox*, yang memiliki karakteristik sebagai ruang sosial virtual dan metaverse, juga belum banyak dilakukan, terutama pada konteks mahasiswa di Indonesia (Basra & Permana, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak intensitas bermain *game online roblox* terhadap pola kehidupan sosial mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan menggunakan teori modernitas Anthony Giddens, penelitian ini berupaya melihat intensitas bermain *game online* sebagai bagian dari proses transformasi sosial di era modern, khususnya melalui mekanisme *disembedding* dan peregangannya ruang-waktu dalam

interaksi sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian sosiologi digital, sekaligus menjadi bahan pertimbangan praktis bagi institusi pendidikan tinggi dalam merumuskan strategi pendampingan mahasiswa agar mampu menyeimbangkan kehidupan sosial di dunia nyata dan dunia virtual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana intensitas bermain *game online roblox* pada mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Roblox UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
2. Bagaimana dinamika interaksi sosial mahasiswa dalam komunitas Roblox UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
3. Bagaimana dampak intensitas bermain *game online roblox* terhadap dinamika interaksi mahasiswa pada komunitas Roblox UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah diantaranya untuk:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online roblox* pada mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Roblox UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
2. Untuk mengetahui dinamika interaksi sosial mahasiswa dalam komunitas Roblox UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
3. Untuk mengetahui dampak intensitas bermain *game online roblox* terhadap dinamika interaksi mahasiswa pada komunitas Roblox UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan sosiologi digital dan sosiologi media baru sebagai bidang kajian yang semakin relevan di tengah perkembangan teknologi informasi. Selama ini, penelitian tentang *game online* termasuk fenomena intensitas bermain lebih banyak didominasi oleh perspektif psikologis yang berfokus pada aspek individual, seperti kontrol diri, regulasi emosi, atau gangguan perilaku. Sementara itu, analisis sosiologis yang melihat bagaimana *game online* memengaruhi pola interaksi sosial, struktur relasi, serta perubahan dalam kehidupan sosial sehari-hari masih relatif terbatas. Padahal, *game online* bukan sekadar aktivitas hiburan, tetapi telah menjadi ruang sosial baru tempat individu berinteraksi, membangun komunitas, dan membentuk pengalaman kolektif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menghadirkan perspektif sosiologis untuk memahami intensitas bermain *game online* sebagai fenomena sosial yang lebih luas (Nur dkk., 2024).

Secara lebih spesifik, penelitian ini menyoroti bagaimana intensitas bermain *game online roblox* berdampak terhadap dinamika kehidupan sosial mahasiswa. Dampak tersebut dapat dilihat dari perubahan dalam pola interaksi, baik dengan teman sebaya, keluarga, maupun lingkungan kampus. Intensitas bermain yang tinggi dapat memengaruhi pembagian waktu sosial, prioritas aktivitas, serta keterlibatan dalam kegiatan akademik maupun organisasi. Di sisi lain, mahasiswa juga dapat membangun relasi baru dan memperluas jaringan sosial melalui komunitas virtual di dalam game. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat dampak secara satu arah (negatif), tetapi berusaha memahami kompleksitas perubahan sosial yang terjadi akibat keterlibatan yang intens dalam dunia virtual (Sahraz dkk., 2025).

Dengan menggunakan teori modernitas Anthony Giddens, fenomena intensitas bermain *game online* dipahami sebagai bagian dari transformasi sosial di era digital. Modernitas ditandai oleh perubahan cepat, meningkatnya ketidakpastian, serta pergeseran pola hubungan sosial dari yang bersifat

langsung (*face-to-face*) ke hubungan yang termediasi teknologi. Dalam konteks ini, ruang virtual seperti *Roblox* dapat menjadi tempat bagi mahasiswa untuk membangun identitas diri, memperoleh pengakuan sosial, dan merasakan rasa memiliki (*sense of belonging*). Intensitas bermain *game online* dapat dipahami sebagai respons terhadap dinamika modernitas tersebut, di mana individu mencari stabilitas dan makna dalam dunia yang terus berubah. Perspektif ini membantu melihat intensitas bermain bukan hanya sebagai persoalan individu, tetapi sebagai bagian dari proses sosial yang lebih luas (Wahyu, 2020).

Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap kajian sosiologi pendidikan tinggi dan *youth studies* dengan memperluas pemahaman tentang kehidupan sosial mahasiswa kontemporer. Selama ini, kehidupan sosial mahasiswa sering diasumsikan berpusat pada aktivitas kampus seperti perkuliahan, organisasi, diskusi akademik, atau kegiatan ekstrakurikuler. Namun, perkembangan teknologi digital menunjukkan bahwa ruang sosial mahasiswa tidak lagi terbatas pada lingkungan fisik kampus. Sebagian mahasiswa, khususnya yang mengalami intensitas bermain *game online*, justru lebih aktif dan terlibat dalam komunitas virtual dibandingkan dalam komunitas kampus. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran ruang interaksi sosial yang penting untuk dipahami dalam konteks generasi digital saat ini (Wijaya dkk., 2021).

Terakhir, penelitian ini turut memperkaya pengembangan teori tentang intensitas bermain dalam perspektif sosiologis. Selama ini, intensitas bermain sering dipahami sebagai masalah medis atau psikologis yang berkaitan dengan faktor biologis dan kepribadian individu. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* juga berkaitan dengan kondisi sosial modern yang ditandai oleh tekanan akademik, tuntutan sosial, serta perubahan struktur relasi. Dengan pendekatan sosiologis, intensitas bermain dapat dilihat sebagai fenomena yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan transformasi masyarakat digital. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya membahas tentang *game online*, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana masyarakat modern membentuk perilaku dan pengalaman sosial generasi muda (Masyita, 2021).

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada mahasiswa mengenai dampak intensitas bermain *game online Roblox* terhadap dinamika kehidupan sosial mereka. Di era digital saat ini, *game online* bukan lagi sekadar sarana hiburan, melainkan telah menjadi bagian dari gaya hidup dan ruang interaksi sosial yang intens. Bagi sebagian mahasiswa, keterlibatan yang berlebihan dalam permainan dapat memengaruhi cara mereka membagi waktu, mengatur prioritas, serta membangun relasi sosial di lingkungan kampus maupun keluarga. Melalui penelitian ini, mahasiswa diharapkan dapat melihat secara lebih objektif bagaimana kebiasaan bermain yang berlebihan dapat memengaruhi kualitas komunikasi, kedekatan emosional, serta partisipasi sosial mereka dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fungsi reflektif yang membantu mahasiswa mengevaluasi keseimbangan antara aktivitas virtual dan tanggung jawab sosial-akademik.

Penelitian ini juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kesadaran tentang perubahan pola interaksi sosial akibat intensitas bermain *game online*. Intensitas bermain yang tinggi dapat menyebabkan pergeseran ruang interaksi dari tatap muka menuju ruang virtual, yang pada akhirnya memengaruhi kedalaman relasi sosial. Mahasiswa mungkin tetap memiliki banyak koneksi di dunia maya, tetapi kualitas hubungan sosial di dunia nyata dapat mengalami perubahan. Penelitian ini membantu menunjukkan bahwa dinamika kehidupan sosial tidak hanya diukur dari kuantitas relasi, tetapi juga dari kualitas interaksi, kehadiran sosial, serta keterlibatan emosional dalam hubungan tersebut. Dengan memahami dampak ini, mahasiswa diharapkan mampu membangun pola interaksi yang lebih seimbang dan tidak terisolasi secara sosial akibat keterlibatan yang berlebihan dalam dunia *game*.

Bagi lembaga pendidikan, khususnya UIN Sunan Gunung Djati Bandung, penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai fenomena sosial yang berkembang di kalangan mahasiswa sebagai generasi digital. Intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi keterlibatan

mahasiswa dalam kegiatan akademik, organisasi kampus, maupun aktivitas sosial lainnya. Jika tidak dipahami secara komprehensif, fenomena ini dapat berdampak pada proses integrasi sosial mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kampus untuk merancang kebijakan atau program pendampingan yang lebih adaptif terhadap realitas kehidupan mahasiswa saat ini, tanpa serta-merta memberikan stigma, tetapi dengan pendekatan edukatif dan preventif.

Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan dalam pengembangan program literasi digital dan penguatan keterampilan manajemen diri di lingkungan kampus. Literasi digital dalam konteks ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami dampak sosial dari penggunaan teknologi secara berlebihan. Dengan adanya data dan analisis yang dihasilkan dari penelitian ini, kampus dapat mengembangkan program yang mendorong mahasiswa untuk menggunakan teknologi secara lebih sadar, bertanggung jawab, dan proporsional. Pendekatan ini penting agar mahasiswa tetap mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan diri tanpa mengorbankan kehidupan sosial dan akademiknya.

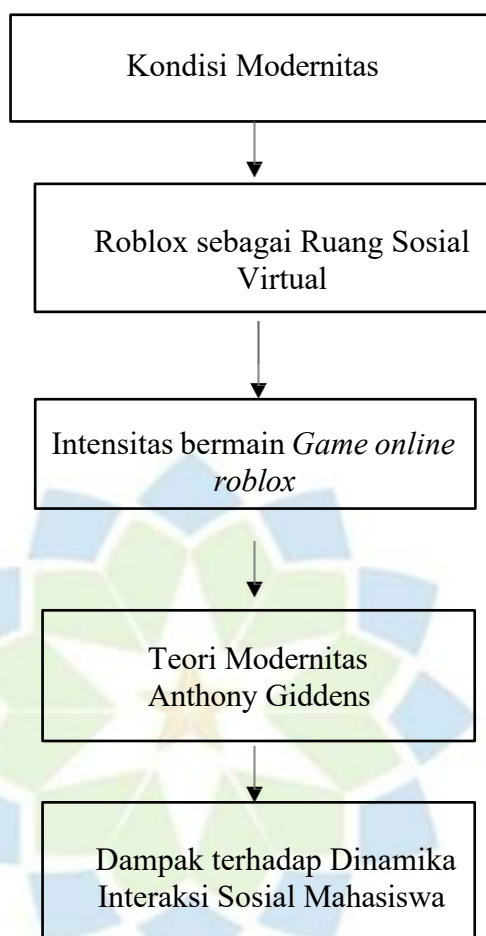
Penelitian ini memiliki manfaat yang lebih luas bagi masyarakat akademik dan lingkungan sosial mahasiswa. Fenomena intensitas bermain *game online* mencerminkan perubahan sosial yang lebih besar dalam masyarakat modern, di mana ruang digital semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Dengan memahami dampaknya terhadap dinamika kehidupan sosial mahasiswa, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi orang tua, dosen, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam melihat tantangan generasi muda secara lebih kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada tataran akademik, tetapi juga memberikan manfaat praktis dalam membantu berbagai pihak memahami dan merespons perubahan pola kehidupan sosial mahasiswa di era digital secara lebih bijak dan konstruktif.

E. Kerangka Berpikir

Dalam membahas alur berpikir penelitian ini, diperlukan kerangka berpikir untuk memetakan konsep serta arah penelitian secara sistematis. Penelitian ini

berfokus pada dampak intensitas bermain *game online roblox* terhadap dinamika kehidupan sosial mahasiswa, yang diawali dari kondisi modernitas sebagai konteks sosialnya. Fenomena *game online Roblox* dan berkembangnya intensitas bermain dipahami sebagai bagian dari transformasi masyarakat modern yang ditandai oleh perkembangan teknologi digital yang semakin masif dan tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks tersebut, mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital mengalami perubahan pola interaksi dan aktivitas sosial yang semakin terhubung dengan ruang virtual. Kondisi ini membuka kemungkinan munculnya intensitas penggunaan yang berlebihan hingga berujung pada intensitas bermain dan berdampak pada kehidupan sosialnya. Teori Modernitas Anthony Giddens digunakan sebagai pisau analisis untuk menjelaskan bagaimana perubahan sosial di era digital tersebut berdampak pada dinamika kehidupan sosial mahasiswa. Berikut merupakan kerangka berpikir yang menggambarkan alur penelitian ini.

Dalam kondisi modernitas tersebut, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung aktivitas sehari-hari, tetapi juga membentuk cara individu berinteraksi, membangun relasi, dan menghabiskan waktu luang. Roblox sebagai salah satu platform game online menyediakan ruang virtual yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi, bekerja sama, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial secara daring. Kemudahan akses dan beragam fitur yang ditawarkan menjadikan Roblox semakin menarik bagi mahasiswa untuk digunakan secara intensif. Seiring meningkatnya intensitas bermain, keterlibatan mahasiswa dalam ruang virtual juga semakin besar sehingga berpotensi memengaruhi pola kehidupan sosial mereka di dunia nyata. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya memahami hubungan antara intensitas bermain Roblox dengan dinamika kehidupan sosial mahasiswa dalam konteks masyarakat modern yang semakin terdigitalisasi, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai bentuk-bentuk perubahan sosial yang muncul sebagai konsekuensi dari perkembangan teknologi digital tersebut.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, penelitian ini menggunakan teori Modernitas Anthony Giddens sebagai landasan konseptual untuk menganalisis dampak intensitas bermain *game online Roblox* terhadap dinamika kehidupan sosial mahasiswa. Giddens menjelaskan bahwa modernitas ditandai oleh percepatan perubahan sosial, berkembangnya sistem abstrak, serta meluasnya ruang dan waktu interaksi melalui teknologi. Dalam konteks masyarakat digital, *game online* menjadi bagian dari praktik sosial yang lahir dari perkembangan modernitas tersebut. Kehadiran *Roblox* sebagai platform permainan sekaligus ruang interaksi virtual menunjukkan bagaimana teknologi membentuk pola aktivitas, relasi sosial, serta kebiasaan mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari (Ritzer, 2012).

Dalam perspektif modernitas, intensitas bermain *game online* dapat dipahami sebagai bagian dari perubahan struktur kehidupan sosial di era digital. Konsep *disembedding* yang dikemukakan oleh Giddens menjelaskan bagaimana

interaksi sosial terlepas dari konteks lokal dan berpindah ke ruang virtual yang lebih luas. Mahasiswa yang memiliki intensitas bermain tinggi cenderung lebih banyak terlibat dalam interaksi berbasis teknologi, sehingga pola kehidupan sosialnya mengalami pergeseran dari interaksi tatap muka menuju interaksi virtual. Kondisi ini menunjukkan bahwa fenomena bermain game online tidak hanya bersifat individual, tetapi juga merupakan bagian dari dinamika sosial yang lebih besar dalam masyarakat modern (Das, 2006).

Dalam konteks masyarakat modern intensitas bermain game *Roblox* tidak hanya dipahami sebagai persoalan perilaku individual, tetapi juga sebagai fenomena sosial yang dipengaruhi oleh konteks modernitas. Perubahan pola interaksi dari ruang fisik ke ruang virtual berpotensi memengaruhi kualitas relasi sosial mahasiswa, pengelolaan waktu, serta keterlibatan dalam aktivitas akademik dan sosial. Tingkat dampak yang muncul dapat berbeda-beda, tergantung pada bagaimana mahasiswa memaknai serta mengelola keterlibatannya dalam ruang digital tersebut.

Kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online *Roblox* diposisikan sebagai faktor yang memengaruhi dinamika interaksi sosial mahasiswa. Semakin tinggi intensitas bermain yang ditunjukkan melalui frekuensi, durasi, dan waktu bermain, semakin besar kemungkinan terjadinya perubahan dalam pola komunikasi, relasi sosial, dan keterlibatan mahasiswa dalam kehidupan sosial. Hubungan sebab-akibat tersebut menjadi dasar analisis untuk menjawab bagaimana intensitas bermain *Roblox* berdampak terhadap dinamika interaksi sosial mahasiswa dalam perspektif teori modernitas.