

Gambaran Loneliness pada Komunitas Remaja yang Bermain Roblox

Mutiara Tondani Indra¹, Yuli Asmi Rozali²

^{1,2} Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat artikel: Diterima : 30/07/2026 Direvisi : 23/08/2026 Dipublikasikan : 31/08/2026 Kata kunci: <i>Loneliness; Remaja; Roblox; Komunitas Virtual; Interaksi Sosial Digital.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran <i>loneliness</i> pada remaja yang bermain Roblox dalam komunitas TXT Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Responden penelitian berjumlah 65 remaja berusia 13–17 tahun yang bermain Roblox dan tergabung dalam komunitas TXT Roblox di Telegram. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>non-probability sampling</i> dengan metode <i>accidental sampling</i>. Pengumpulan data dilakukan menggunakan <i>De Jong Gierveld Loneliness Scale</i> (DJGLS) yang mengukur dua aspek <i>loneliness</i>, yaitu <i>emotional loneliness</i> dan <i>social loneliness</i>. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran tingkat <i>loneliness</i> pada responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman <i>loneliness</i> pada remaja pengguna Roblox berada pada kondisi yang beragam. Keberadaan komunitas virtual dan interaksi sosial melalui Roblox tidak secara otomatis menghilangkan pengalaman kesepian, karena <i>loneliness</i> lebih berkaitan dengan persepsi individu terhadap kualitas hubungan sosial yang dimiliki. Penelitian ini menunjukkan bahwa platform digital dapat menjadi ruang interaksi sosial bagi remaja, tetapi tetap diperlukan hubungan yang bermakna untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial individu.
Penulis Korespondensi: Mutiara Tondani Indra Email: mutiaratondani@student.esaunggul.ac.id	

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode perkembangan yang ditandai oleh perubahan signifikan dalam aspek fisik, kognitif, emosional, dan sosial. World Health Organization (WHO, 2025) menjelaskan bahwa remaja berada pada rentang usia 10–19 tahun dan menjadi periode penting dalam pembentukan karakter serta perkembangan individu. Pada tahap ini, remaja mulai memperluas hubungan sosial di luar keluarga dan membangun keterikatan yang lebih kuat dengan teman sebaya. Hubungan sosial tersebut memiliki peran penting karena dapat memberikan dukungan, penerimaan, rasa memiliki, serta membantu remaja dalam proses pembentukan identitas diri.

Namun, keberadaan hubungan sosial tidak selalu menjamin terpenuhinya kebutuhan psikologis remaja. Zhang et al. (2024) menunjukkan bahwa pengalaman *loneliness* pada remaja Indonesia berkaitan dengan kualitas hubungan pertemanan dan keterlibatan dalam kelompok sebaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *loneliness* tidak hanya dipengaruhi oleh jumlah hubungan sosial yang dimiliki individu, tetapi juga oleh bagaimana individu mempersepsikan

kualitas hubungan tersebut. Dengan demikian, seseorang dapat tetap mengalami *loneliness* meskipun memiliki teman atau berada dalam lingkungan sosial yang luas.

Loneliness merupakan pengalaman subjektif yang muncul ketika terdapat ketidaksesuaian antara hubungan sosial yang dimiliki dengan hubungan sosial yang diharapkan individu. Peplau dan Perlman (1981) menjelaskan bahwa *loneliness* merupakan pengalaman tidak menyenangkan akibat adanya kesenjangan antara hubungan sosial aktual dengan hubungan sosial ideal yang diinginkan individu. Sejalan dengan hal tersebut, De Jong Gierveld dan Van Tilburg (2006) menjelaskan bahwa *loneliness* terdiri atas dua dimensi, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*. *Emotional loneliness* berkaitan dengan kurangnya hubungan dekat dan intim dengan individu tertentu, sedangkan *social loneliness* berkaitan dengan kurangnya keterhubungan dengan jaringan sosial yang lebih luas.

Fenomena *loneliness* pada remaja juga ditemukan dalam konteks Indonesia. Marthoenis et al. (2022) melakukan penelitian terhadap 4.993 remaja perempuan Indonesia usia 13–17 tahun dan menemukan bahwa sebagian responden mengalami *loneliness* secara terus-menerus. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa faktor seperti tidak memiliki teman dekat, pengalaman perundungan, dan masalah tidur berkaitan dengan munculnya *loneliness*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *loneliness* merupakan permasalahan psikologis yang relevan pada masa remaja karena berkaitan dengan kondisi sosial dan kesejahteraan individu.

Perkembangan teknologi digital telah memperluas bentuk interaksi sosial remaja. Interaksi yang sebelumnya lebih banyak berlangsung secara langsung kini dapat dilakukan melalui berbagai media digital, termasuk permainan daring (*online game*). Permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menyediakan ruang komunikasi, kerja sama, pembentukan kelompok, dan hubungan sosial antar pengguna. Akan tetapi, tersedianya ruang interaksi digital tidak selalu berarti kebutuhan sosial dan emosional individu telah terpenuhi.

Penelitian mengenai hubungan antara permainan daring dan *loneliness* menunjukkan hasil yang kompleks. Mun dan Lee (2022) menemukan bahwa *loneliness* memiliki peran dalam hubungan antara *loneliness* orang tua dengan kecenderungan *online game addiction* pada remaja. Sementara itu, Luo et al. (2022) melalui *systematic review* terhadap 18 penelitian dengan 20.372 partisipan menemukan adanya hubungan positif yang lemah antara aktivitas bermain video game dan *loneliness*. Namun, hasil penelitian longitudinal menunjukkan bahwa hubungan tersebut tidak selalu konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game tidak dapat secara langsung dianggap sebagai penyebab maupun solusi terhadap *loneliness*, karena pengalaman tersebut lebih berkaitan dengan kualitas hubungan sosial yang dirasakan individu.

Salah satu platform permainan daring yang menyediakan ruang interaksi sosial adalah Roblox. Roblox merupakan platform yang memungkinkan pengguna bermain berbagai permainan virtual sekaligus berkomunikasi dan melakukan aktivitas bersama pengguna lain. Roblox Corporation (2025) melaporkan bahwa Roblox memiliki rata-rata 85,3 juta pengguna aktif harian pada kuartal keempat tahun 2024 dengan total 18,7 miliar jam keterlibatan pengguna. Data tersebut menunjukkan bahwa Roblox menjadi salah satu ruang digital dengan tingkat interaksi pengguna yang tinggi.

Dalam konteks sosial, Roblox tidak hanya dipandang sebagai media permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual. Darmayunita et al. (2025) menjelaskan bahwa Roblox dapat menjadi ruang sosial hibrid yang memungkinkan pengguna melakukan komunikasi, membangun identitas, membentuk hubungan sosial, serta melakukan sosialisasi. Meskipun demikian, keberadaan interaksi melalui Roblox belum tentu dapat memenuhi kebutuhan hubungan emosional dan sosial setiap pengguna. Seorang remaja dapat memiliki banyak teman bermain dalam Roblox, tetapi tetap merasa kurang memiliki hubungan yang dekat secara emosional maupun kurang merasa menjadi bagian dari kelompok sosial tertentu.

Salah satu komunitas Roblox yang menjadi konteks penelitian ini adalah komunitas TXT Roblox di Telegram. Berdasarkan observasi awal peneliti, komunitas tersebut memiliki sebanyak 9.598 anggota yang digunakan sebagai ruang berbagi informasi mengenai Roblox, mencari teman bermain, serta melakukan komunikasi antaranggota. Namun, banyaknya anggota dalam

suatu komunitas tidak secara otomatis menunjukkan rendahnya tingkat *loneliness*. Hal tersebut dikarenakan *loneliness* merupakan pengalaman subjektif yang berkaitan dengan persepsi individu terhadap kualitas hubungan sosial yang dimiliki.

Penelitian mengenai Roblox dan *loneliness* telah dilakukan oleh Grimonía dan Ardelia (2026) yang meneliti hubungan antara intensitas bermain Roblox dan kesepian pada mahasiswa berusia 18–25 tahun. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dengan kekuatan rendah antara intensitas bermain Roblox dan kesepian. Namun, penelitian tersebut menggunakan pendekatan korelasional dan berfokus pada mahasiswa, sedangkan penelitian mengenai gambaran *loneliness* pada remaja pengguna Roblox dalam komunitas virtual masih terbatas.

Selain itu, sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak membahas *loneliness* dalam kaitannya dengan kecanduan game (*gaming addiction*) atau penggunaan media digital secara umum (Mun & Lee, 2022; Gan & Wang, 2026; Luo et al., 2022). Penelitian yang secara khusus menggambarkan kondisi *loneliness* pada remaja pengguna Roblox dengan mempertimbangkan aspek *emotional loneliness* dan *social loneliness* masih belum banyak ditemukan. Padahal, masa remaja merupakan periode ketika kebutuhan terhadap hubungan teman sebaya dan penerimaan sosial menjadi bagian penting dalam perkembangan individu (Hurlock, 1980).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai *loneliness* pada komunitas remaja yang bermain Roblox. Penelitian ini menggunakan konsep De Jong Gierveld dan Van Tilburg (2006) yang memandang *loneliness* melalui dua aspek, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*. Pendekatan deskriptif digunakan untuk mengetahui kondisi *loneliness* pada remaja usia 13-17 tahun yang bermain Roblox dan tergabung dalam komunitas TXT Roblox di Telegram. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengalaman *loneliness* pada remaja dalam lingkungan digital. Keberadaan Roblox sebagai ruang interaksi sosial tidak selalu dapat menggantikan kebutuhan hubungan sosial dan emosional remaja, sehingga penting untuk memahami bagaimana kualitas hubungan yang terbentuk dalam komunitas virtual berkaitan dengan pengalaman *loneliness* individu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut Creswell dan Creswell (2022), penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena atau variabel berdasarkan data yang diperoleh tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Metode ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui gambaran *loneliness* pada remaja yang bermain Roblox.

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja berusia 13-17 tahun yang bermain Roblox dan tergabung dalam komunitas TXT Roblox di Telegram. Berdasarkan observasi awal peneliti, komunitas tersebut memiliki 9.598 anggota, namun jumlah anggota yang sesuai dengan karakteristik usia penelitian tidak diketahui secara pasti. Sampel penelitian diperoleh sebanyak 65 responden yang memenuhi kriteria, yaitu berusia 13-17 tahun, bermain Roblox, dan tergabung dalam komunitas TXT Roblox. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *accidental sampling*. Teknik tersebut dipilih karena pengumpulan data dilakukan secara daring melalui komunitas, sehingga anggota yang memenuhi kriteria dan bersedia berpartisipasi dapat menjadi responden (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *De Jong Gierveld Loneliness Scale* (DJGLS) berdasarkan konsep De Jong Gierveld dan Van Tilburg (2006), yang mengukur dua aspek *loneliness*, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert lima pilihan jawaban, yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan selalu. Skala yang digunakan telah diadaptasi oleh Susanti (2019) dan dikembangkan kembali oleh peneliti. Dari hasil uji coba terhadap 18 aitem, terdapat dua aitem yang gugur sehingga diperoleh 16 aitem valid yang digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,857 sehingga instrumen dinyatakan memiliki konsistensi internal yang baik.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics. Teknik analisis yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif untuk melihat nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi, serta kategorisasi tingkat *loneliness* menjadi kategori rendah dan tinggi menggunakan metode *mean split* (Azwar, 2012). Selain itu, dilakukan analisis tabulasi silang (*cross tabulation*) untuk menggambarkan distribusi tingkat *loneliness* berdasarkan karakteristik responden, seperti usia, jenis kelamin, kecenderungan melakukan kegiatan, kepemilikan sahabat, pengalaman peristiwa menyedihkan, lama bermain Roblox, dan durasi bermain Roblox.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran *loneliness* pada remaja yang bermain Roblox dalam komunitas TXT Roblox. Subjek penelitian merupakan remaja berusia 13–17 tahun yang aktif bermain Roblox dan tergabung dalam komunitas TXT Roblox di Telegram. Berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh sebanyak 65 responden yang memenuhi kriteria penelitian. Karakteristik responden dalam penelitian ini dilihat berdasarkan jenis kelamin. Distribusi karakteristik responden disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	12	18,5
Perempuan	53	81,5
Total	65	100

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa sebagian besar responden penelitian berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 53 orang (81,5%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 12 orang (18,5%). Hal ini menunjukkan bahwa komunitas TXT Roblox yang menjadi tempat pengambilan data dalam penelitian ini lebih banyak diikuti oleh remaja perempuan dibandingkan remaja laki-laki.

Perbedaan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa pengalaman *loneliness* dalam penelitian ini lebih banyak menggambarkan kondisi psikologis remaja perempuan pengguna Roblox. Namun, karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, perbedaan jumlah tersebut tidak digunakan untuk membandingkan tingkat *loneliness* antara laki-laki dan perempuan, melainkan hanya memberikan gambaran mengenai karakteristik partisipan penelitian.

Selanjutnya, dilakukan pengukuran *loneliness* menggunakan skala *De Jong Gierveld Loneliness Scale* (DJGLS) yang terdiri dari aspek *emotional loneliness* dan *social loneliness*. Hasil analisis statistik deskriptif variabel *loneliness* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Loneliness

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Loneliness	65	20	70	42,26	10,16

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh skor *loneliness* responden berada pada rentang skor minimum 20 hingga skor maksimum 70. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 42,26 dengan standar deviasi sebesar 10,16 menunjukkan bahwa terdapat variasi tingkat *loneliness* yang cukup beragam pada responden penelitian.

Nilai standar deviasi menunjukkan adanya perbedaan pengalaman *loneliness* antarresponden. Artinya, meskipun seluruh responden berada dalam konteks yang sama sebagai remaja pengguna Roblox dalam satu komunitas virtual, pengalaman kesepian yang dirasakan setiap individu dapat berbeda. Sebagian remaja mungkin merasa memperoleh

dukungan sosial melalui komunitas Roblox, sedangkan sebagian lainnya masih merasakan kekurangan hubungan sosial yang bermakna.

Hasil ini sesuai dengan konsep De Jong Gierveld dan Van Tilburg (2006) yang menjelaskan bahwa *loneliness* merupakan pengalaman subjektif yang muncul akibat adanya ketidaksesuaian antara hubungan sosial yang dimiliki individu dengan hubungan sosial yang diharapkan. Oleh karena itu, jumlah interaksi sosial yang dimiliki seseorang tidak selalu menentukan rendah atau tingginya *loneliness*.

Untuk mengetahui gambaran tingkat *loneliness* responden secara lebih spesifik, dilakukan kategorisasi berdasarkan nilai rata-rata (*mean split*). Hasil kategorisasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Loneliness Responden

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	33	50,8
Tinggi	32	49,2
Total	65	100

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa responden dengan tingkat *loneliness* rendah berjumlah 33 orang (50,8%), sedangkan responden dengan tingkat *loneliness* tinggi berjumlah 32 orang (49,2%).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat *loneliness* pada remaja yang bermain Roblox dalam komunitas TXT Roblox relatif berimbang. Meskipun kategori rendah memiliki persentase sedikit lebih tinggi, hampir separuh responden masih berada dalam kategori *loneliness* tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan komunitas digital tidak sepenuhnya menghilangkan pengalaman kesepian pada remaja.

Dengan kata lain, keterlibatan dalam komunitas Roblox memberikan kesempatan bagi remaja untuk melakukan interaksi sosial, tetapi belum tentu seluruh hubungan yang terbentuk mampu memenuhi kebutuhan emosional dan sosial mereka. Remaja dapat memiliki banyak teman bermain secara daring, tetapi tetap merasa kurang memiliki hubungan dekat yang memberikan rasa diterima dan dipahami.

Selain melihat tingkat *loneliness* secara umum, penelitian ini juga melakukan analisis tambahan berdasarkan karakteristik responden, salah satunya adalah durasi bermain Roblox. Hasil tabulasi silang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabulasi Silang Loneliness Berdasarkan Durasi Bermain Roblox

Durasi Bermain Roblox	Loneliness Rendah	Loneliness Tinggi	Total
< 1 jam	2 (33,3%)	4 (66,7%)	6
1–2 jam	11 (47,8%)	12 (52,2%)	23
2–4 jam	12 (46,2%)	14 (53,8%)	26
> 4 jam	8 (80%)	2 (20%)	10

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa durasi bermain Roblox tidak menunjukkan pola hubungan yang konsisten dengan tingkat *loneliness*. Responden yang bermain Roblox lebih dari empat jam justru sebagian besar berada pada kategori *loneliness* rendah, yaitu sebanyak 8 orang (80%). Sebaliknya, responden dengan durasi bermain kurang dari satu jam memiliki proporsi *loneliness* tinggi lebih besar, yaitu 4 orang (66,7%).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa lama waktu bermain Roblox bukan satu-satunya faktor yang menentukan munculnya *loneliness*. Durasi bermain yang tinggi tidak selalu menunjukkan bahwa individu mengalami kesepian yang lebih besar. Sebaliknya, individu dengan durasi

bermain rendah tetap dapat mengalami *loneliness* apabila hubungan sosial yang dimiliki belum memenuhi kebutuhan psikologisnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran *loneliness* pada remaja yang bermain Roblox dalam komunitas TXT Roblox berada pada kondisi yang relatif seimbang antara kategori rendah dan tinggi. Sebanyak 50,8% responden berada dalam kategori *loneliness* rendah, sedangkan 49,2% responden berada dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan platform permainan daring seperti Roblox dapat memberikan pengalaman sosial bagi remaja, tetapi tidak secara otomatis menghilangkan rasa kesepian.

Menurut Peplau dan Perlman (1981), *loneliness* merupakan pengalaman subjektif yang terjadi ketika terdapat kesenjangan antara hubungan sosial yang dimiliki individu dengan hubungan sosial yang diharapkan. Dengan demikian, seseorang dapat tetap mengalami *loneliness* meskipun memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan banyak orang. Dalam konteks penelitian ini, remaja yang bermain Roblox dapat melakukan komunikasi dan aktivitas bersama pemain lain, tetapi kualitas hubungan tersebut belum tentu memenuhi kebutuhan kedekatan emosional.

Temuan penelitian ini juga mendukung konsep De Jong Gierveld dan Van Tilburg (2006) yang membagi *loneliness* menjadi dua aspek utama, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*. *Emotional loneliness* berkaitan dengan kurangnya hubungan dekat yang memberikan dukungan emosional, sedangkan *social loneliness* berkaitan dengan kurangnya keterlibatan individu dalam jaringan sosial yang lebih luas.

Dalam komunitas Roblox, remaja mungkin memiliki banyak teman bermain (*gaming friends*), tetapi belum tentu memiliki hubungan yang dekat secara emosional. Interaksi yang terjadi dalam permainan daring sering kali berfokus pada aktivitas bermain bersama, strategi permainan, atau komunikasi singkat, sehingga belum tentu menghasilkan hubungan interpersonal yang mendalam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Luo et al. (2022) yang menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas bermain video game dengan *loneliness* memiliki hubungan yang lemah dan tidak selalu konsisten. Aktivitas bermain game tidak dapat secara langsung dianggap sebagai penyebab meningkatnya *loneliness*, karena dampaknya sangat bergantung pada bagaimana individu menggunakan media tersebut dan bagaimana kualitas hubungan sosial yang terbentuk.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Mun dan Lee (2022) yang menunjukkan bahwa pengalaman *loneliness* memiliki hubungan dengan perilaku bermain game daring pada remaja. Namun, hubungan tersebut tidak berarti bahwa seluruh pengguna game daring mengalami kesepian. Sebaliknya, permainan daring dapat menjadi sarana adaptif apabila digunakan sebagai media membangun hubungan sosial yang positif.

Roblox sebagai platform permainan virtual memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan permainan daring biasa. Roblox memungkinkan pengguna menciptakan identitas virtual, berkomunikasi, serta bergabung dalam komunitas tertentu. Darmayunita et al. (2025) menjelaskan bahwa Roblox dapat menjadi ruang sosial hibrid yang memungkinkan pengguna melakukan proses sosialisasi secara digital. Akan tetapi, interaksi digital tetap memiliki keterbatasan karena tidak sepenuhnya menggantikan pengalaman hubungan sosial secara langsung.

Hasil analisis berdasarkan durasi bermain Roblox juga menunjukkan bahwa waktu bermain tidak menentukan tingkat *loneliness*. Responden yang bermain dalam durasi panjang tidak selalu memiliki *loneliness* tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aspek yang lebih penting bukanlah jumlah waktu yang dihabiskan dalam permainan, tetapi bagaimana individu memaknai interaksi sosial yang diperoleh melalui aktivitas tersebut.

Temuan ini berbeda dengan pandangan yang menganggap bahwa penggunaan teknologi digital secara berlebihan selalu menyebabkan masalah sosial. Sebaliknya, teknologi digital dapat menjadi ruang alternatif bagi remaja untuk membangun hubungan sosial apabila digunakan secara tepat. Namun, apabila hubungan yang terbentuk hanya bersifat dangkal dan tidak memberikan dukungan emosional, maka individu tetap dapat mengalami *loneliness*.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa komunitas Roblox memberikan peluang bagi remaja untuk berinteraksi dan membangun hubungan sosial, tetapi pengalaman *loneliness* tetap dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap kualitas hubungan tersebut. Oleh karena itu, penelitian mengenai *loneliness* pada pengguna media digital perlu mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial secara lebih luas, tidak hanya berdasarkan intensitas penggunaan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai gambaran *loneliness* pada remaja yang bermain Roblox dalam komunitas TXT Roblox, dapat disimpulkan bahwa pengalaman kesepian pada remaja pengguna platform digital merupakan fenomena yang kompleks dan tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan interaksi sosial secara daring. Roblox sebagai ruang sosial virtual memberikan kesempatan bagi remaja untuk melakukan komunikasi, membangun hubungan, dan berpartisipasi dalam aktivitas bersama pengguna lain, tetapi keberadaan interaksi tersebut tidak selalu mampu memenuhi kebutuhan sosial dan emosional individu. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas hubungan yang terbentuk memiliki peran penting dalam menentukan pengalaman *loneliness*, bukan hanya banyaknya interaksi atau jumlah teman yang dimiliki dalam komunitas digital. Remaja dapat tetap mengalami kesepian meskipun memiliki akses terhadap lingkungan sosial daring apabila hubungan yang terbentuk belum memberikan rasa kedekatan, penerimaan, dan dukungan emosional yang memadai.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Roblox perlu dipahami sebagai bagian dari perkembangan interaksi sosial remaja di era digital. Aktivitas bermain game daring tidak selalu memberikan dampak negatif, karena dapat menjadi media bagi remaja untuk membangun relasi, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta memperoleh pengalaman sosial baru. Namun, manfaat tersebut sangat bergantung pada bagaimana individu menggunakan platform digital dan bagaimana kualitas hubungan yang terbentuk melalui interaksi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai penggunaan media digital pada remaja, terutama dalam kaitannya dengan kebutuhan sosial dan emosional mereka.

Berdasarkan temuan penelitian, remaja pengguna Roblox disarankan untuk memperhatikan keseimbangan antara aktivitas sosial daring dan hubungan sosial secara langsung. Penggunaan platform digital sebaiknya tidak hanya berorientasi pada aktivitas bermain, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana membangun hubungan yang positif dan bermakna. Bagi pengelola komunitas Roblox atau komunitas permainan daring lainnya, disarankan untuk menciptakan lingkungan interaksi yang aman, suportif, dan mendorong terbentuknya hubungan sosial yang sehat antaranggota. Bagi orang tua dan pendamping remaja, penting untuk memberikan perhatian terhadap pengalaman sosial anak di dunia digital melalui komunikasi terbuka dan pendampingan yang positif, bukan hanya membatasi penggunaan teknologi. Selanjutnya, penelitian mendatang diharapkan dapat memperluas kajian mengenai *loneliness* pada pengguna platform digital dengan mempertimbangkan faktor lain seperti kualitas hubungan pertemanan daring, dukungan sosial, kebutuhan afiliasi, pola komunikasi, serta karakteristik penggunaan media digital. Penelitian dengan cakupan responden dan komunitas yang lebih luas juga diperlukan agar memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika *loneliness* pada remaja di lingkungan digital.

DAFTAR PUSTAKA

Anasuyari, N. K. Y., Latifah, M., & Yulianti, L. N. (2023). Adolescents' mental health during the COVID-19 pandemic: Do loneliness, family, and online friends matter? *Humanitas*:

Indonesian Psychological Journal, 20(1), 53–68.
<https://doi.org/10.26555/humanitas.v20i1.32>

Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi 2). Pustaka Pelajar.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

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), 143–156.
<https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>.

De Jong Gierveld, J. (1987). Developing and testing a model of loneliness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(1), 119–128. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.1.119>.

De Jong Gierveld, J., & Kamphuis, F. (1985). The development of a Rasch-type loneliness scale. *Applied Psychological Measurement*, 9(3), 289–299.
<https://doi.org/10.1177/014662168500900307>.

De Jong Gierveld, J., & Van Tilburg, T. (2006). A 6-item scale for overall, emotional, and social loneliness: Confirmatory tests on survey data. *Research on Aging*, 28(5), 582–598.
<https://doi.org/10.1177/0164027506289723>.

De Jong Gierveld, J., & Van Tilburg, T. (2010). The De Jong Gierveld short scales for emotional and social loneliness: Tested on data from 7 countries in the UN Generations and Gender Surveys. *European Journal of Ageing*, 7, 121–130. <https://doi.org/10.1007/s10433-010-0144-6>.

De Jong Gierveld, J., Van Tilburg, T., & Dykstra, P. A. (2006). Loneliness and social isolation. In A. L. Vangelisti & D. Perlman (Eds.), *The Cambridge handbook of personal relationships* (pp. 485–500). Cambridge University Press.

Gan, Q & Wang, H. (2026). Social loneliness and internet gaming addiction among adolescents: the mediating roles of escape motivation and self-control. *Front. Psychol.* 17:1793599. doi: 10.3389/fpsyg.2026.1793599.

Geukens, F., Buecker, S., Van den Noortgate, W., Bijttebier, P., Bosmans, G., Van Leeuwen, K., & Goossens, L. (2023). Loneliness and friendship quality in early adolescence: Analyzing bidirectional associations. *Current Research in Behavioral Sciences*, 5, 100132.
<https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2023.100132>

Gniewosz, G. (2023). Adolescent loneliness and negative affect during the COVID-19 pandemic: The role of extraversion and neuroticism. *Journal of Youth and Adolescence*, 52, 1965–1982.

Grimonia, H. K., & Ardelia, V. (2026). Hubungan antara intensitas bermain Roblox terhadap kesepian pada mahasiswa. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 13(1), 90–99.

Hurlock, E. B. (1980). *Developmental psychology: A life-span approach* (5th ed.). McGraw-Hill.

Luo, Y., Moosbrugger, M., Smith, D. M., France, T. J., Ma, J., & Xiao, J. (2022). Is increased video game participation associated with reduced sense of loneliness? A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Public Health*, 10, 898338.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.898338>.

Marthoenis, Dahlia, Nassimbwa J. (2022). Prevalence and factors associated with loneliness among Indonesian female adolescents: a cross-sectional study. *BMC Womens Health*. 22(1):328. doi: 10.1186/s12905-022-01909-5.

Mun, I. B., & Lee, S. (2022). A longitudinal study of the impact of parental loneliness on adolescents' online game addiction: The mediating roles of adolescents' social skill deficits

and loneliness. *Computers in Human Behavior*, 136, 107375. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107375>.

Peplau, L. A., & Perlman, D. (1981). *Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy*. Wiley-Interscience.

Roblox Corporation. (2025). *Roblox reports fourth quarter and full year 2024 financial results*. Roblox Investor Relations.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

World Health Organization. (2025). *Adolescent health*. World Health Organization.

Zhang, K., Purwono, U., & French, D. C. (2024). *Loneliness in Indonesian adolescents: Associations with quantity and quality of friendship and status within and between peer groups*. *Social Development*, 34, e12771. <https://doi.org/10.1111/sode.12771>.