Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 2 ; Nomor 10 ; Oktober 2026 ; Page 281-287
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v2i10.1594
Website : https://padangjurnal.com/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

Peran Komunikasi Digital Dalam Membangun Hubungan Pertemanan Di Game Roblox

Naufal Nafis Zain[1], Hedy Rahmad[2]

Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Semarang
naufalzain08@gmail.com edikarya@gmail.com

Abstarct

The development of digital technology has expanded spaces for social interaction, including through online gaming. Roblox not only provides play activities but also a virtual environment where users can communicate and interact. This article aims to explain the role of digital communication in the process of forming friendships among Roblox players, focusing on text-based communication, voice, visual representations, digital symbols, and playing activities together. The article is based on a research proposal with a qualitative approach and a netnography design. Since the source document does not yet include interview transcripts or field observation notes, the results section is presented as a conceptual synthesis and theme mapping of analysis, rather than verified empirical findings. Verified literature shows that interactions in online games can provide opportunities to communicate, collaborate, share experiences, and build social networks. The concept of computer-mediated communication helps explain the role of digital channels, while social presence describes how users feel the presence of others in mediated interactions. This article identifies five aspects that need further research: verbal communication, visual and symbolic communication, collaboration, repeated interactions, and the development of closeness and trust. Field research is needed to see how these aspects specifically play out among Roblox players.

Keywords: digital communication, friendships, social interaction, netnography, Roblox.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memperluas ruang interaksi sosial, termasuk melalui permainan daring. Roblox tidak hanya menyediakan aktivitas bermain, tetapi juga lingkungan virtual tempat pengguna berkomunikasi dan berinteraksi. Artikel ini bertujuan menjelaskan peran komunikasi digital dalam proses pembentukan hubungan pertemanan antarpemain Roblox dengan menitikberatkan pada komunikasi berbasis teks, suara, representasi visual, simbol digital, dan aktivitas bermain bersama. Artikel disusun dari proposal penelitian dengan pendekatan kualitatif dan rancangan netnografi. Karena dokumen sumber belum memuat transkrip wawancara maupun catatan observasi lapangan, bagian hasil disajikan sebagai sintesis konseptual dan pemetaan tema analisis, bukan sebagai temuan empiris yang telah diverifikasi. Kajian pustaka terverifikasi menunjukkan bahwa interaksi dalam permainan daring dapat menyediakan kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama, berbagi pengalaman, serta membangun jejaring sosial. Konsep computer-mediated communication membantu menjelaskan peran saluran digital, sedangkan social presence menerangkan bagaimana pengguna merasakan kehadiran orang lain dalam interaksi bermedia. Artikel ini mengidentifikasi lima aspek yang perlu diteliti lebih lanjut: komunikasi verbal, komunikasi visual dan simbolik, kolaborasi, pengulangan interaksi, serta perkembangan kedekatan dan kepercayaan. Penelitian lapangan diperlukan untuk memastikan bagaimana aspek-aspek tersebut berlangsung secara khusus pada pemain Roblox.

Kata kunci: komunikasi digital, hubungan pertemanan, interaksi sosial, netnografi, Roblox.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara orang-orang berkomunikasi dan membentuk hubungan sosial mereka. Internet memungkinkan orang berinteraksi tanpa harus berada di tempat yang sama. Komunikasi lewat media digital menyajikan berbagai jenis pesan, seperti tulisan, suara, foto, simbol, serta gambar-gambar visual lainnya. Perubahan ini membuat ruang digital menjadi salah satu tempat berlangsungnya kegiatan sosial.

Perubahan tersebut terlihat dalam perkembangan permainan daring. Permainan tidak selalu dimainkan sendirian karena beberapa permainan menawarkan fitur seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan pemain lain. Penelitian oleh Bengtsson, Bom, dan Fynbo (2021), misalnya, menunjukkan bahwa bermain game online bisa menjadi tempat pertemuan sosial bagi para pemuda untuk menjaga kehidupan sosial dan hubungan teman-teman mereka. Temuan tersebut didapat dari situasi anak muda di Denmark saat masa pembatasan sosial akibat pandemi, jadi tidak bisa langsung dianggap mewakili semua pemain atau platform permainan.

Roblox adalah sebuah platform bermain yang memungkinkan para pengguna menikmati berbagai pengalaman virtual dan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam lingkungan itu, komunikasi bisa dilakukan melalui fitur chat, komunikasi suara jika tersedia dan digunakan, avatar, emote, gerakan tangan, serta aksi selama bermain. Sebab itu, arti dari komunikasi tidak hanya diucapkan lewat kalimat, tetapi juga bisa terlihat melalui simbol-simbol dan tindakan bersama.

Interaksi antara para pemain sangat menarik untuk dipelajari karena hubungan persahabatan bisa tumbuh melalui proses saling mengenali, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengikuti kegiatan yang sama. Heng, Zhao, dan Wang (2021) menganalisis cara orang berinteraksi dalam permainan daring, termasuk berkomunikasi, bekerja sama, membentuk pertemanan, dan saling mendukung dalam komunitas permainan. Selain itu, Firmannandya, Prasetyo, dan Safitri (2021) menyatakan bahwa permainan online bisa melibatkan komunikasi lisan dan bukan lisan antar peserta. Kedua penelitian tersebut memberikan gambaran tentang aspek sosial dalam permainan, meskipun topik dan fokus penelitian mereka tidak sama persis dengan Roblox.

Dalam kerangka komunikasi berbasis teknologi (CMC), komunikasi dianggap sebagai proses pertukaran informasi yang terjadi melalui alat teknologi. Ciri-ciri saluran digital bisa memengaruhi bagaimana pesan dikirim, dipahami, dan direspon. Konsep social presence berkaitan dengan cara seseorang merasakan kehadiran orang lain dalam lingkungan komunikasi yang menggunakan media. Kreijns, Xu, dan Weidlich (2022) membedakan konsep social presence dari social space dan sociability; perbedaan ini membantu dalam memahami bukan hanya perasaan kehadiran orang lain, tetapi juga kondisi platform serta pembentukan jaringan hubungan sosial. Penelitian khusus mengenai Roblox mulai tampil. Darmayunita, Farida, dan Fadillah (2025) melakukan penelitian tentang cara anak-anak berinteraksi dalam permainan Roblox dengan menggunakan metode netnografi pada dua peta permainan yang berbeda.

Abstrak penelitian ini menyebutkan bahwa sapaan yang tiba-tiba, kerja sama dalam berinteraksi, dan percakapan mengenai identitas seseorang menjadi bagian dari cara berkomunikasi dan terbentuknya pertemanan. Temuan tersebut bisa menjadi referensi untuk penelitian sebelumnya, tetapi perlu diperhatikan konteks usia dan situasi permainan yang diteliti saat menghubungkannya dengan penelitian lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, artikel ini membahas pertanyaan: bagaimana bentuk komunikasi digital dan cara berinteraksi antar pemain dapat membantu dalam membentuk hubungan pertemanan di Roblox? Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan jenis-jenis komunikasi yang tepat dan menjelaskan kemungkinan hubungannya dengan keintiman antar manusia, rasa percaya, serta pengalaman bersama. Fokus ini juga menjadi dasar dalam melakukan penelitian lapangan dengan pendekatan netnografi.

METODE PENELITIAN

Artikel ini dibuat berdasarkan proposal penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dan desain netnografi. Metode kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan memahami proses, pengalaman, cara berkomunikasi, serta arti dari interaksi antar para pemain, bukan untuk mengukur hubungan antar variabel secara statistik. Netnografi adalah versi adaptasi dari etnografi yang digunakan untuk mempelajari kehidupan sosial dan budaya yang terjadi di lingkungan daring, seperti media sosial

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

atau forum online (Kozinets, 2020). Objek penelitian ini adalah cara para pemain berkomunikasi secara digital saat membangun pertemanan di Roblox.

Subjek yang akan dibahas adalah pemain Roblox yang secara aktif berinteraksi dengan pemain lainnya. Informan akan dipilih dengan cara tujuan (purposive) berdasarkan beberapa syarat, yaitu: masih aktif bermain Roblox, pernah berkomunikasi dengan pemain lain, pernah membuat teman melalui Roblox, dan bersedia memberikan informasi berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Rencana pengumpulan data dalam proposal menggunakan tiga metode.

Pertama, dilakukan wawancara mendalam yang bersifat semi-terstruktur untuk mengetahui pengalaman dalam memulai komunikasi, saluran yang digunakan, pola interaksi, pengalaman bermain bersama, serta bagaimana proses ke dekatan dan kepercayaan mulai terbangun. Kedua, observasi netnografi terhadap percakapan, penggunaan avatar, emote, gerakan tangan, kerja sama, serta respons antar pemain. Ketiga, dokumen berupa catatan hasil observasi di lapangan, catatan wawancara yang ditulis dalam bentuk teks, serta screenshot interaksi yang relevan, dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas pengguna.

Data penelitian akan dianalisis dengan cara mengumpulkan, menyajikan, serta menarik dan memverifikasi kesimpulan, sesuai dengan kerangka kerja yang diusulkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2020). Kondensasi dilakukan dengan memilih data dan mengelompokkan berdasarkan topik. Data kemudian disajikan secara deskriptif atau dalam bentuk matriks tema. Kesimpulan diperoleh dengan membandingkan hasil wawancara, pengamatan, dan dokumen yang ada. Keabsahan data akan dijaga dengan menggunakan teknik dan sumber yang berbeda. Aspek etika mencakup pemberian informasi mengenai tujuan penelitian, mendapatkan persetujuan dari informan, menyembunyikan identitas, serta membatasi penggunaan data hanya untuk tujuan penelitian.

Karena pengguna Roblox bisa berasal dari berbagai usia, maka perlindungan privasi dan keamanan informasi pengguna harus diperhatikan secara khusus. Status data: dokumen yang digunakan sebagai dasar penulisan artikel ini belum mencantumkan jumlah responden, tanggal pelaksanaan pengamatan, hasil wawancara dalam bentuk transkrip, serta berkas-berkas dokumentasi lapangan. Oleh karena itu, penjelasan metode di atas hanya menjelaskan rencana penelitian, bukan bukti bahwa semua prosedur sudah diterapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Status analisis: Bagian ini memberikan gambaran konseptual berdasarkan referensi yang relevan dan menggambarkan topik-topik yang telah direncanakan dalam proposal. Karena transkrip wawancara dan catatan observasi netnografi belum tersedia, penjelasan di bawah ini tidak dimaksudkan sebagai temuan empiris dari para pemain Roblox, melainkan sebagai hasil dari tinjauan pustaka yang menjadi dasar untuk analisis lapangan.

Bentuk komunikasi digital antarpemain

Komunikasi dengan mengirimkan teks bisa menjadi cara awal bagi para pemain untuk saling mengenalkan, bertanya, memberi perintah, dan menjawab apa yang dilakukan pemain lain. Dalam penelitian ini, isi percakapan harus dianalisis dengan memperhatikan konteks, frekuensi, serta alur komunikasi yang terjadi. Liu dan Yang (2016) dalam sebuah analisis meta yang mereka lakukan tentang penggunaan saluran komunikasi digital dan tingkat kedekatan pertemanan, menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media digital dan tingkat kedekatan pertemanan berbeda tergantung pada jenis saluran yang digunakan. Temuan itu mengingatkan bahwa adanya fitur percakapan tidak secara otomatis menunjukkan terbentuknya persahabatan; makna dan perkembangan hubungan harus dilihat melalui data interaksi.

Komunikasi suara bisa membantu pemain bertukar pesan secara langsung jika fitur berbicara melalui suara itu tersedia dan digunakan dengan benar oleh para pemain. Saluran suara memungkinkan pengguna untuk menyampaikan nada dan respons dengan lebih spontan dibandingkan menggunakan komunikasi tulisan, tetapi tidak semua orang pasti menggunakan cara ini. Oleh karena itu, observasi harus mencatat kehadiran fitur, kondisi saat fitur tersebut digunakan, serta peran fungsi komunikasi suara dalam menyelaraskan kerja tim dalam bermain. Williams, Caplan, dan Xiong (2007) mempelajari cara para pemain berinteraksi dan membangun hubungan sosial di dalam lingkungan permainan online.Mereka juga menekankan betapa

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

pentingnya struktur sosial dan cara berkomunikasi dalam memahami tingkat kepercayaan yang terbentuk antar pemain. Penelitian tersebut bisa digunakan sebagai acuan konseptual, meskipun konteks platformnya tidak sama persis dengan Roblox.

Komunikasi visual dan simbolik bisa dilihat dari pilihan avatar, penggunaan emote, gerakan tangan, serta elemen visual lainnya yang memiliki arti dalam kondisi bermain game. Unsur tersebut bisa menunjukkan identitas, ekspresi, atau respons tanpa harus menggunakan kalimat yang ditulis. Dalam konsep social presence, Kreijns dan tim peneliti (2022) menjelaskan bahwa penting untuk membedakan antara cara seseorang dirasakan hadir dan kemampuan lingkungan digital dalam mendukung interaksi sosial serta hubungan yang terbentuk. Dengan demikian, avatar atau emote harus diartikan sesuai dengan konteks penggunaannya serta respons dari pemain lain, bukan dianggap memiliki arti yang sama bagi semua pengguna.

Bermain bersama juga bisa dianggap sebagai cara berkomunikasi dengan tindakan, seperti ketika anak-anak bekerja sama, membagi tugas, memberi bantuan, atau merespons tantangan dalam permainan. Tindakan-tindakan itu memberi kesempatan bagi pemain untuk saling berbagi pengalaman dan berkoordinasi dalam bertindak. Tseng, Huang, dan Teng (2015) menemukan bahwa ciri-ciri jaringan sosial di dalam komunitas permainan daring berkaitan dengan perasaan memiliki komunitas dan keinginan pemain untuk tetap terlibat. Hasil itu menunjukkan bahwa dimensi sosial memang penting dalam permainan daring, tetapi tidak bisa digunakan untuk mengatakan bahwa setiap kali seseorang bekerja sama di Roblox, mereka pasti akan jadi teman.

Interaksi berulang, kedekatan, dan kepercayaan

Dalam menganalisis hubungan pertemanan, interaksi yang terjadi berulang perlu dilihat sebagai suatu proses yang bisa menunjukkan adanya hubungan yang terus-menerus. Indikator yang bisa dilihat mencakup komunikasi ulang di kesempatan yang berbeda, ajakan untuk bermain bersama, bantuan yang saling diberikan, serta terusnya percakapan. Indikator tersebut digunakan sebagai panduan untuk mengamati, bukan sebagai bukti otomatis bahwa hubungan itu dekat. Liu dan Yang (2016) menemukan bahwa hubungan antara penggunaan saluran komunikasi dan tingkat kedekatan pertemanan berbeda-beda tergantung pada media yang digunakan serta konteks budaya yang ada. Oleh karena itu, penelitian tentang pemain Roblox harus mengeksplorasi pengalaman informan agar memahami makna dari interaksi berulang dalam membangun hubungan yang mereka jalin.

Konsep kehadiran sosial bisa digunakan untuk melihat bagaimana pemain merasa ada dan terhubung dengan orang lain melalui media digital. Kreijns dan tim peneliti (2022) membedakan tiga konsep: social presence, sociability, dan social space.Ketiganya berkaitan dengan bagaimana seseorang merasa hadir atau terlibat dengan orang lain, dukungan dari lingkungan terhadap berinteraksi sosial, serta jaringan hubungan yang terbentuk dalam konteks tertentu. Pembedaan ini memberikan kerangka untuk memahami pengalaman pemain Roblox secara lebih terarah. Namun, konsep itu adalah alat untuk menganalisis, bukan bukti bahwa rasa kehadiran sosial atau pertemanan sudah terbentuk pada semua pemain. Kedekatan dan rasa percaya adalah bagian dari hubungan yang harus dipahami melalui pengalaman dan situasi pertemuan antar orang.

Williams dan timnya (2007) menyatakan bahwa rasa percaya dalam permainan berbasis tim bisa terkait dengan cara kelompok sosial terbentuk, seberapa terbukanya seseorang dalam memberi informasi pribadi, serta bagaimana komunikasi dilakukan antar peserta. Sementara itu, Tseng dan timnya tahun 2015 menghubungkan struktur jaringan serta ketergantungan antar pemain dengan perasaan komunitas dalam permainan daring.

Kedua penelitian tersebut memperkuat alasan untuk menggali lebih dalam tentang komunikasi dan jaringan sosial sebagai bagian dari proses membangun hubungan. Meskipun begitu, perbedaan antara platform dan ciri khas pengguna membatasi kemungkinan menerapkan hasil penelitian sebelumnya langsung di Roblox. Wawancara dan pengamatan langsung masih diperlukan untuk memahami bagaimana pemain memandang kepercayaan, batas privasi, dan keberlanjutan hubungan pertemanan.

Komunikasi digital dan pembentukan pertemanan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Temuan dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan online bisa menjadi tempat bertemu dan berinteraksi sosial, sehingga pemain bisa membangun hubungan di luar urusan bermainnya itu sendiri. Domahidi, Festl, dan Quandt (2014) melakukan penelitian terhadap para pemain game di Jerman dan menemukan bahwa semakin sering seseorang bermain game sosial secara daring, semakin tinggi kemungkinannya memiliki teman yang hanya dikenal melalui internet. Pylro, Rossetti, dan Garcia (2011) juga menyatakan bahwa hubungan persahabatan dalam konteks permainan daring bisa mencakup beberapa hal seperti rasa dekat, dukungan sosial, kepuasan, serta komitmen. Kedua penelitian itu memperkuat pentingnya komunikasi digital sebagai salah satu hal yang harus diteliti dalam membentuk pertemanan. Namun, karena penelitian itu tidak fokus secara khusus pada Roblox, penerapan ide tersebut dalam artikel ini masih bersifat konseptual dan perlu diverifikasi melalui data dari lapangan.

Peran aktivitas bersama dan kesinambungan interaksi

Aktivitas bermain bersama bisa menjadi kesempatan untuk berinteraksi berulang, bekerja sama, serta merasakan pengalaman bersama. De Grove (2014) menyatakan bahwa kegiatan berbicara tentang permainan dan bermain bersama bisa terkait dengan kualitas pertemanan dalam kehidupan sosial anak muda. Lai dan Fung (2020) melakukan penelitian kualitatif terhadap pemain Nintendo DS di Hong Kong, dan menunjukkan bagaimana hubungan bisa berkembang dari keadaan orang asing menjadi kenalan secara daring, teman secara daring, dan dalam beberapa kasus menjadi teman di luar jaringan. Sementara itu, Domahidi dan tim peneliti tahun 2018 mempelajari hubungan pertemanan dan dukungan sosial dalam jangka panjang serta menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi dalam permainan tidak secara otomatis menggantikan dukungan sosial yang ada di luar permainan. Buku ini menjelaskan betapa pentingnya memahami hubungan komunikasi yang terus menerus, ajakan untuk bermain kembali, serta dukungan yang saling timbal balik, tanpa menganggap bahwa setiap interaksi yang berulang pasti akan membentuk pertemanan yang sangat dekat.

Identitas virtual, avatar, dan rasa kebersamaan

Identitas virtual merupakan aspek penting dalam memahami komunikasi visual dan simbolik. Sachan, Chhabra, dan Abraham (2025) melakukan tinjauan secara sistematis terhadap komunitas bermain game online, dan mereka menyimpulkan bahwa identitas virtual serta cara identitas itu berinteraksi dapat memengaruhi pengalaman mendapatkan dukungan sosial dan pembentukan modal sosial. Di dalam konteks Roblox, avatar, emote, dan gambar visual bisa jadi cara untuk menunjukkan identitas atau perasaan seseorang, tetapi artinya tergantung pada situasi dan cara pengguna meresponsnya. Ni, Dong, dan Ueichi (2023) juga menemukan bahwa berkomunikasi dengan pemain lain bisa membantu dalam membangun modal sosial dan rasa memiliki dalam permainan yang dimainkan bersama-sama. Oleh karena itu, analisis terhadap simbol visual sebaiknya dilakukan dengan mempertimbangkan situasi interaksi, respons dari pemain lain, serta pengalaman yang diungkapkan oleh informan.

Modal sosial, kepercayaan, dan batas penerapan hasil penelitian

Hubungan sosial dalam permainan online tidak selalu berkembang dengan cara yang sama karena dipengaruhi oleh lingkungan komunitas, tingkat keterlibatan, dan sifat para pemain. Kim, Jeong, Lee, dan Yoo (2022) menjelaskan bahwa modal sosial dalam kegiatan bermain game online remaja penting untuk memahami hubungan antara pengalaman bermain dan berbagai aspek psikososial. Scheifer dan Samuel (2025) melakukan peninjauan secara sistematis terhadap penelitian tentang permainan gim multipemain masif, dan mereka melaporkan bahwa bermain dalam kelompok serta terlibat dalam komunitas bisa berkaitan dengan modal sosial, sementara bermain terlalu lama bisa memiliki dampak yang kurang baik. Kowert, Domahidi, dan Quandt (2014) juga mempelajari hubungan antara keterlibatan dalam permainan online dengan pertemanan yang berkaitan dengan permainan tersebut pada individu yang memiliki sensitivitas emosional tinggi. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan pentingnya memahami komunikasi, rasa memiliki, dan kepercayaan sebagai proses yang tergantung pada konteks. Namun, hasil dari platform dan kelompok responden lainnya tidak bisa langsung dianggap sebagai wakilan dari pemain Roblox; penelitian netnografi dan wawancara tetap diperlukan untuk memastikan pola yang terlihat benar-benar valid.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Pemetaan tema untuk penelitian lapangan

Tema	Indikator yang diamati	Sumber data
Komunikasi verbal	Sapaan, percakapan, pertanyaan, respons, chat dan voice chat	Observasi; wawancara
Komunikasi visual/simbolik	Avatar, emote, gesture, simbol, ekspresi visual	Observasi; dokumentasi
Kolaborasi	Kerja sama, bantuan, pembagian peran, aktivitas bersama	Observasi; wawancara
Interaksi berulang	Frekuensi pertemuan, komunikasi lanjutan, ajakan bermain kembali	Observasi; wawancara
Kedekatan dan kepercayaan	Pengalaman merasa dekat, rasa aman, batas informasi pribadi, keberlanjutan hubungan	Wawancara; triangulasi

Pemetaan tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal untuk mengorganisasi catatan lapangan. Kategori tidak bersifat tertutup; tema baru dapat ditambahkan apabila muncul dari data wawancara atau observasi.

KESIMPULAN

Bentuk komunikasi itu memberi kemungkinan bagi para pemain untuk mengirim pesan, menunjukkan perasaan, merespons teman bermain, dan bekerja sama bersama. Konsep CMC dan kehadiran sosial membantu memahami cara saluran digital memfasilitasi interaksi serta bagaimana kehadiran sosial dirasakan dalam lingkungan virtual. Interaksi yang terus berulang, pengalaman yang dibagi bersama, serta dukungan yang diberikan antar pemain adalah aspek-aspek yang penting untuk diteliti dalam menggali pemahaman tentang kedekatan dan kepercayaan.

Namun, hubungan tersebut belum bisa dianggap sebagai hasil penelitian ini karena data primer belum dimasukkan dalam dokumen sumber. Oleh karena itu, kesimpulan mengenai cara pertemanan terbentuk di Roblox didasarkan pada pengalaman yang diberikan oleh informan dan interaksi yang benar-benar diteliti, sekaligus memperhatikan privasi dan keamanan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Basir, R. U., & Naryoso, A. (2022). Komunikasi untuk pemeliharaan hubungan pertemanan antara “gamers online”. Interaksi Online, 10(2), 14–26.

Bengtsson, T. T., Bom, L. H., & Fynbo, L. (2021). Playing apart together: Young people’s online gaming during the COVID-19 lockdown. YOUNG, 29(4_suppl), Playing Apart Together. https://doi.org/10.1177/11033088211032018

Darmayunita, N., Farida, & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang dewasa. Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik, 5(2). https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4

Firmannandya, A., Prasetyo, B. D., & Safitri, R. (2021). The effect of playing online games on family communication pattern. Jurnal Studi Komunikasi, 5(2), 336–348. https://doi.org/10.25139/jsk.v5i2.3257

Heng, S., Zhao, H., & Wang, M. (2021). In-game social interaction and gaming disorder: A perspective from online social capital. Frontiers in Psychiatry, 11, 468115. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.468115

Kozinets, R. V. (2020). Netnography: The essential guide to qualitative social media research (3rd ed.). SAGE Publications.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Kreijns, K., Xu, K., & Weidlich, J. (2022). Social presence: Conceptualization and measurement. Educational Psychology Review, 34, 139–170. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09623-8

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). SAGE Publications.

Ratri, A. P. P., & Helmi, A. F. (2023). Properti psikometri skala *online friendship* pada siswa sekolah menengah pertama. *Gadjah Mada Journal of Psychology, 9*(1).

Liu, D., & Yang, C.-C. (2016). Media niche of electronic communication channels in friendship: A meta-analysis. Journal of Computer-Mediated Communication, 21(6), 451–466. https://doi.org/10.1111/jcc4.12175

Tseng, F.-C., Huang, H.-C., & Teng, C.-I. (2015). How do online game communities retain gamers? Social presence and social capital perspectives. Journal of Computer-Mediated Communication, 20(6), 601–614. https://doi.org/10.1111/jcc4.12141

Williams, D., Caplan, S., & Xiong, L. (2007). Can you hear me now? The impact of voice in an online gaming community. Human Communication Research, 33(4), 427–449. https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00306.x

De Grove, F. (2014). Youth, friendship, and gaming: A network perspective. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17(9). https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0088

Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. Computers in Human Behavior, 35, 107–115. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.023

Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2018). A longitudinal analysis of gaming- and non-gaming-related friendships and social support among social online game players. Media Psychology, 21(2), 288–307. https://doi.org/10.1080/15213269.2016.1257393

Kim, G. M., Jeong, E. J., Lee, J. Y., & Yoo, J. H. (2022). Role of social capital in adolescents' online gaming: A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. Frontiers in Psychology, 13, 931134. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134

Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17(7), 447–453. https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656

Lai, G., & Fung, K. Y. (2020). From online strangers to offline friends: A qualitative study of video game players in Hong Kong. Media, Culture & Society, 42(4). https://doi.org/10.1177/0163443719853505

Ni, S., Dong, R., & Ueichi, H. (2023). The influence of online multiplayer games on social capital and interdependent well-being in Japan. Entertainment Computing, 47, 100587. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100587

Pylro, S. C., Rossetti, C. B., & Garcia, A. (2011). Relations of friendship and online games practice: An exploratory study with teenagers. Interação em Psicologia, 15(1). https://doi.org/10.5380/psi.v15i1.17278

Sachan, T., Chhabra, D., & Abraham, B. (2025). Social capital in online gaming communities: A systematic review examining the role of virtual identities. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 28(3), 147–161. https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0375

Scheifer, G. R., & Samuel, R. (2025). Massively multiplayer online games and social capital: A systematic literature review. Social Sciences & Humanities Open, 12, 101833. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101833

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.