



Peran Anonimitas dalam Mendorong *Self-Disclosure* pada Interaksi Sosial Komunitas Indo Hangout di Roblox

Taufikoh Rohadatul Aisyi^{1*}, Mareta Puri Rahastine², Anggie Ayu Astria Latuperissa³

^{1,3}Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

Email: taufikohaisyi@gmail.com¹, mareta.mpr@bsi.ac.id², anggie.gal@bsi.ac.id³

*Penulis Korespondensi: taufikohaisyi@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the role of anonymity in fostering self-disclosure during social interactions among members of the Indo Hangout community on Roblox. The study employs a qualitative methodology with a phenomenological approach, aiming to explore members' experiences in communicating through virtual identities. Five informants participated in this study; they were selected through purposive sampling based on their active participation in the community and their experiences with virtual self-disclosure. Data were collected through participant observation, semi-structured in-depth interviews, and documentation, and were then analyzed using the interactive model proposed by Miles and Huberman. The results indicate that anonymity acts as a catalyst for self-disclosure because it provides a sense of psychological safety, thereby reducing fears of judgment, stigma, and real-world social consequences. The process of self-disclosure occurs gradually, ranging from the exchange of general information to the sharing of more personal experiences and feelings. As closeness and trust among members increased, some individuals chose to reduce their level of anonymity by revealing their identities outside the platform. These findings confirm that anonymity not only serves as a shield for identity but also facilitates more relaxed communication, thereby strengthening closer social bonds within the virtual community.*

Keywords: Anonymity; Roblox; Self-Disclosure; Social Interaction; Virtual Community.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran anonimitas dalam mendorong *self-disclosure* pada interaksi sosial anggota komunitas Indo Hangout di Roblox. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, bertujuan untuk menggali pengalaman anggota dalam berkomunikasi dengan identitas virtual. Lima informan terlibat dalam penelitian ini, yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan partisipasi aktif mereka dalam komunitas dan pengalaman mereka dalam mengungkapkan diri secara virtual. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam yang terstruktur sebagian, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa anonimitas berperan sebagai pendorong pengungkapan diri karena memberikan rasa aman secara psikologis, sehingga mengurangi ketakutan akan penilaian, stigma, dan dampak sosial dari dunia nyata. Proses pengungkapan diri terjadi secara bertahap, mulai dari pertukaran informasi umum hingga penyampaian pengalaman dan perasaan yang lebih pribadi. Seiring dengan meningkatnya kedekatan dan kepercayaan antaranggota, beberapa individu memilih untuk mengurangi tingkat anonimitas dengan mengungkapkan identitas mereka di luar platform tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa anonimitas tidak hanya berperan sebagai perisai identitas, tetapi juga memfasilitasi terciptanya komunikasi yang lebih santai, sehingga memperkuat hubungan sosial yang lebih erat dalam komunitas virtual.

Kata Kunci: Anonimitas; Interaksi Sosial; Komunitas Virtual; Roblox; *Self-Disclosure*.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman di setiap tahun menyebabkan pengetahuan dan teknologi turut mengalami kemajuan yang pesat. Dimana dengan kondisi melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih, maka senantiasa akan berdampak pada sikap dan karakter setiap individu dalam semua aspek kehidupan. Menurut Ninsiana “seiring dengan perubahan zaman dan peradaban global melalui teknologi, informasi, serta komunikasi antar manusia, interaksi tersebut seolah-olah tidak memiliki batas” (Firanaya Ramadhani et al., 2025).

Perubahan ini memudahkan manusia dalam berinteraksi jarak jauh tanpa perlu tatap muka secara langsung. Dua dunia tampak menyatu, yang dapat diilustrasikan melalui kehidupan nyata antara Individu dan dunia maya. “Mudahnya dalam mengakses internet menjadikan interaksi sosial secara virtual dapat dilakukan dengan cukup mudah dan efisien.” (Putra & Achmad, 2022). “Salah satu fenomena yang paling menonjol dari perkembangan tersebut adalah munculnya game online sebagai arena interaksi sosial” (Darmayunita et al., 2025a).

Salah satu platform yang menunjukkan fenomena tersebut adalah Roblox, yang memungkinkan pengguna berinteraksi melalui avatar, fitur chat, dan voice chat, serta membangun hubungan sosial dalam lingkungan virtual. Seiring meningkatnya jumlah pengguna aktif harian Roblox yang mencapai sekitar 151,5 juta pada kuartal ketiga tahun 2025, platform ini berkembang menjadi ruang sosial digital yang semakin banyak dimanfaatkan, khususnya oleh pengguna berusia di atas 13 tahun (TakeAway Reality, 2025).

Karakteristik utama interaksi di Roblox adalah penggunaan identitas virtual atau anonim melalui avatar dan nama samaran (*pseudonym*). Kondisi ini memberikan rasa aman sehingga pengguna lebih bebas mengekspresikan diri tanpa tekanan sosial yang umumnya muncul dalam interaksi tatap muka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa anonimitas dapat meningkatkan keberanian individu untuk berkomunikasi dan melakukan *self-disclosure* di ruang digital. Namun, anonimitas juga berpotensi menimbulkan konsekuensi negatif, seperti penyalahgunaan identitas, berkurangnya kepercayaan, dan penyebaran informasi yang tidak akurat (Firanaya Ramadhani et al., 2025). Dengan demikian, anonimitas menjadi fenomena yang memiliki implikasi ganda dalam interaksi sosial daring.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara anonimitas dan *self-disclosure* pada media sosial, aplikasi kencan, maupun game online. Akan tetapi, sebagian besar penelitian masih berfokus pada platform yang identitas penggunanya relatif terhubung dengan identitas di dunia nyata serta lebih menyoroti dampak anonimitas secara umum. Kajian yang secara khusus membahas bagaimana anonimitas mendorong *self-disclosure* dalam komunitas virtual berbasis avatar, khususnya pada komunitas Indo Hangout di Roblox, masih terbatas. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya kajian yang lebih mendalam mengenai dinamika komunikasi yang terbentuk dalam komunitas virtual dengan tingkat anonimitas yang tinggi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran anonimitas dalam mendorong *self-disclosure* pada interaksi sosial anggota komunitas Indo Hangout di Roblox. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai komunikasi digital, khususnya terkait hubungan antara anonimitas dan *self-*

disclosure dalam komunitas virtual berbasis avatar, sekaligus memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan studi komunikasi bermedia komputer (*computer-mediated communication*).

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam Buku yang berjudul "Pengantar Ilmu Komunikasi" Harold D. Laswell mengatakan "(cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) *Who says what and with channel to whom with what effect?* atau siapa yang mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan pengaruh bagaimana (Milyane et al., 2022). Lalu menurut Carl.I.Hovland dalam buku "Pengantar Ilmu Komunikasi" mengatakan "Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang- lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)." (Purba et al., 2021).

Dalam konteks Komunikasi Berbasis Komputer (CMC), elemen-elemen tersebut masih ada, tetapi cara komunikasi yang dipakai telah berpindah ke platform yang didukung komputer dan internet, seperti jejaring sosial, forum online, permainan daring, serta aplikasi pesan instan. "CMC (*Computer Mediated Communication*) memiliki cakupan di dalam komunikasi yang terjadi, meliputi surel, ruang chat, forum daring, hingga pesan teks yang memiliki sifat interaktif, multimedia, dan konvergensi ke berbagai bentuk serta jenis komunikasi" (Putra & Achmad, 2022). "Dari banyaknya cakupan yang dimiliki oleh CMC, aplikasi Discord memiliki dua fitur utama sebagai penyedia layanan komunikasi berbasis komputer, yaitu adanya server (fitur penyedia forum/komunitas), dan channel (tempat untuk berinteraksi) yang terdiri dari text channel serta voice channel." (Putra & Achmad, 2022).

"Komunitas adalah sekumpulan individu yang biasanya memiliki minat yang sama. Sebuah komunitas biasanya terbentuk karena memiliki kebutuhan yang sama pada sebuah tujuan tertentu." (Hudhriah et al., 2024). Komunitas (*community*) adalah sebuah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama, komunitas dalam konteks manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Sebuah komunitas biasanya diawali dengan berkumpul bersama. Awalnya dengan beberapa orang (minimal 2 orang) yang saling kenal, memiliki minat yang sama dan kemudian berkembang dan bertambah anggotanya (Hudhriah et al., 2024).

Komunitas Virtual dapat didefinisikan sebagai sebuah komunitas yang terbentuk dan tergabung dari berbagai elemen yang biasanya memiliki hobby yang sama dan menyalurkan semua yang berkaitan dengan hobinya tersebut melalui sebuah dunia maya yaitu Virtual. Komunitas virtual dapat dideskripsikan sebagai sekelompok orang yang mengkomunikasikan minat yang sama (*shared interests*) secara elektronik, berinteraksi secara online, repetitif, berkesinambungan, dan tidak terikat oleh unsur fisik dan geografis (Hudhriah et al., 2024). “Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain games. Fenomena games terutama di Indonesia dapat menjadi suatu komunitas tersendiri.” (Arifah et al., 2022).

Game online Roblox termasuk ke dalam kategori new media sebagai media permainan interaktif. Konten dalam game ini memberikan pengalaman baru bagi para pemainnya, melalui keterlibatan aktif dalam medium dan cara berkomunikasi yang baru. “Roblox adalah platform daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam berbagai pengalaman interaktif yang diimplementasikan dalam bentuk "dunia" atau "permainan" virtual” (Prespi Mubaroq et al., 2025).

Game online Roblox disajikan dalam format digital yang menampilkan format isi media dalam bentuk teks, suara, gambar, dan sebagainya. Di samping itu, platform game online Roblox menyediakan sistem ekonomi di dalamnya. Roblox memiliki mata uang sendiri yang dinamakan Robux. Roblox menjual mata uang Robux kepada pemain, yang dapat digunakan untuk membeli item-item dalam berbagai jenis game yang ada dalam aplikasi Roblox (Yahsy & Syas, 2022). “Roblox berhasil menjadi ruang digital yang menghasilkan ikatan emosional dan rasa kebersamaan diantara para pemainnya. Hal tersebut didukung oleh teori komunitas visual (Rheingold, 1993) yang mana interaksi yang terjadi secara daring layak dipandang sebagai sesuatu yang nyata, karena memiliki kemampuan menciptakan pengalaman sosial diantara penggunanya.” (Darmayunita et al., 2025).

Identitas virtual merupakan suatu pengenalan diri, ketika seseorang memainkan peran dalam sosial media, maka mereka harus mempunyai identitas virtual untuk berinteraksi dalam sebuah kelompok. Menurut von Kokswijk identitas virtual merupakan suatu tampilan diri seseorang yang di presentasikan dalam dunia maya, dimana ia bebas menentukan untuk menjadi apa dan siapa dalam dunia maya tersebut, sehingga level of truth identitas seseorang terbilang sangat kecil dan bisa berubah sesuai keinginan (Pratiwi, 2022). “Anonimitas memungkinkan seseorang berpartisipasi dalam ruang public digital tanpa harus menampilkan identitas asli secara jelas. Kondisi ini menciptakan ruang kebebasan baru dalam berpendapat dan

berekspresi” (Rasnadipoetra et al., 2026). Menurut Ahmadi et al. (2019) menemukan bahwa “akun dengan identitas anonim menunjukkan tingkat online *self-disclosure* yang lebih tinggi, terutama dalam jumlah dan kedalaman informasi yang dibagikan.

Menurut Habi (2023) “*Self-disclosure* (pengungkapan diri) merupakan jenis komunikasi di mana seseorang secara sadar membuka informasi mengenai dirinya sendiri, yang biasanya dirahasiakan dari orang lain” (Rahmad et al., 2025). “*Self-disclosure* dapat diartikan sebagai pengungkapan informasi kepada orang lain yang dilakukan secara sadar oleh individu. *Self-disclosure* berfungsi untuk membangun suatu hubungan yang dapat dilihat melalui teori penetrasi sosial. Dalam perkembangannya, pembahasan tentang *self-disclosure* juga dikaitkan dengan computer mediated communication.” (Sari & Rena, 2025).

Teori penetrasi sosial merupakan teori yang didasarkan dari hasil penelitian Irwin Altman & Dalmas Taylor pada tahun 1973. Teori Penetrasi Sosial menjelaskan konsep keterbukaan diri melalui dua aspek utama, yaitu kedalaman (Depth) dan keluasan (Breadth). “Teori penetrasi dianalogikan dengan analogi bawang yang dapat menjelaskan bagaimana proses sebuah hubungan dapat terjadi. Pada analogi bawang ini terdapat tingkatan penetrasi sosial berdasarkan lapisan-lapisan yang terdapat pada bawang.” (Puspitasari & Aprilia, 2022) Adapun tahapan proses penetrasi sosial yaitu: tahap orientasi, tahap penjajakan efektif, tahap pertukaran efektif, tahap stabil.

3. METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif pendekatan fenomenologi, di mana riset kualitatif bersifat deskriptif dan lebih mengutamakan analisis dengan cara induktif. Pendekatan dengan metode tersebut digunakan dalam penelitian ini karena untuk memahami anonimitas dan pengungkapan diri (*self-disclosure*) di dalam konteks interaksi di ruang digital. Melalui pendekatan fenomenologi, peneliti melaksanakan upaya untuk memahami pengalaman yang dirasakan oleh anggota komunitas Indo Hangout berkaitan dengan pemakaian identitas anonim, rasa aman yang muncul dari anonimitas, serta seberapa besar kondisi-kondisi tersebut mendorong mereka untuk membagikan informasi pribadi kepada anggota komunitas lainnya. Penelitian ini berdasarkan pada paradigma konstruktivisme, karena berfokus pada bagaimana anggota komunitas “Indo Hangout” di Roblox membentuk dan memahami pengalaman interaksi sosial mereka dalam dunia virtual yang memungkinkan dengan identitas anonim.

Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini membahas peran anonimitas dalam mendorong pengungkapan diri dalam interaksi sosial para anggota komunitas “Indo Hangout” di Roblox. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan identitas virtual, avatar, dan nama pengguna, serta tingkat keterbukaan terkait identitas pribadi, memengaruhi kesediaan anggota komunitas untuk mengungkapkan informasi pribadi, perasaan, pengalaman, dan pemikiran dalam interaksi sosial di lingkungan virtual Roblox. Lalu, Subjek penelitian ini adalah anggota komunitas Indo-Hangout yang secara aktif menggunakan platform Roblox serta berkomunikasi dan menjalin interaksi sosial di dalam komunitas tersebut. Pemilihan partisipan didasarkan pada tingkat keterlibatan mereka dalam berbagai bentuk interaksi sosial di dalam komunitas, khususnya anggota yang telah mengungkapkan diri kepada anggota lain dan memiliki pengalaman berinteraksi menggunakan identitas virtual atau anonim di dalam komunitas Indo-Hangout.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan Observasi partisipatif karena peneliti terlibat langsung dalam kegiatan komunitas Indo Hangout di Roblox melalui keanggotaannya serta partisipasinya dalam berbagai interaksi di dalam ruang virtual tersebut. Melalui observasi partisipatif, peneliti dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pola interaksi sosial, bentuk anonimitas yang dipraktikkan oleh anggota komunitas, dan proses pengungkapan diri yang terjadi dalam komunikasi di antara para anggota. Lalu, peneliti melakukan wawancara semi terstruktur yang dimana memberikan peluang bagi peneliti untuk mengumpulkan informasi yang mendalam terkait pengalaman, pandangan, dan pemahaman informan berkaitan dengan peranan anonimitas dalam meningkatkan pengungkapan diri, sekaligus memastikan agar pertukaran tetap relevan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Wawancara dilaksanakan secara virtual melalui aplikasi Zoom, karena kemudahan akses serta variasi tempat tinggal informan. Dokumentasi, dalam konteks penelitian kualitatif, merupakan metode pengumpulan informasi yang tidak secara langsung terkait dengan objek penelitian, melainkan melalui analisis berbagai dokumen.

Metode dan Analisis Data

Peneliti melakukan aktivitas dalam analisis data yaitu: Reduksi Data. Penyajian Data, Verifikasi.

Keabsahan Data

Dalam penelitian ini digunakan triangulasi sumber yang dimana menguji data dari beberapa informan yang akan menerima informasinya dengan cara melakukan pengecekandata

yang diperoleh selama penelitian melalui berbagai sumber atau informan, dapat meningkatkan kredibilitas data.

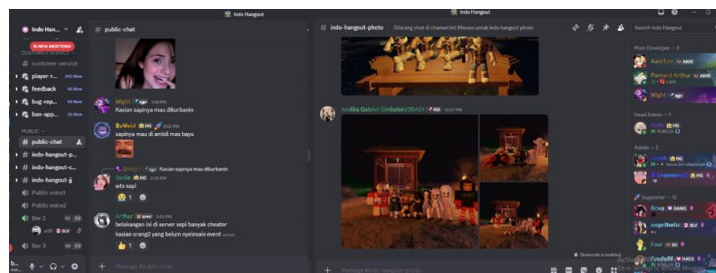
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Indo Hangout merupakan sebuah ruang virtual game dari banyaknya game di dalam Roblox. Map ini berfungsi sebagai ruang virtual di mana para pemain berasal dari Indonesia yang berkumpul dari berbagai wilayah. Hubungan antar anggota biasanya terjadi melalui fitur percakapan dalam game (chat dan Voice), server Discord yang terkait, serta saluran media sosial. Dalam map inilah para pemain bertemu dan melakukan interaksi menggunakan avatar yang telah mereka bentuk.



Gambar 1. Map Indo Hangout.

Indo Hangout memiliki sebuah komunitas virtual yang sudah memiliki lebih dari 31 ribu anggota dalam server komunitas. Komunitas ini fokus pada satu game atau server, yaitu map Indo Hangout. Hubungan antar anggota biasanya terjadi melalui fitur percakapan dalam game (chat dan suara), server Discord yang terkait, serta saluran media sosial. Terdapat 2 platform yang dimiliki oleh komunitas Indo Hangout, yaitu: Roblox dan Discord. Interaksi yang sering terjalin cenderung terjadi pada server Discord, pada server ini terdapat banyak ruang untuk terjalinnya interaksi sosial.



Gambar 2. Komunitas Discord Indo Hangout.

Komunitas Indo Hangout semakin berkembang sejalan dengan bertambahnya jumlah pengguna Roblox dari Indonesia, menjadikan platform ini bukan hanya tempat bermain, tetapi juga sebagai wadah untuk bersosialisasi. Sebagian besar anggota komunitas ini adalah remaja

serta orang dewasa muda yang memanfaatkan Roblox sebagai alat untuk berinteraksi, menjalin pertemanan, hingga mendiskusikan pengalaman pribadi. Ciri khas utama komunitas ini adalah penggunaan nama akun (username) dan avatar virtual yang memungkinkan para anggota berkomunikasi tanpa harus mengungkapkan identitas asli mereka secara langsung. Informan dalam penelitian ini merupakan anggota aktif komunitas Indo Hangout di Roblox yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.

Hasil Penelitian

Tahap Penetrasi Sosial

A. Tahap Orientasi

Tahap orientasi merupakan tahap awal ketika anggota komunitas mulai membangun interaksi melalui percakapan yang bersifat umum dan berisiko rendah, seperti saling menyapa, menanyakan kabar, membahas permainan Roblox, asal daerah, atau aktivitas sehari-hari. Seluruh informan menunjukkan pola komunikasi yang serupa, yaitu memulai hubungan dengan topik yang aman secara sosial sebelum membahas hal yang lebih personal. Hal ini tercermin dari pernyataan Tiwil (Informan 4): "Kalau baru ketemu sih basa-basi dulu ya. Masih awal lah ya sekedar bercanda atau ngomongin hal-hal random".

Selain itu, penggunaan nama pengguna dan avatar memberikan rasa aman serta kepercayaan diri karena identitas asli tidak ditampilkan, sehingga informan merasa lebih nyaman memulai komunikasi tanpa takut terhadap penilaian orang lain. Temuan ini sejalan dengan Teori Penetrasi Sosial yang menyatakan bahwa pada tahap orientasi individu hanya mengungkapkan informasi yang bersifat dangkal, publik, dan dapat diterima secara sosial sebelum hubungan berkembang ke tingkat yang lebih intim. Anonimitas yang difasilitasi melalui nama pengguna dan avatar juga berperan sebagai mekanisme yang menurunkan persepsi risiko sosial, sehingga mendorong individu untuk memulai komunikasi dengan lebih percaya diri.

B. Tahap Penjajakan Efektif

Tahap penjajakan afektif ditandai dengan mulai berkembangnya komunikasi menuju informasi yang lebih personal, namun masih berada dalam batas aman, seperti aktivitas sehari-hari, kesibukan, pengalaman hidup, maupun hubungan dengan orang terdekat. Seluruh informan menunjukkan bahwa keterbukaan terjadi secara bertahap seiring meningkatnya kedekatan dan frekuensi interaksi. Hal ini tercermin dari pernyataan Weppo (Informan 2): "Biasanya saya gak langsung terbuka, secara bertahap dengan sering berinteraksi baru saya bisa perlahan-lahan terbuka.".

Selain itu, kenyamanan untuk berbagi dipengaruhi oleh adanya rasa saling percaya, respons positif, dan umpan balik yang baik dari lawan bicara. Temuan ini sejalan dengan tahap *affective exploratory exchange* dalam Teori Penetrasi Sosial, yaitu fase ketika individu mulai memperluas topik pembicaraan ke ranah semi-pribadi tanpa mengungkapkan aspek yang paling intim. Proses keterbukaan yang berlangsung secara bertahap juga menunjukkan adanya prinsip resiprositas, di mana keterbukaan dari satu pihak mendorong keterbukaan dari pihak lainnya. Pada tahap ini, anonimitas melalui nama pengguna dan avatar berfungsi sebagai faktor pendukung yang memberikan rasa aman untuk mengungkapkan diri secara lebih mendalam. Namun, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kecepatan pengungkapan diri tidak hanya dipengaruhi oleh anonimitas, tetapi juga oleh karakteristik individu, sehingga proses penetrasi sosial merupakan hasil interaksi antara faktor situasional dan faktor personal.

C. Tahap Pertukaran Afektif

Tahap pertukaran afektif ditandai dengan semakin dalamnya hubungan antaranggota, sehingga individu mulai mengungkapkan pengalaman pribadi, perasaan, kekhawatiran, hingga masalah kehidupan kepada teman yang telah dikenal dan dipercaya dalam jangka waktu tertentu. Seluruh informan mengaku pernah melakukan pengungkapan diri pada tahap ini, namun hanya kepada anggota yang telah memiliki hubungan dekat melalui interaksi yang intens. Fiha (Informan 1) informan menyatakan: "Sedikit lebih meringankan sih. Kaya karena orang yang kita ceritain tuh nggak tahu identitas asli kita. Jadi kayak mereka tuh tahu kita cuman di seputaran game itu doang tanpa harus tahu kita di dunia nyata.".

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anonimitas memberikan rasa aman sehingga informan merasa lebih nyaman membagikan pengalaman pribadi. Temuan ini sesuai dengan tahap *affective exchange* dalam Teori Penetrasi Sosial, yaitu fase ketika individu mulai mengungkapkan emosi, pengalaman, dan persoalan yang lebih mendalam karena telah terbentuk rasa saling percaya. Anonimitas berperan sebagai ruang psikologis yang mengurangi kekhawatiran terhadap penilaian sosial, sehingga mendorong keterbukaan diri yang lebih besar. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa anonimitas bukan satu-satunya faktor yang menentukan kedalaman *self-disclosure*. Kepercayaan yang dibangun melalui durasi dan intensitas interaksi tetap menjadi faktor utama, sementara karakteristik individu turut memengaruhi tingkat keterbukaan, sebagaimana terlihat pada informan yang tetap berhati-hati dalam berbagi meskipun berada dalam kondisi anonim.

D. Tahap Pertukaran Stabil

Tahap pertukaran stabil merupakan tahap ketika hubungan antaranggota telah berkembang menjadi persahabatan yang kuat dengan tingkat kepercayaan yang tinggi. Dalam

komunitas Indo Hangout, tahap ini ditunjukkan melalui hubungan yang tidak lagi terbatas pada aktivitas bermain Roblox, tetapi berlanjut ke media sosial lain, komunikasi sehari-hari, serta saling berbagi pengalaman pribadi. Hal tersebut tercermin dari pernyataan Weppo (Informan 2): "Ada dan itu terjadi karena kita sefrekuensi, sering main bareng dan buat diajak berinteraksi pun nyambung jadi terbentuklah kedekatan itu bahkan sampai berteman ke media sosial lain di luar dari game.". Senada dengan itu, Tiktik (Informan 5) mengungkapkan: "Keterbukaan ini juga membantu saya ngerasa interaksi yang terjadi itu lebih bermakna, jadi kayak ada penambahan teman baru, jadi bukan hanya sekadar bermain game saja."

Temuan tersebut sejalan dengan tahap *stable exchange* dalam Teori Penetrasi Sosial, yaitu fase ketika komunikasi berlangsung secara terbuka, spontan, dan didasarkan pada kepercayaan yang telah terbentuk. Penelitian ini menunjukkan bahwa peran anonimitas bersifat dinamis. Pada tahap awal, anonimitas berfungsi sebagai mekanisme yang mengurangi risiko sosial sehingga mendorong *self-disclosure*. Namun, ketika hubungan telah mencapai tahap pertukaran stabil, fungsi tersebut mulai berkurang karena digantikan oleh kepercayaan interpersonal yang terbentuk melalui intensitas dan durasi interaksi. Dengan demikian, anonimitas berperan sebagai katalisator pada awal pembentukan hubungan, sedangkan keberlanjutan dan kedalaman hubungan lebih ditentukan oleh kepercayaan yang berkembang di antara anggota komunitas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anonimitas berperan penting dalam mendorong *self-disclosure* pada komunitas Indo Hangout di Roblox, meskipun pengaruhnya bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh karakteristik individu. Pada tahap awal interaksi, anonimitas melalui nama pengguna dan avatar mampu mengurangi rasa takut terhadap penilaian sosial sehingga anggota lebih berani memulai komunikasi. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa anonimitas bukan satu-satunya faktor penentu keterbukaan, karena sifat personal, seperti kecenderungan individu untuk berhati-hati dalam berbagi, tetap memengaruhi tingkat *self-disclosure*.

Jika dianalisis menggunakan Teori Penetrasi Sosial (Altman & Taylor, 1973), proses pengungkapan diri pada komunitas Indo Hangout mengikuti tahapan perkembangan hubungan, mulai dari orientasi, penjajakan afektif, pertukaran afektif, hingga pertukaran stabil. Pada tahap orientasi, interaksi diawali dengan topik yang bersifat umum. Memasuki tahap penjajakan afektif, percakapan berkembang ke informasi semi-pribadi seiring meningkatnya frekuensi interaksi dan munculnya rasa nyaman. Pada tahap pertukaran afektif, anggota mulai mengungkapkan pengalaman dan masalah pribadi kepada individu yang telah dipercaya,

sedangkan pada tahap pertukaran stabil hubungan berkembang menjadi persahabatan yang melampaui aktivitas bermain game, seperti saling bertukar media sosial dan tetap berkomunikasi di luar Roblox.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa fungsi anonimitas berubah seiring perkembangan hubungan. Pada tahap awal hingga pertukaran afektif, anonimitas berfungsi sebagai mekanisme perlindungan psikologis yang mengurangi persepsi risiko sehingga mendorong keberanian untuk melakukan *self-disclosure*. Namun, ketika hubungan telah mencapai tahap pertukaran stabil, peran anonimitas mulai berkurang karena digantikan oleh kepercayaan interpersonal yang terbentuk melalui intensitas dan durasi interaksi. Dengan demikian, anonimitas lebih berperan sebagai katalisator awal dalam pembentukan hubungan daripada sebagai faktor utama yang mempertahankan kedekatan.

Selain anonimitas, penelitian ini mengidentifikasi beberapa faktor lain yang mendukung *self-disclosure*, yaitu intensitas dan frekuensi interaksi, kualitas umpan balik yang positif, persepsi bahwa ruang virtual merupakan lingkungan yang aman, serta adanya kesamaan minat (*shared interest*) atau rasa "sefrekuensi" antarpemain. Keempat faktor tersebut memperkuat proses penetrasi sosial dan menunjukkan bahwa keterbukaan diri dalam komunitas virtual merupakan hasil interaksi antara faktor situasional, yaitu anonimitas, dan faktor interpersonal yang berkembang selama proses komunikasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa anonimitas berperan sebagai faktor yang mendorong *self-disclosure* dalam interaksi sosial anggota komunitas Indo Hangout di Roblox. Melalui penggunaan nama samaran dan avatar, anggota memperoleh rasa aman yang mengurangi ketakutan terhadap penilaian sosial, sehingga lebih berani memulai komunikasi dan mengungkapkan informasi pribadi. Namun, anonimitas bukan satu-satunya faktor yang menentukan keterbukaan diri, karena karakteristik individu tetap memengaruhi sejauh mana seseorang bersedia berbagi pengalaman dan perasaannya.

Proses *self-disclosure* berlangsung secara bertahap sesuai dengan empat tahap Teori Penetrasi Sosial, mulai dari percakapan umum, berbagi informasi semi-pribadi, pengungkapan pengalaman pribadi, hingga terbentuknya hubungan yang berlanjut di luar Roblox. Seiring berkembangnya hubungan, peran anonimitas sebagai pelindung psikologis berangsur berkurang dan digantikan oleh kepercayaan interpersonal yang dibangun melalui intensitas interaksi, umpan balik yang positif, persepsi ruang virtual yang aman, serta kesamaan minat antaranggota. Dengan demikian, anonimitas berfungsi sebagai katalisator awal yang

memfasilitasi terbentuknya hubungan sosial yang lebih dekat dan bermakna dalam komunitas virtual. Penelitian ini masih terbatas sehingga diharapkan untuk penelitian lanjutan dapat disarankan untuk menggunakan metode yang lebih bervariasi, seperti netnografi yang memungkinkan pengamatan langsung terhadap interaksi anggota di dunia maya atau pendekatan metode campuran untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dengan memadukan data kualitatif dan kuantitatif.

DAFTAR REFERENSI

- Arifah, F. H., Candrasari, Y., Studi, P., & Komunikasi, I. (2022). Pola komunikasi virtual dalam komunitas games online (Studi netnografi pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *JUITIK*, 2(2). <http://journal.sinov.id/index.php/juitik>
- Darmayunita, N., Reza Ishadi Fadillah, M., & Soetomo Surabaya, U. (2025a). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang (Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds communication experiences between children and adults), 5, 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>
- Darmayunita, N., Reza Ishadi Fadillah, M., & Soetomo Surabaya, U. (2025b). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang (Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds communication experiences between children and adults), 5, 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>
- Firanaya Ramadhani, A., Chusnulitta Jatnika, D., Ilmu Kesejahteraan Sosial, D., & Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, F. (2025). Dinamika interaksi sosial remaja di era digital dan peran pekerja sosial. <https://doi.org/10.40159/share.v14i2.59963>
- Hudhriah, S., Rahman, A. M., Rayhansyah, A., & Nisa, P. K. (2024). *Peran komunikasi virtual sebagai metode pembelajaran jarak jauh*.
- Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Akib, S., Daud, R. F., Dawami, Rosemary, R., Athalarik, F. M., Adiarsi, G. R., Puspitasari, M., Andi, Ramadhani, M. M., & Muthahari, M. (2022). *Pengantar ilmu komunikasi*.
- Pratiwi, A. P. (2022). *Identitas virtual pada roleplayer di Twitter*.
- Prespi Mubaroq, Y., Guru Sekolah Dasar, P., Ilmu Pendidikan, F., & Bhayangkara Jakarta Raya Alamat, U. (2025). *Dampak game online Roblox terhadap motivasi belajar siswa: Studi kasus di SD Negeri Setia Darma 04*.
- Purba, B., Banjarnahor, A. R., Kurniullah, A. Z., Handiman, U. T., Setiawan, Y. B., Hastuti, P., Ismail, M., Tanjung, R., Hana, K. F., Fachruddin, S., & Jamaludin. (2021). *Pengantar ilmu komunikasi: Teori Hovland*.
- Puspitasari, I., & Aprilia, M. P. (2022). Penetrasi sosial dalam mencari pasangan pada aplikasi kencan online Bumble. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 196–211. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i3.986>
- Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). Interaksi sosial virtual dalam permainan Among Us Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2). <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>

- Rahmad, W. O. D. C., Mau, M., & Akbar, M. (2025). Self-disclosure mahasiswa ilmu komunikasi di Instagram: Studi kualitatif tentang ekspresi diri di era digital. 12. <https://doi.org/10.31294/jika.v12i1.11582>
- Rasnadipoetra, I. D., Hermawati, L., Aini, N. N., Nur, M., & Abdullah, A. (2026). Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0). 4, 3026–2925. <https://doi.org/10.61104/alz.v4i2.5120>
- Sari, W. P., & Rena, L. (2025). DEL self-disclosure generasi Z pengguna berat media sosial. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi>
- Yahsy, U. S., & Syas, M. (2022). Komodifikasi users pada platform game online Roblox. *JURNAL INTERACT*, 11(2). <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fiabikom/index>