

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penelitian ini menganalisis bagaimana perkembangan teknologi digital Amerika Serikat membentuk pola interaksi global yang berlangsung melalui jaringan informasi dan infrastruktur digital. Infrastruktur digital yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi besar memungkinkan arus informasi bergerak secara cepat dan melampaui batas geografis. Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang sosial tidak lagi sepenuhnya bergantung pada lokasi fisik, melainkan pada kemampuan individu untuk terhubung melalui jaringan digital. Dalam konteks hubungan internasional, fenomena ini menandai munculnya dimensi baru dalam hubungan antar masyarakat yang dimediasi oleh teknologi. Dengan demikian, teknologi digital menjadi faktor penting yang membentuk pola interaksi global pada era kontemporer (Castells 1996, 469-471).

Dominasi inovasi teknologi yang berasal dari Amerika Serikat memainkan peran penting dalam perkembangan ekosistem digital global. Perusahaan seperti Google, Meta, dan Microsoft mengembangkan infrastruktur digital yang digunakan oleh miliaran pengguna di berbagai negara. Infrastruktur tersebut tidak hanya menyediakan layanan teknologi, tetapi juga membentuk pola komunikasi, distribusi informasi, serta interaksi sosial masyarakat global. Ketika teknologi tersebut digunakan secara luas di berbagai wilayah dunia, nilai dan logika interaksi yang dibangun dalam platform tersebut turut menyebar secara transnasional. Oleh karena

itu, perkembangan teknologi digital dapat dipahami sebagai salah satu sumber pengaruh global dalam hubungan internasional kontemporer (Nye 2004, 44-46).

Dalam konteks hubungan internasional, pengaruh suatu negara tidak selalu dijalankan melalui kekuatan militer maupun ekonomi. Joseph S. Nye menjelaskan bahwa pengaruh juga dapat bekerja melalui mekanisme daya tarik yang membuat pihak lain secara sukarela menerima nilai atau praktik tertentu. Konsep ini dikenal sebagai *soft power* yang bersumber dari budaya, nilai politik, serta institusi yang dianggap menarik oleh pihak lain. Dalam era digital, daya tarik tersebut dapat disalurkan melalui berbagai medium, termasuk media digital dan platform teknologi global. Oleh karena itu, perkembangan platform digital membuka kemungkinan baru bagi praktik *soft power* dalam hubungan internasional (Nye 2004, 5-6).

Platform digital global menjadi salah satu medium yang memungkinkan penyebaran nilai, norma, serta praktik budaya dalam skala internasional. Melalui teknologi digital, interaksi antar pengguna dari berbagai negara dapat berlangsung secara simultan dalam ruang virtual yang sama. Kondisi ini menciptakan ruang sosial baru yang tidak lagi bergantung pada kedekatan geografis. Interaksi yang terjadi di dalam platform digital memperlihatkan bagaimana jaringan komunikasi global membentuk pola hubungan sosial yang berbeda dari era sebelumnya. Platform digital dapat dipahami sebagai ruang interaksi global yang beroperasi melalui jaringan informasi (Castells 1996, 412-415).

Salah satu platform digital yang berkembang pesat dalam ekosistem teknologi global adalah Roblox. Platform ini diperkenalkan pada tahun 2006 oleh David

Baszucki dan Erik Cassel sebagai lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna menciptakan dunia digital mereka sendiri. Berbeda dengan gim konvensional, Roblox memberikan kebebasan bagi pengguna untuk membangun permainan, menciptakan ruang virtual, serta berinteraksi dengan komunitas global. Karakteristik ini menjadikan Roblox bukan hanya sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial digital yang mempertemukan pengguna dari berbagai negara. Dengan demikian, Roblox dapat dipahami sebagai bagian dari perkembangan platform digital global yang membentuk ruang interaksi virtual lintas negara (Roblox Corporation 2025).

Laporan ekonomi Roblox menunjukkan bahwa jumlah kreator yang memenuhi syarat program monetisasi di Indonesia meningkat sekitar 176% antara tahun 2022 hingga 2024, yang menandakan berkembangnya komunitas kreator lokal dalam platform tersebut. Aktivitas ekonomi yang dihasilkan melalui ekosistem Roblox juga diperkirakan memberikan kontribusi sekitar 8,2 juta dolar AS terhadap perekonomian Indonesia serta mendukung sekitar 310 lapangan pekerjaan dalam sektor ekonomi digital. Data tersebut memperlihatkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi ekonomi digital yang melibatkan kreator lokal. Pertumbuhan ini menunjukkan meningkatnya keterlibatan masyarakat Indonesia dalam ekosistem kreatif berbasis platform digital global. Perkembangan tersebut mencerminkan bagaimana partisipasi kreator dan pengguna Indonesia mulai terhubung dengan jaringan produksi digital internasional (Roblox Corporation 2025).

Sistem user-generated content dalam Roblox memungkinkan pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan dunia virtual, permainan, serta pengalaman interaktif bagi komunitas global. Model ini mendorong terbentuknya hubungan antara kreator dan pemain yang saling terhubung dalam satu ekosistem digital. Interaksi yang berlangsung di dalam platform tersebut memperlihatkan bagaimana ruang virtual dapat menjadi arena kolaborasi sosial dan produksi budaya digital. Partisipasi komunitas dalam menciptakan dan menggunakan konten digital memperkuat dinamika interaksi dalam jaringan pengguna global. Kondisi ini menunjukkan bahwa Roblox berfungsi sebagai ruang interaksi digital yang menghubungkan kreator dan pengguna dalam struktur jaringan global (Taylor 2018, 10-11).

Perkembangan Roblox juga menunjukkan bagaimana platform digital Amerika Serikat dapat menyebar secara luas ke berbagai negara. Ekspansi platform digital ini sejalan dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan perangkat *mobile* di berbagai wilayah dunia. Generasi muda menjadi kelompok pengguna utama yang memanfaatkan platform digital untuk berinteraksi, bermain, serta berpartisipasi dalam komunitas virtual. Situasi ini memperlihatkan bagaimana platform digital global mampu membentuk pola interaksi sosial baru yang melibatkan pengguna dari berbagai negara. Dengan demikian, platform seperti Roblox menjadi bagian dari jaringan interaksi global yang terus berkembang (SRD 2015).

Fenomena pertumbuhan Roblox juga terlihat di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda yang aktif menggunakan platform digital. Peningkatan

akses internet serta penggunaan perangkat mobile mendorong semakin banyak pengguna Indonesia yang terlibat dalam aktivitas di platform tersebut. Pengguna Indonesia tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga mulai terlibat dalam proses produksi konten digital. Kehadiran kreator lokal dalam ekosistem Roblox menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia turut berpartisipasi dalam jaringan produksi budaya digital global. Partisipasi ini memperlihatkan bagaimana masyarakat lokal dapat terhubung dengan jaringan digital internasional melalui platform teknologi global (Kurniawan and Theona 2025, 62-64).

Dalam konteks partisipasi aktif inilah, istilah "Duta Roblox" yang digunakan pada judul penelitian ini menemukan relevansinya. Penggunaan istilah "Duta" di sini tidak merujuk pada figur yang ditunjuk secara resmi oleh perusahaan, institusi negara, maupun platform Roblox itu sendiri secara tunggal. Sebaliknya, entitas "Duta" direpresentasikan oleh para kreator lokal Indonesia yang bertindak sebagai motor penggerak utama (nodes) dalam ekosistem virtual tersebut. Melalui agensi kreatifnya, para kreator ini membangun dunia virtual dan merancang pengalaman bermain yang relevan dengan identitas budaya lokal, yang secara organik berhasil menarik partisipasi jutaan pemain Indonesia lainnya. Pemosisian kreator lokal sebagai "Duta" ini menjadi titik temu yang krusial dalam dinamika global di satu sisi mereka mencerminkan kebangkitan masyarakat jaringan yang beroperasi secara bebas dan *bottom-up*, namun di sisi lain, daya tarik yang mereka ciptakan justru menjadi instrumen paling efektif yang melanggengkan dominasi infrastruktur serta *soft power* Amerika Serikat secara *top-down*.

Fenomena tersebut dapat dianalisis melalui teori masyarakat jaringan yang dikembangkan oleh Manuel Castells. Castells menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi menciptakan struktur sosial baru yang berbasis jaringan digital. Dalam masyarakat jaringan, interaksi sosial berlangsung melalui arus informasi yang bergerak lintas batas geografis. Struktur sosial tidak lagi sepenuhnya bergantung pada kedekatan fisik, tetapi pada kemampuan individu untuk terhubung dalam jaringan komunikasi global. Kondisi ini menjadikan jaringan digital sebagai fondasi utama dalam organisasi sosial modern (Castells 1996, 469-471).

Dalam kerangka masyarakat jaringan, Castells juga menjelaskan konsep *space of flows* yang menggambarkan ruang sosial yang dibentuk oleh arus informasi dan komunikasi digital. Ruang ini memungkinkan individu dari berbagai wilayah dunia berinteraksi secara simultan tanpa harus berada di lokasi geografis yang sama. Aktivitas sosial yang berlangsung dalam jaringan digital membentuk pola relasi baru yang bersifat transnasional. Dengan demikian, platform digital seperti Roblox dapat dipahami sebagai bagian dari struktur ruang aliran yang menghubungkan pengguna dalam jaringan global. Struktur ini memperlihatkan bagaimana teknologi digital membentuk pola interaksi sosial yang baru (Castells 1996, 412-415).

Selain membentuk pola interaksi sosial, partisipasi dalam jaringan digital juga berperan dalam pembentukan identitas digital. Castells menjelaskan bahwa identitas dalam masyarakat jaringan berkembang melalui keterlibatan individu dalam jaringan komunikasi global. Melalui aktivitas dalam platform digital, pengguna dapat membangun identitas sosial melalui avatar, komunitas, serta konten

yang mereka ciptakan. Identitas tersebut terbentuk melalui interaksi yang berlangsung secara berulang dalam ruang digital global. Proses ini menunjukkan bagaimana teknologi digital mempengaruhi pembentukan identitas sosial dalam masyarakat jaringan (Castells 1997, 8–11; 12–15).

Meskipun kajian mengenai *soft power*, platform digital, dan masyarakat jaringan telah berkembang dalam literatur hubungan internasional, sebagian besar penelitian masih berfokus pada platform media sosial seperti Facebook atau X. Penelitian mengenai game digital umumnya lebih menyoroti aspek psikologis pengguna atau pemanfaatannya dalam pendidikan. Kajian yang secara khusus menelaah Roblox sebagai ruang interaksi sosial global dalam perspektif hubungan internasional masih relatif terbatas, terutama dalam konteks Indonesia. Platform ini memperlihatkan dinamika interaksi digital yang melibatkan pengguna dari berbagai negara dalam satu ekosistem global. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah kajian tersebut dengan menganalisis Roblox sebagai medium *soft power* digital Amerika Serikat sekaligus sebagai ruang terbentuknya masyarakat jaringan di Indonesia.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dirumuskan pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana platform Roblox sebagai produk teknologi Amerika Serikat berkontribusi terhadap terbentuknya masyarakat jaringan di Indonesia dalam kerangka *soft power* digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran platform Roblox sebagai medium soft power digital Amerika Serikat dalam mendorong terbentuknya masyarakat jaringan di Indonesia melalui interaksi digital, partisipasi pengguna, dan keterlibatan kreator lokal dalam ekosistem platform global.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi sudut pandang baru mengenai bagaimana platform digital asal Amerika Serikat, seperti Roblox, dapat membentuk pola keterhubungan dan kebangkitan masyarakat jaringan di Indonesia dalam konteks kajian hubungan internasional berbasis teknologi.

1.4.1 Manfaat akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya kajian Hubungan Internasional, khususnya dalam memahami bagaimana ekspansi teknologi digital Amerika Serikat melalui platform Roblox membentuk pola interaksi transnasional yang memunculkan kebangkitan masyarakat jaringan di Indonesia. Penelitian ini juga memberikan kontribusi konseptual bagi pemanfaatan teori *The Rise of Network Society* dalam analisis *soft power digital*, sekaligus membuka ruang kajian baru mengenai hubungan antara teknologi, kekuasaan, dan konstruksi identitas digital dalam dinamika hubungan internasional. Temuan yang dihasilkan dapat menjadi rujukan bagi studi yang menelaah dampak teknologi global terhadap transformasi

sosial di negara-negara berkembang dan perkembangan masyarakat jaringan khususnya di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat secara praktis untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana ekspansi platform digital asal Amerika Serikat, seperti Roblox, membentuk pola interaksi baru di kalangan pengguna Indonesia dan menghasilkan dinamika masyarakat jaringan yang semakin aktif. Temuan penelitian dapat menjadi masukan bagi pemangku kepentingan di bidang teknologi, pendidikan digital, dan industri kreatif untuk memahami peluang serta tantangan yang muncul dari keterlibatan masyarakat dalam ekosistem platform global. Penelitian ini juga dapat membantu aktor *non*-pemerintah, komunitas kreator, maupun lembaga riset dalam melihat bagaimana infrastruktur digital yang dibangun oleh perusahaan teknologi Amerika Serikat mempengaruhi pola konsumsi, partisipasi, dan produksi konten di Indonesia, sehingga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kapasitas digital dan literasi jaringan di level masyarakat.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab yang saling berhubungan untuk membahas permasalahan penelitian. Bab pertama membahas pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan sebagai dasar pijakan penelitian ini. Bab kedua menghadirkan kajian pustaka dan metode penelitian yang memuat teori

The Rise of Network Society, konsep *soft power* digital Amerika Serikat, tinjauan penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta teknik pengumpulan dan analisis data. Bab ketiga menjelaskan sejarah pendirian Roblox sebagai produk teknologi Amerika Serikat, termasuk perkembangan industrinya dan proses ekspansi global yang memungkinkan platform tersebut tersebar ke berbagai negara hingga masuk ke Indonesia. Bab keempat menguraikan temuan penelitian mengenai kebangkitan masyarakat jaringan di Indonesia melalui penggunaan Roblox, mencakup pola interaksi pengguna, partisipasi kreator, dan indikasi pengaruh *soft power* digital Amerika Serikat dalam konteks sosial Indonesia. Bab kelima menyajikan penutup berupa kesimpulan dan saran pengembangan penelitian untuk memperluas kajian mengenai pengaruh teknologi digital Amerika Serikat dan dinamika masyarakat jaringan di masa mendatang.