



Aktivitas Game Online Dalam Menarik Minat Mahasiswa Bermedia Sosial (Studi Kasus: Pada Game Online Roblox)

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Muhammad Zaini Hasibuan Universitas Esa Unggul muhammadzainihasibuan@student.esaunggul.ac.id Iswadi Universitas Esa Unggul iswadi@esaunggul.ac.id	ISSN: 2808-1307 Vol. 6, No. 2, Agustus 2026 https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh
© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved	

Saran Penulisan Referensi

Hasibuan, M. Z., & Iswadi.(2026). Aktivitas Game Online Dalam Menarik Minat Mahasiswa Bermedia Sosial (Studi Kasus: Pada Game Online Roblox). *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 6 (2),1806-1817.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas game online Roblox dalam menarik minat mahasiswa bermedia sosial serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivisme dengan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus deskriptif. Unit analisis penelitian adalah aktivitas game online Roblox sebagai media interaksi sosial digital. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap mahasiswa pengguna Roblox yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, metode, dan teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas game online Roblox mampu menarik minat mahasiswa bermedia sosial melalui tahapan AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share), di mana ketertarikan awal muncul dari konten media sosial, diperkuat oleh algoritma platform digital, karakteristik Roblox yang interaktif dan kreatif, serta interaksi sosial melalui fitur chat, voice chat, komunitas, dan pertemanan virtual. Selain itu, pengalaman bermain Roblox mendorong mahasiswa menjadi lebih aktif dalam menggunakan media sosial, baik sebagai pencari informasi maupun sebagai pembuat dan penyebar konten terkait permainan.

Kata kunci: Aktivitas Game Online, Roblox, Minat Mahasiswa, Media Sosial, AISAS, Computer Mediated Communication (CMC).

Abstract

This study aims to examine how online game activities in Roblox attract university students' interest in social media use and to identify the factors influencing this phenomenon. The study employs a constructivist paradigm with a qualitative method and a descriptive case study approach. The unit of analysis is Roblox online game activities as a medium for digital social interaction. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation involving university students who actively use Roblox, selected through purposive sampling. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, consisting of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source, method, and theory triangulation. The findings indicate that Roblox activities attract students' interest in social media through the AISAS stages (Attention, Interest, Search, Action, Share), where initial interest is generated by social media content, strengthened by digital platform algorithms, Roblox's interactive and creative features, and social interactions through chat, voice chat, communities, and virtual friendships. Furthermore, the gaming experience encourages students to become more active in social media, both as information seekers and as creators and sharers of game-related content.

Keywords: Online Game Activities, Roblox, University Students' Interest, Social Media, AISAS, Computer-Mediated Communication (CMC).

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi masyarakat secara signifikan. Komunikasi yang sebelumnya didominasi oleh media konvensional kini bergeser menuju komunikasi berbasis jaringan (network communication) yang lebih interaktif, partisipatif, dan berlangsung secara real-time. Menurut model komunikasi Harold Lasswell, komunikasi merupakan proses penyampaian pesan yang melibatkan unsur who, says what, in which channel, to whom, dan with what effect. Dalam konteks tersebut, media menjadi elemen penting yang menentukan efektivitas penyampaian pesan serta pengaruhnya terhadap perilaku khalayak. Perubahan karakteristik komunikasi ini semakin nyata seiring berkembangnya teknologi internet yang memungkinkan setiap individu tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen informasi (Wei et al., 2022).

Transformasi tersebut turut mengubah konsep mass communication. Jika sebelumnya komunikasi massa dipahami sebagai proses penyampaian pesan secara satu arah melalui media seperti televisi, radio, dan surat kabar, maka pada era digital komunikasi massa berkembang menjadi lebih dinamis melalui berbagai platform digital. Castells menjelaskan bahwa masyarakat telah memasuki era network society, yaitu kondisi ketika komunikasi berlangsung melalui jaringan internet yang memungkinkan interaksi dua arah, partisipasi aktif pengguna, serta penyebaran informasi secara global dalam waktu singkat (Hasan et al., 2023). Perubahan ini menjadikan batas antara komunikator dan komunikan semakin kabur karena pengguna dapat secara bersamaan menjadi pembuat sekaligus penyebar informasi.

Media sosial merupakan salah satu wujud perkembangan mass communication pada era digital. Melalui berbagai fitur seperti like, share, dan kolom komentar, pengguna dapat berinteraksi sekaligus menghasilkan user-generated content yang berpotensi menyebar secara luas. Berdasarkan teori uses and gratifications, individu secara aktif menggunakan media untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti memperoleh informasi, hiburan, membangun identitas diri, dan menjalin hubungan sosial. Oleh karena itu, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai media penyebaran informasi, tetapi juga menjadi ruang interaksi yang mampu memengaruhi pembentukan opini, perilaku, dan minat pengguna, termasuk mahasiswa sebagai kelompok yang memiliki intensitas penggunaan media digital yang tinggi (I. M. Hikmah et al., 2024).

Perkembangan media sosial juga mendorong munculnya berbagai bentuk platform digital yang memiliki karakteristik komunikasi serupa, salah satunya adalah game online. Saat ini, game online tidak lagi dipandang hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan pengguna berinteraksi, bekerja sama, dan membentuk komunitas. Roblox merupakan salah satu platform game online yang menyediakan fasilitas komunikasi seperti chat, voice chat, group wall, emotes, serta kolaborasi dalam permainan. Fitur-fitur tersebut memungkinkan pengguna membangun relasi sosial, bertukar informasi, dan menciptakan pengalaman kolektif sebagaimana yang terjadi pada media sosial. Dengan

demikian, Roblox dapat dipandang sebagai perluasan fungsi media sosial karena mengintegrasikan aktivitas bermain dengan komunikasi digital yang bersifat interaktif dan partisipatif (High et al., 2023; Umair & Syas, 2022).

Di kalangan mahasiswa, Roblox menjadi salah satu platform yang menarik karena tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga ruang untuk berkolaborasi, berkomunikasi, bahkan mengembangkan kreativitas melalui pembuatan permainan (game development). Pengguna dapat merancang, mempublikasikan, dan memainkan permainan yang dibuat sendiri maupun oleh pengguna lain sehingga tercipta ekosistem digital yang mendorong partisipasi aktif komunitas. Karakteristik tersebut menjadikan Roblox memiliki potensi sebagai media komunikasi sosial yang mampu menarik minat mahasiswa dalam berinteraksi di lingkungan digital.

Meskipun demikian, perkembangan media sosial dan game online juga memunculkan berbagai tantangan, seperti kecanduan, penyebaran informasi yang tidak akurat, cyberbullying, serta penyalahgunaan data pengguna. Berbagai fenomena tersebut berpotensi memengaruhi produktivitas akademik maupun kesehatan mental mahasiswa apabila penggunaan platform digital tidak dilakukan secara bijaksana (Suryadi et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana karakteristik komunikasi yang terdapat dalam Roblox dapat memengaruhi ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan platform tersebut sebagai media sosial sekaligus memahami implikasi positif maupun negatif yang ditimbulkan.

Penelitian mengenai Roblox telah dilakukan sebelumnya, namun sebagian besar berfokus pada pengaruh permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar serta perubahan perilaku belajar akibat intensitas bermain game online (Agus Setiani & Nasution, 2023). Penelitian tersebut belum membahas Roblox dari perspektif ilmu komunikasi, khususnya sebagai media sosial berbasis game online yang mampu membangun interaksi sosial dan menarik minat mahasiswa dalam bermedia digital. Dengan demikian, masih terdapat research gap mengenai bagaimana Roblox berfungsi sebagai media komunikasi sosial di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Roblox sebagai platform game online berperan sebagai media sosial dalam menarik minat mahasiswa untuk berinteraksi di ruang digital serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif yang muncul dari penggunaannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, khususnya mengenai pemanfaatan game online sebagai media komunikasi sosial pada era digital.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai aktivitas game online Roblox dalam menarik minat mahasiswa bermedia sosial. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan, pengalaman, serta proses interaksi sosial yang terjadi di dalam platform Roblox, sehingga memungkinkan peneliti memahami fenomena secara kontekstual (Iswadi et al., 2023). Desain studi kasus digunakan karena mampu menjelaskan fenomena secara komprehensif dalam konteks kehidupan nyata serta menjawab pertanyaan mengenai bagaimana dan mengapa suatu fenomena terjadi (Septiana et al., 2024). Penelitian ini termasuk studi kasus deskriptif dengan desain studi kasus tunggal holistik, karena hanya berfokus pada satu kasus, yaitu aktivitas komunikasi dalam game online Roblox sebagai media yang menarik minat mahasiswa bermedia sosial (Ilhami et al., 2024).

Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa yang aktif bermain Roblox. Unit analisis penelitian adalah aktivitas komunikasi yang berlangsung pada platform game online Roblox. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: (1) aktif bermain Roblox minimal enam bulan terakhir, (2) pernah menggunakan fitur komunikasi verbal maupun nonverbal, seperti chat, voice chat, emoji, dan tindakan avatar, serta (3) bersedia mengikuti proses wawancara secara daring maupun luring (Hermawan, 2019). Informan tambahan berasal dari pengguna Roblox nonmahasiswa yang aktif bermain untuk memperkaya perspektif penelitian.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi terhadap aktivitas komunikasi di dalam Roblox, sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dokumen, berita daring, dan berbagai publikasi yang relevan dengan komunikasi digital serta game online (Rahardjo, 2017). Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi, dan

dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman, motivasi, serta persepsi informan mengenai penggunaan Roblox sebagai media sosial (Anggito & Setiawan, 2018). Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi komunikasi antarpemain selama aktivitas bermain berlangsung (Illu, 2025), sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung sekaligus bahan triangulasi.

Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi teori. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk membandingkan informasi dari berbagai informan, mengonfirmasi temuan melalui berbagai teknik pengumpulan data, serta menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan kerangka teori yang relevan sehingga meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan (Nurfajriani & Ilhami, 2024).

Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi terlebih dahulu direduksi untuk memilih informasi yang relevan, kemudian disajikan secara naratif agar pola-pola yang muncul dapat diidentifikasi. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan dan verifikasi kesimpulan berdasarkan hasil triangulasi sehingga diperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis (Anggito & Setiawan, 2018; Qomaruddin & Sa'diyah, 2024).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Ketertarikan Awal Mahasiswa terhadap Roblox Berasal dari Konten Media Sosial

Hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh informan pertama kali mengenal Roblox melalui media sosial, terutama TikTok, Instagram Reels, dan YouTube. Meskipun konten yang mereka konsumsi berbeda, seluruh informan menyatakan bahwa Roblox menarik perhatian karena dianggap menghibur, unik, dan sesuai dengan minat pribadi.

Sebagian informan tertarik pada konten bertema pendakian gunung, sebagian lainnya pada fitur *voice chat*, sedangkan informan lain tertarik pada *gameplay*, *roleplay*, avatar, maupun keberagaman genre permainan. Beberapa informan menyatakan:

"Konten yang pertama kali saya lihat yaitu game Roblox yang bertema mendaki gunung, kebetulan saya suka dengan hal-hal yang berhubungan dengan gunung makanya saya tertarik memainkan game Roblox tersebut" (Gebby, 2026).

"Konten yang pertama muncul tentang game Roblox ini di beranda saya yaitu tentang map voice chat, kebetulan saya sangat suka ngobrol, jadinya saya tertarik dengan game Roblox ini karena dengan fitur voice chat tersebut saya dapat ngobrol dengan sesama player Roblox" (Maria, 2026).

"Konten yang pertama kali lewat di FYP TikTok dan Reels Instagram saya adalah video pendek yang menampilkan gameplay lucu, drama roleplay, atau tren rintangan dengan latar musik yang sedang viral. Konten itu berhasil menarik perhatian saya karena visualnya yang unik" (Masalina, 2026).

Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat satu jenis konten yang mampu menarik seluruh mahasiswa. Ketertarikan awal lebih dipengaruhi oleh kesesuaian konten dengan minat masing-masing informan. Mahasiswa yang menyukai aktivitas alam lebih tertarik pada permainan bertema pendakian, sedangkan mahasiswa yang gemar berkomunikasi lebih tertarik pada fitur *voice chat*. Dengan demikian, media sosial menjadi pintu masuk terbentuknya perhatian (*attention*) terhadap Roblox melalui konten yang relevan dengan preferensi pengguna.

Algoritma Media Sosial Memperkuat Minat Mahasiswa terhadap Roblox

Seluruh informan mengungkapkan bahwa setelah mereka menonton, mencari informasi, atau berinteraksi dengan konten Roblox, media sosial terus menampilkan konten serupa. Paparan yang berulang tersebut meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa hingga akhirnya mendorong mereka mencari informasi lebih lanjut dan mencoba memainkan Roblox.

Beberapa informan menyampaikan:

"Ya tentunya berpengaruh ya, karena sekalinya saya mencari tahu tentang Roblox, media sosial saya langsung semuanya tentang Roblox. Konten-konten Roblox yang ditampilkan membuat saya semakin penasaran untuk mencari dan memainkan game Roblox tersebut" (Gebby, 2026).

"Sangat berperan besar. Awalnya saya cuma iseng menonton satu video sampai habis atau membaca kolom komentarnya. Setelah itu, algoritma langsung mendeteksi ketertarikan saya dan terus menyodorkan konten Roblox lain yang sejenis, yang akhirnya membuat saya tertarik dengan game Roblox ini" (Masalina, 2026).

"Sekalinya kita cari konten Roblox di media sosial, algoritma media sosial seakan-akan memunculkan konten Roblox itu lagi dan lagi. Karena muncul terus konten Robloxnya saya jadi tertarik untuk ikut bermain game Roblox ini" (David, 2026).

Hasil wawancara menunjukkan pola yang konsisten bahwa keputusan mahasiswa untuk memainkan Roblox tidak terbentuk setelah melihat satu konten saja, melainkan melalui paparan informasi yang berulang. Paparan tersebut memperkaya pengetahuan mahasiswa mengenai *gameplay*, ulasan, tutorial, maupun pengalaman pemain lain sehingga meningkatkan rasa ingin tahu sebelum memutuskan bermain.

Karakteristik Roblox Menjadi Faktor Utama yang Menarik Minat Mahasiswa

Selain media sosial, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik Roblox menjadi faktor utama yang mendorong mahasiswa memainkan platform tersebut. Informan menilai Roblox menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan *game online* lainnya, seperti keberagaman genre permainan dalam satu aplikasi, kemudahan bermain bersama teman, ukuran aplikasi yang relatif ringan, fitur *voice chat*, kustomisasi avatar, serta kebebasan memilih pengalaman bermain.

Beberapa informan mengungkapkan:

"Yang pertama ya, Roblox ini ukuran gamenya kecil jadi ramah untuk penyimpanan handphone saya dan juga game Roblox dapat dimainkan bersama-sama secara online sehingga membuat saya tertarik dengan game Roblox ini" (Maria, 2026).

"Roblox menawarkan banyak pilihan game dalam satu platform. Kita tidak hanya memainkan satu jenis permainan, tetapi bisa memilih berbagai genre seperti petualangan, simulasi, roleplay, hingga game horor. Selain itu, Roblox bisa dimainkan bersama teman sehingga terasa lebih seru dan interaktif" (Riana, 2026).

*"Alasan utamanya adalah kebebasan dan keberagaman pilihan. Kalau saya bosan main *gameplay* bertahan hidup (*survival*), saya bisa langsung pindah ke simulator, horor, atau sekadar nongkrong (*hangout*) di game kasual tanpa harus mengunduh aplikasi baru"* (Masalina, 2026).

"Game-game online lain kan hanya satu genre dan biasanya sangat kompetitif. Kalau Roblox beda, gamenya lebih santai dan banyak genre yang dapat dimainkan" (Rayhan, 2026).

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya mencari hiburan, tetapi juga menginginkan platform yang mampu memenuhi kebutuhan interaksi sosial, ekspresi diri, fleksibilitas memilih permainan, dan kemudahan akses. Selain itu, mahasiswa cenderung lebih menyukai permainan yang menawarkan pengalaman kolaboratif dan komunikasi dibandingkan permainan yang berorientasi pada kompetisi semata.

Interaksi Sosial di Roblox Mendorong Mahasiswa Lebih Aktif Bermedia Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial merupakan aktivitas utama mahasiswa saat bermain Roblox. Seluruh informan memanfaatkan fitur komunikasi, terutama *chat* dan *voice chat*, untuk berdiskusi mengenai permainan, menyusun strategi, memberikan dukungan kepada pemain lain, maupun melakukan percakapan santai selama bermain.

Sebagian besar informan menilai *voice chat* mampu menciptakan komunikasi yang lebih nyata dan meningkatkan kedekatan antarpemain dibandingkan komunikasi berbasis teks. Beberapa informan menyatakan:

*"Kalo menurut saya, fitur yang menarik sih *voice chat* yaa, karena dalam *voice chat* itu dapat membangun komunikasi kita dengan player lain semakin nyata yaa, yang membuat interaksi jadi lebih asik"* (Gebby, 2026).

*"Untuk fitur yang menarik itu *voice chat* ya karena dalam *voice chat* kita dapat mengobrol dengan sesama player sehingga interaksi yang terjadi jadi lebih seru ya"* (Jason, 2026).

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa hubungan sosial yang terbentuk di Roblox berlanjut ke media sosial lain, seperti WhatsApp dan Instagram. Platform tersebut digunakan untuk mengatur jadwal bermain, berbagi informasi, maupun menjaga hubungan pertemanan.

"Ya, beberapa hubungan yang saya bangun di Roblox pernah berlanjut ke media sosial lain. Awalnya kami hanya berinteraksi melalui fitur chat di dalam game, tetapi setelah sering bermain bersama dan merasa cocok, kami saling bertukar akun Instagram dan WhatsApp" (Masalina, 2026).

Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai *game online*, tetapi juga sebagai ruang sosial digital yang memfasilitasi pembentukan dan pemeliharaan hubungan interpersonal di luar permainan.

Bermain Roblox Mengubah Pola Penggunaan Media Sosial Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain Roblox memengaruhi pola penggunaan media sosial mahasiswa. Perubahan tersebut terlihat pada jenis konten yang dikonsumsi, meningkatnya durasi penggunaan media sosial, serta semakin intensifnya komunikasi dengan komunitas pemain.

Setelah aktif bermain Roblox, beranda media sosial informan didominasi oleh konten seperti tutorial, *gameplay*, pembaruan (*update*), *event*, dan siaran *streaming*. Selain itu, mahasiswa menjadi lebih sering bertukar pesan dengan teman bermain untuk berbagi informasi maupun mengatur jadwal bermain.

Beberapa informan mengungkapkan:

"Kalo saya sih setelah bermain Roblox pasti ada perubahan, yang tadinya media sosial saya isinya tentang tips kecantikan kini ada tambahan konten Roblox yang tentunya membuat durasi penggunaan media sosial saya juga meningkat. Dan juga saya lebih aktif bertukar pesan di media sosial saya" (Gebby, 2026).

"Tentunya media sosial saya isinya konten Roblox karena pencarian saya tentang Roblox. Untuk interaksi dengan orang lain juga ada karena teman-teman Roblox saya sering kirim pesan di media sosial saya untuk ajakan bermain bareng" (Maria, 2026).

"Ya, ada perubahan. Saya menjadi lebih sering melihat konten terkait Roblox, seperti tutorial, update game, atau event terbaru. Durasi penggunaan media sosial juga sedikit meningkat karena saya mencari informasi atau berinteraksi dengan komunitas pemain lain" (Riana, 2026).

Temuan ini mengindikasikan bahwa Roblox tidak hanya memengaruhi aktivitas bermain, tetapi juga mengubah media sosial menjadi sarana pencarian informasi, komunikasi, dan pemeliharaan hubungan sosial.

Pengalaman Bermain Roblox Mendorong Mahasiswa Membagikan Konten di Media Sosial

Seluruh informan mengaku pernah membagikan pengalaman bermain Roblox melalui media sosial dalam bentuk *gameplay*, momen lucu, kemenangan, avatar yang telah dikustomisasi, maupun rekomendasi permainan. Aktivitas tersebut dilakukan untuk mengajak teman mencoba Roblox, berbagi pengalaman, memperoleh tanggapan dari pengguna lain, serta menunjukkan pencapaian dalam permainan.

Beberapa informan menyatakan:

"Kalo biasanya saya berbagi pengalaman di Roblox itu kayak misalkan ada game-game yang menarik dan unik biasanya saya post di media sosial saya tujuannya agar teman saya tertarik untuk bermain game tersebut" (Gebby, 2026).

"Saya terdorong untuk membagikan pengalaman ketika mendapatkan momen lucu, menang dalam permainan, atau menemukan hal unik di dalam game. Tujuannya untuk berbagi keseruan dengan teman-teman, mendapatkan interaksi seperti komentar atau like, serta menunjukkan pencapaian saya dalam game" (Riana, 2026).

"Saya biasanya terdorong untuk membagikan pengalaman tersebut ketika mengalami momen-momen yang sangat lucu, berhasil memenangkan misi yang sulit, atau saat pamer avatar baru yang berhasil saya kustomisasi. Tujuan utamanya adalah untuk hiburan, mengekspresikan diri, dan juga memancing interaksi dengan teman-teman kuliah yang juga bermain Roblox" (Masalina, 2026).

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen *user-generated content* yang berkontribusi dalam memperluas penyebaran informasi mengenai Roblox melalui media sosial.

2. Pembahasan

Aktivitas Game Online Roblox dalam Menarik Minat Mahasiswa Bermedia Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan mahasiswa terhadap *game online* Roblox tidak terbentuk secara spontan, melainkan melalui proses komunikasi digital yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Proses tersebut diawali dengan paparan konten Roblox pada berbagai platform media sosial, seperti TikTok, Instagram, dan YouTube, yang menampilkan beragam bentuk konten, antara lain *gameplay*, *roleplay*, tutorial, *voice chat*, serta cuplikan permainan yang sedang populer. Temuan ini mengindikasikan bahwa media sosial

berfungsi sebagai pintu masuk utama yang memperkenalkan Roblox kepada mahasiswa sekaligus membentuk ketertarikan awal terhadap platform tersebut.

Proses terbentuknya minat mahasiswa dapat dijelaskan melalui teori AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) yang dikembangkan oleh Dentsu. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku pengguna di era digital berlangsung melalui lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu perhatian (*Attention*), ketertarikan (*Interest*), pencarian informasi (*Search*), tindakan (*Action*), dan berbagi pengalaman (*Share*). Berdasarkan hasil penelitian, seluruh tahapan AISAS terlihat secara nyata dalam pengalaman mahasiswa ketika mengenal, memainkan, hingga membagikan pengalaman bermain Roblox melalui media sosial.

Pada tahap *Attention*, perhatian mahasiswa muncul setelah mereka melihat berbagai konten Roblox yang muncul di media sosial. Setiap informan menunjukkan bahwa jenis konten yang menarik perhatian sangat dipengaruhi oleh preferensi masing-masing. Mahasiswa yang menyukai permainan bertema petualangan lebih tertarik pada konten eksplorasi dan simulasi, sedangkan mahasiswa yang menyukai interaksi sosial lebih tertarik pada konten yang menampilkan fitur *voice chat* dan komunikasi antarpemain. Sebagian informan juga mengaku tertarik karena tampilan avatar yang unik, variasi genre permainan, maupun momen-momen lucu yang ditampilkan dalam video *gameplay*. Temuan ini menunjukkan bahwa perhatian pengguna tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas konten, tetapi juga oleh kesesuaian antara karakteristik konten dengan minat individu.

Selain karakteristik konten, algoritma media sosial turut berperan dalam membentuk perhatian mahasiswa. Algoritma merekomendasikan konten yang relevan berdasarkan riwayat pencarian, tontonan, maupun interaksi pengguna sehingga peluang mahasiswa untuk terus terpapar konten Roblox semakin besar. Dengan demikian, perhatian terhadap Roblox merupakan hasil interaksi antara preferensi pengguna dan mekanisme algoritmik media sosial yang bekerja secara berulang.

Tahap berikutnya adalah *Interest*, yaitu ketika perhatian berkembang menjadi ketertarikan yang lebih kuat. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mulai memiliki rasa ingin tahu setelah media sosial secara konsisten menampilkan konten serupa mengenai Roblox. Paparan yang berulang membuat informan memperoleh informasi mengenai fitur permainan, komunitas pemain, hingga pengalaman para *content creator*. Kondisi tersebut memperkuat persepsi positif terhadap Roblox sehingga mendorong mahasiswa untuk mengenal platform tersebut lebih jauh. Temuan ini menunjukkan bahwa algoritma media sosial tidak hanya berfungsi mendistribusikan informasi, tetapi juga memperkuat ketertarikan pengguna melalui intensitas paparan konten yang relevan.

Setelah ketertarikan terbentuk, mahasiswa memasuki tahap *Search*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum memutuskan bermain, informan secara aktif mencari informasi tambahan melalui TikTok, Instagram, YouTube, serta kolom komentar pada berbagai unggahan mengenai Roblox. Informasi yang dicari meliputi *gameplay*, jenis permainan, tutorial, strategi bermain, *event* terbaru, hingga pengalaman pemain lain. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mengambil keputusan hanya berdasarkan satu sumber informasi, tetapi melakukan proses verifikasi melalui berbagai media untuk mengurangi ketidakpastian sebelum mencoba permainan. Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai sumber informasi utama yang mendukung proses pengambilan keputusan pengguna.

Tahap *Action* ditunjukkan melalui keputusan mahasiswa untuk mengunduh dan memainkan Roblox. Berdasarkan hasil wawancara, keputusan tersebut dipengaruhi oleh berbagai karakteristik yang dimiliki Roblox, seperti banyaknya pilihan genre permainan dalam satu platform, ukuran aplikasi yang relatif ringan, fitur *chat* dan *voice chat*, kemampuan bermain bersama teman, serta kebebasan melakukan kustomisasi avatar. Temuan ini menunjukkan bahwa keputusan mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh promosi yang diterima melalui media sosial, tetapi juga oleh kemampuan Roblox dalam memenuhi kebutuhan hiburan, komunikasi, interaksi sosial, dan ekspresi diri secara bersamaan. Dengan demikian, karakteristik platform menjadi faktor penting yang memperkuat keputusan pengguna setelah melalui tahapan perhatian, ketertarikan, dan pencarian informasi.

Tahap terakhir dalam teori AISAS adalah *Share*. Seluruh informan menyatakan pernah membagikan pengalaman bermain Roblox melalui berbagai platform media sosial dalam bentuk video *gameplay*, cuplikan momen lucu, hasil kemenangan, avatar yang telah dikustomisasi, maupun rekomendasi permainan kepada teman. Aktivitas berbagi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen *user-generated content*. Konten yang mereka unggah kemudian menjadi sumber informasi baru

bagi pengguna lain dan berpotensi membentuk perhatian serta ketertarikan terhadap Roblox. Dengan demikian, proses komunikasi digital membentuk suatu siklus yang berkelanjutan, di mana pengguna yang awalnya menerima informasi kemudian bertransformasi menjadi penyebar informasi.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa media sosial memiliki fungsi yang lebih luas dibandingkan sekadar media promosi. Media sosial menjadi ruang komunikasi yang menghubungkan proses pencarian informasi, pembentukan minat, pengambilan keputusan, hingga penyebaran pengalaman pengguna. Kondisi tersebut memperkuat relevansi teori AISAS dalam menjelaskan perilaku mahasiswa ketika berinteraksi dengan platform digital seperti Roblox.

Selain dapat dijelaskan melalui teori AISAS, hasil penelitian juga menunjukkan kesesuaian dengan perspektif *Computer Mediated Communication* (CMC). Teori CMC menjelaskan bahwa teknologi komunikasi memungkinkan individu membangun hubungan sosial tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa memanfaatkan fitur *chat* dan *voice chat* dalam Roblox untuk berdiskusi, menyusun strategi permainan, membantu pemain lain, maupun melakukan percakapan santai selama bermain. Interaksi tersebut tidak berhenti di dalam permainan, tetapi berkembang menjadi hubungan interpersonal yang berlanjut melalui media sosial lain, seperti Instagram dan WhatsApp.

Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox telah berkembang dari sekadar platform permainan menjadi ruang komunikasi digital yang mendukung pembentukan komunitas dan relasi sosial. Keberadaan fitur komunikasi memungkinkan mahasiswa membangun kedekatan dengan pemain lain melalui interaksi yang berlangsung secara berulang. Dalam perspektif CMC, media digital tidak hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan, tetapi juga sebagai medium yang memfasilitasi pembentukan hubungan sosial yang berkelanjutan meskipun berlangsung secara virtual.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas *game online* Roblox dalam menarik minat mahasiswa merupakan proses komunikasi digital yang sistematis. Minat mahasiswa dibentuk melalui paparan konten media sosial, diperkuat oleh algoritma digital, dilanjutkan dengan pencarian informasi, keputusan untuk bermain, serta aktivitas berbagi pengalaman yang menghasilkan siklus komunikasi digital yang terus berlangsung. Temuan ini mendukung teori AISAS yang menjelaskan tahapan perilaku pengguna dalam lingkungan digital sekaligus memperkuat teori *Computer Mediated Communication* yang menegaskan bahwa media digital mampu memfasilitasi terbentuknya hubungan sosial yang berkelanjutan. Dengan demikian, daya tarik Roblox tidak hanya terletak pada kualitas permainan, tetapi juga pada integrasi antara media sosial, algoritma digital, komunikasi antarpengguna, dan pengalaman sosial yang dibangun di dalam ekosistem digital tersebut.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas *Game Online* Roblox dalam Menarik Minat Mahasiswa Bermedia Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa terhadap Roblox dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal berupa karakteristik platform Roblox dan faktor eksternal berupa media sosial. Kedua faktor tersebut saling melengkapi dalam membentuk pengalaman komunikasi digital mahasiswa. Media sosial berperan menciptakan perhatian dan ketertarikan awal, sedangkan karakteristik Roblox mendorong mahasiswa untuk mulai bermain dan tetap terlibat dalam komunitas digital.

Karakteristik Roblox sebagai Faktor Internal

Temuan penelitian menunjukkan bahwa karakteristik Roblox menjadi faktor utama yang mendorong mahasiswa memainkan platform ini. Roblox menawarkan beragam genre permainan dalam satu aplikasi, seperti simulasi, *roleplay*, petualangan, *survival*, dan horor, sehingga memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih pengalaman bermain sesuai minat mereka. Selain itu, ukuran aplikasi yang relatif ringan membuat Roblox lebih mudah diakses oleh berbagai perangkat.

Fitur komunikasi, khususnya *chat* dan *voice chat*, juga menjadi daya tarik utama karena memungkinkan interaksi secara langsung, koordinasi permainan, dan komunikasi yang lebih alami antarpemain. Di samping itu, fitur kustomisasi avatar memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan identitas digital mereka, sedangkan fitur bermain bersama memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi dalam komunitas virtual.

Dalam perspektif teori AISAS, karakteristik Roblox berperan pada tahap *Action*, yaitu ketika mahasiswa memutuskan untuk mengunduh dan memainkan permainan setelah memperoleh

informasi melalui media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan Roblox mempertahankan pengguna tidak hanya ditentukan oleh promosi digital, tetapi juga oleh kemampuannya mengintegrasikan hiburan, komunikasi, interaksi sosial, dan ekspresi diri dalam satu platform.

Media Sosial sebagai Faktor Eksternal

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media sosial merupakan faktor eksternal yang membentuk minat awal mahasiswa terhadap Roblox. Seluruh informan pertama kali mengenal Roblox melalui TikTok, Instagram, dan YouTube melalui konten *gameplay*, *roleplay*, tutorial, ulasan, maupun *voice chat*. Ketertarikan tersebut muncul karena konten yang ditampilkan sesuai dengan preferensi dan minat masing-masing pengguna.

Selain itu, algoritma media sosial memperkuat minat mahasiswa melalui paparan konten yang berulang. Setelah pengguna berinteraksi dengan konten Roblox, media sosial terus merekomendasikan konten serupa sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan mendorong mahasiswa mencari informasi lebih lanjut sebelum akhirnya memainkan Roblox.

Berdasarkan teori AISAS, media sosial berperan pada tahap *Attention*, *Interest*, dan *Search*. Mahasiswa tidak langsung memainkan Roblox setelah melihat satu konten, tetapi terlebih dahulu mencari informasi melalui video, komentar, ulasan, dan diskusi komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi sumber informasi yang berpengaruh dalam proses pengambilan keputusan pengguna.

Media sosial juga berfungsi sebagai ruang komunikasi yang memperluas hubungan antarpemain setelah mereka mulai bermain Roblox. Mahasiswa memanfaatkan WhatsApp, Instagram, dan platform lainnya untuk mengatur jadwal bermain, berbagi informasi, serta mempertahankan hubungan sosial. Temuan ini selaras dengan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) yang menjelaskan bahwa media digital memungkinkan individu membangun dan memelihara hubungan sosial tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Secara keseluruhan, faktor internal dan eksternal saling berinteraksi dalam membentuk minat mahasiswa terhadap Roblox. Karakteristik platform mempertahankan keterlibatan pengguna melalui pengalaman bermain yang interaktif, sedangkan media sosial berfungsi sebagai sumber informasi, media promosi, ruang komunikasi, dan sarana berbagi pengalaman. Sinergi kedua faktor tersebut mendukung proses komunikasi digital sebagaimana dijelaskan dalam teori AISAS dan perspektif CMC.

Interaksi Sosial Digital Mahasiswa dalam Roblox sebagai Media Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dalam Roblox tidak hanya berfokus pada *gameplay*, tetapi juga pada pembentukan interaksi sosial. Melalui fitur *chat*, *voice chat*, *emotes*, dan aktivitas kolaboratif, Roblox berkembang menjadi media sosial yang memfasilitasi komunikasi, kerja sama, dan pembentukan komunitas virtual.

Komunikasi antarpemain berlangsung secara intensif untuk bertukar informasi, menyusun strategi, maupun membangun percakapan santai. Informan menilai *voice chat* lebih efektif dibandingkan pesan teks karena memungkinkan penyampaian intonasi dan ekspresi sehingga menciptakan kedekatan emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas interaksi dalam Roblox tidak hanya dipengaruhi oleh teknologi, tetapi juga oleh kemampuannya menghadirkan pengalaman komunikasi yang menyerupai interaksi tatap muka.

Temuan tersebut sejalan dengan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) yang menjelaskan bahwa media digital tidak hanya menjadi sarana pertukaran informasi, tetapi juga membangun hubungan sosial. Roblox memungkinkan mahasiswa berinteraksi dengan pemain dari berbagai daerah, membentuk komunitas berdasarkan kesamaan minat, serta memperluas relasi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Penelitian juga menunjukkan bahwa hubungan sosial yang terbentuk di Roblox berlanjut ke platform lain, seperti WhatsApp, Instagram, dan Discord. Media sosial dimanfaatkan untuk mengatur jadwal bermain, berbagi informasi mengenai *update*, serta mempertahankan hubungan pertemanan. Selain itu, Roblox menjadi ruang kolaborasi melalui aktivitas menyelesaikan misi, membangun dunia virtual, maupun *game development*, sehingga turut mengembangkan kemampuan komunikasi, koordinasi, dan kerja sama mahasiswa.

Di sisi lain, intensitas interaksi yang tinggi mendorong mahasiswa menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan karena kuatnya hubungan sosial yang terbentuk di komunitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryadi et al. (2023) yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan salah satu faktor utama yang meningkatkan keterikatan pengguna terhadap platform digital.

Perubahan Pola Penggunaan Media Sosial Mahasiswa setelah Bermain Roblox

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* Roblox memengaruhi pola penggunaan media sosial mahasiswa. Perubahan tersebut ditandai dengan meningkatnya frekuensi penggunaan media sosial, perubahan jenis konten yang dikonsumsi, intensitas komunikasi dengan pemain lain, serta keterlibatan yang lebih aktif dalam komunitas digital Roblox.

Sebelum mengenal Roblox, mahasiswa memanfaatkan media sosial untuk berbagai kebutuhan, seperti hiburan, pendidikan, gaya hidup, dan informasi umum. Namun, setelah bermain Roblox, beranda media sosial mereka didominasi oleh konten terkait *gameplay*, tutorial, *update*, *event*, rekomendasi permainan, hingga *live streaming*. Temuan ini menunjukkan bahwa media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai sumber informasi yang mendukung pengalaman bermain.

Penelitian juga menemukan adanya hubungan timbal balik antara Roblox dan media sosial. Semakin sering mahasiswa bermain Roblox, semakin tinggi kebutuhan mereka untuk mencari informasi mengenai permainan tersebut. Sebaliknya, paparan informasi yang terus-menerus melalui media sosial semakin meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas bermain. Kondisi ini membentuk siklus penggunaan media yang berlangsung secara berkelanjutan.

Selain perubahan jenis konten, durasi penggunaan media sosial juga meningkat. Mahasiswa lebih sering mengakses media sosial untuk mengikuti perkembangan *update*, *event*, strategi permainan, maupun aktivitas komunitas Roblox. Di samping itu, media sosial dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dengan teman bermain melalui pertukaran pesan, diskusi, berbagi pengalaman, dan pengaturan jadwal bermain bersama. Temuan ini menunjukkan bahwa media sosial mengalami pergeseran fungsi dari media hiburan menjadi media komunikasi yang memperkuat hubungan sosial antarpemain.

Dalam perspektif *Computer Mediated Communication* (CMC), temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi digital tidak berhenti di dalam permainan, tetapi berlanjut melalui berbagai platform media sosial. Mahasiswa memanfaatkan media digital untuk membangun, mempertahankan, dan memperluas hubungan sosial yang terbentuk selama bermain Roblox.

Jika dianalisis menggunakan teori AISAS, perubahan pola penggunaan media sosial berkaitan dengan tahap *Search* dan *Share*. Mahasiswa secara aktif mencari informasi mengenai *gameplay*, tutorial, *event*, dan *update* permainan, sekaligus membagikan pengalaman, rekomendasi, serta informasi kepada komunitas pemain. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen informasi dalam ekosistem digital Roblox.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya memengaruhi aktivitas bermain, tetapi juga membentuk perilaku komunikasi dan pola penggunaan media sosial mahasiswa. Media sosial berkembang menjadi ruang informasi, komunikasi, dan partisipasi komunitas yang memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam ekosistem digital Roblox.

Mahasiswa sebagai Produsen *User-Generated Content*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen *user-generated content*. Informan secara aktif membagikan *gameplay*, momen lucu, tutorial, avatar hasil kustomisasi, hingga rekomendasi permainan melalui TikTok, Instagram, dan YouTube. Aktivitas tersebut berkontribusi pada penyebaran informasi mengenai Roblox kepada pengguna lain.

Dalam perspektif teori AISAS, aktivitas tersebut merupakan tahap *Share*, yaitu ketika pengalaman pengguna dibagikan dan memengaruhi calon pengguna berikutnya. Konten yang dipublikasikan mahasiswa membentuk siklus komunikasi digital (*Attention-Interest-Search-Action-Share*) yang berlangsung secara berkelanjutan melalui mekanisme *electronic word of mouth* (*e-WOM*). Dengan demikian, penyebaran Roblox tidak hanya didukung oleh promosi pengembang, tetapi juga oleh partisipasi aktif komunitas pengguna.

Dari perspektif CMC, aktivitas *user-generated content* menunjukkan perubahan peran pengguna dari penerima informasi menjadi komunikator yang mampu membangun opini dan memengaruhi keputusan pengguna lain. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi digital bersifat partisipatif, di mana batas antara komunikator dan komunikan semakin kabur.

Meskipun demikian, tingginya aktivitas berbagi konten berpotensi meningkatkan intensitas penggunaan media sosial dan *game online*, terutama akibat rekomendasi algoritma dan dorongan untuk mengikuti perkembangan komunitas. Oleh karena itu, pemanfaatan Roblox

sebagai media sosial perlu diimbangi dengan literasi digital agar mahasiswa mampu memanfaatkan platform secara bijak tanpa mengabaikan tanggung jawab akademik maupun kehidupan sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox telah berkembang menjadi media sosial berbasis *game online* yang memfasilitasi komunikasi, kolaborasi, dan pembentukan komunitas digital. Temuan ini memperkuat teori AISAS, khususnya pada tahap *Share*, serta mendukung perspektif *Computer Mediated Communication* bahwa teknologi digital tidak hanya memediasi pertukaran informasi, tetapi juga membentuk dan mempertahankan hubungan sosial di era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas game online Roblox dalam menarik minat mahasiswa bermedia sosial merupakan proses komunikasi digital yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Minat mahasiswa terbentuk melalui tahapan teori AISAS (Attention, Interest, Search, Action, dan Share), yang diawali oleh paparan konten Roblox di media sosial, diperkuat oleh algoritma platform, dilanjutkan dengan pencarian informasi, keputusan bermain, hingga aktivitas berbagi pengalaman yang membentuk siklus komunikasi digital secara terus-menerus.

Penelitian ini juga mengidentifikasi lima faktor utama yang memengaruhi proses tersebut, yaitu karakteristik Roblox, media sosial sebagai sumber informasi dan promosi, interaksi sosial digital antarpemain, perubahan pola penggunaan media sosial mahasiswa, serta peran mahasiswa sebagai produsen user-generated content. Kelima faktor tersebut saling berinteraksi dalam mendorong keterlibatan mahasiswa, baik selama bermain maupun di luar permainan melalui berbagai platform media sosial.

Secara keseluruhan, Roblox tidak lagi berfungsi hanya sebagai game online, tetapi telah berkembang menjadi ruang sosial digital yang mengintegrasikan hiburan, komunikasi, interaksi sosial, pencarian informasi, dan produksi konten dalam satu ekosistem. Temuan ini menegaskan bahwa daya tarik Roblox terhadap mahasiswa tidak hanya terletak pada aspek permainan, tetapi juga pada kemampuannya membangun pengalaman komunikasi digital yang partisipatif dan berkelanjutan melalui media sosial.

E. Referensi

- Agus Setiani, E., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Hasan, K., Husna, A., Muchlis, Fitri, D., & Zulfadli. (2023). Transformasi komunikasi massa era digital antara peluang dan tantangan. *Jurnal Politik dan Pemerintahan*, 8, 41–55.
- High, A. C., Ruppel, E. K., McEwan, B., & Caughlin, J. P. (2023). Computer-mediated communication and well-being in the age of social media: A systematic review. *Journal of Social and Personal Relationships*, 40(2), 420–458. <https://doi.org/10.1177/02654075221106449>
- Hikmah, I. M., Rusnawati, R., Silvia, N., Galingging, B., & Fajarwati, N. K. (2024). Pemanfaatan media sosial sebagai media komunikasi massa di kalangan pelajar.
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Penerapan metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462–469.
- Iswadi, Karnati, & Budianto. (2023). *Studi Kasus: Desain & Metode Robert K. Yin*. Adanu Abimata.
- Iswadi. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Mega Press Nusantara.
- Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Hayati, N. (2022). Komunikasi massa. *Journal Analytica Islamica*, 11(1), 134. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i1.11923>
- Nurfajriani, W. V., & Ilhami, M. W. (2024). Data triangulation in qualitative data analysis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 1–23.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*.

- Septiana, N. N., Khoiriyah, Z., & Shaleh. (2024). Metode penelitian studi kasus dalam pendekatan kualitatif. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Suryadi, K., Darmawan, C., Anggraeni, L., Riyanti, D., Hudi, I., Indonesia, U. P., Terbuka, U., & Riau, U. M. (2023). Generasi kedua digital native: Janus face media sosial dan anomali komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 109–124.
- Umair, S., & Syas, M. (2022). Komodifikasi users pada platform game online Roblox. *Jurnal Interact*, 11(2).
- Wei, H., Chen, J., Gan, X., & Liang, Z. (2022). Eight-element communication model for internet health rumors: A new exploration of Lasswell's 5W communication model.