

## Transformasi Folklor Indonesia dalam Game Roblox sebagai Media Pendidikan Nilai, Kearifan Lokal, dan Kreativitas Budaya Digital

Roma Kyo Kae Saniro<sup>1\*</sup>, M. Yusuf<sup>2</sup>, Alvin Pratama<sup>3</sup>, Andina Meutia Hawa<sup>4</sup>,  
Ahmad Hamidi<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Universitas Andalas

<sup>3</sup>Institut Teknologi Sumatera

\*Email: [romakyokae@hum.unand.ac.id](mailto:romakyokae@hum.unand.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengkaji transformasi folklor Indonesia dalam gim Roblox sebagai sastra digital, media pendidikan nilai, kearifan lokal, dan kreativitas budaya digital, dengan menempatkan gim sebagai praktik budaya, bukan sekadar hiburan. Hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan media interaktif telah mendorong transformasi folklor Indonesia dari tradisi lisan dan teks ke dalam medium gim digital. Roblox, sebagai platform dunia virtual partisipatoris, membuka ruang baru bagi folklor untuk dihadirkan sebagai pengalaman naratif interaktif. Metode yang digunakan berupa metode deskriptif-analitis dengan pendekatan kualitatif berbasis humaniora digital. Data diperoleh melalui studi pustaka dan analisis terhadap transkrip siaran langsung permainan gim horor Roblox bertema folklor Indonesia yang dipublikasikan di platform digital. Data dianalisis sebagai teks budaya digital multimodal yang mencakup aspek naratif, visual, audio, bahasa lisan, dan interaksi sosial, untuk memahami bagaimana folklor direpresentasikan, dinegosiasikan, dan dimaknai dalam praktik bermain dan streaming. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox berfungsi sebagai teks sastra digital interaktif yang bersifat ergodik, di mana narasi folklor tidak disajikan secara linear, melainkan dibangun melalui eksplorasi ruang, mekanika permainan, dan pilihan tindakan pemain. Folklor hadir sebagai pengalaman imersif dan performatif, yang melibatkan emosi, tubuh, dan respons afektif pemain. Kearifan lokal direpresentasikan melalui sistem tanda budaya yang terintegrasi dalam lingkungan virtual dan struktur permainan, seperti norma sosial, larangan adat, dan konsekuensi naratif. Pendidikan nilai berlangsung secara eksperiensial melalui logika sebab-akibat, bukan melalui pesan moral eksplisit, sehingga pemain menginternalisasi nilai budaya melalui pengalaman bermain. Selain itu, transformasi folklor ke dalam estetika horor dan mekanika gim modern menunjukkan praktik kreativitas budaya digital, di mana tradisi lokal direinterpretasi dan dihidupkan kembali sesuai dengan logika media interaktif.

**Kata kunci:** folklor Indonesia; kreativitas budaya digital; pendidikan nilai dan kearifan lokal; roblox

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam cara manusia memproduksi, menyebarkan, dan memaknai narasi budaya. Di era media interaktif, sastra dan folklor tidak lagi terbatas pada bentuk lisan atau teks tertulis, melainkan mengalami perluasan medium melalui platform digital yang memungkinkan partisipasi aktif pengguna. Perubahan ini melahirkan praktik penceritaan baru yang bersifat multimodal, nonlinear, dan berbasis pengalaman. Dalam konteks tersebut, gim digital semakin diakui sebagai ruang produksi makna dan ekspresi budaya, bukan sekadar sarana hiburan (Nuryanto et al., 2025; Sinar et al., 2023).

Salah satu platform gim digital yang berkembang pesat dan memiliki potensi besar sebagai medium budaya adalah Roblox. Roblox merupakan platform berbasis dunia virtual yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan, memodifikasi, dan memainkan gim yang dibuat oleh pengguna lain. Karakteristik ini menjadikan Roblox sebagai ruang kreatif dan partisipatoris, tempat narasi tidak hanya dikonsumsi, tetapi juga diproduksi secara kolaboratif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Roblox berfungsi sebagai ruang budaya dan sosial yang memungkinkan terbentuknya narasi, identitas, dan praktik belajar berbasis pengalaman

(Alhasan et al., 2023; Han et al., 2021; Mohammed et al., 2024; Morreale, 2024; Ramanujam & Hanim Ismail, 2024).

Dalam konteks Indonesia, folklor merupakan bagian penting dari warisan budaya yang memuat nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta pandangan hidup masyarakat. Cerita rakyat, mitos, legenda, dan cerita lisan lainnya selama berabad-abad berfungsi sebagai sarana pendidikan nilai dan pembentukan karakter (Pratiwi et al., 2023; Saniro, 2025; Saniro, Hawa, et al., 2024a, 2025; Saniro, Meutia Hawa, et al., 2024; Saniro, Yusuf, et al., 2025). Namun, di tengah arus globalisasi dan dominasi budaya populer digital, minat generasi muda terhadap folklor tradisional cenderung menurun, terutama ketika folklor disajikan dalam bentuk yang kurang relevan dengan kebiasaan dan preferensi media mereka (Apriliani et al., 2025; Mustika et al., 2025). Kondisi ini menuntut strategi transformasi folklor agar tetap hidup dan bermakna dalam konteks budaya digital kontemporer.

Transformasi folklor Indonesia ke dalam gim Roblox merupakan salah satu bentuk adaptasi budaya yang signifikan. Dalam gim berbasis Roblox, folklor tidak lagi hadir sebagai cerita yang diceritakan secara linear, melainkan sebagai pengalaman yang dijalani melalui eksplorasi ruang virtual, interaksi dengan karakter, dan penyelesaian misi tertentu. Narasi folklor diwujudkan melalui desain visual, simbol budaya, mekanika permainan, dan pilihan tindakan pemain. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan internalisasi nilai budaya melalui pengalaman langsung (Putri et al., 2025; Putri, 2017).

Sejumlah studi terdahulu telah mengkaji pemanfaatan teknologi digital untuk pendidikan berbasis budaya dan kearifan lokal (Saniro, Hawa, et al., 2024a, 2024b, 2025). Penelitian tentang *augmented reality* dan gim edukasi berbasis cerita rakyat menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media digital mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta sikap positif peserta didik terhadap budaya sendiri (Ababil, 2025; Apriliani et al., 2025; Aprilianto et al., 2024). Studi lain menegaskan bahwa media digital berbasis folklor berpotensi besar sebagai sarana pendidikan nilai dan karakter karena folklor menyediakan kerangka naratif yang kaya akan pesan moral dan sosial (Lacko et al., 2024, 2025). Namun demikian, kajian yang secara spesifik menempatkan Roblox sebagai medium transformasi folklor Indonesia masih relatif terbatas.

Dari perspektif literasi dan pembelajaran, Roblox juga telah dikaji sebagai medium literasi multimodal dan pembelajaran berbasis pengalaman. Penelitian menunjukkan bahwa Roblox mampu mendukung literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi, karena pemain terlibat dalam proses interpretasi dan penciptaan makna melalui berbagai mode semiotik, seperti visual, audio, dan interaksi (Han et al., 2023; Sinar et al., 2023). Dalam konteks ini, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media belajar teknis, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran nilai dan budaya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa gim dan metaverse perlu dipahami sebagai fenomena sosio-kultural yang memerlukan pendekatan humanistik dan edukatif, bukan sekadar teknosentris (Han et al., 2021; Wenzel et al., 2025).

Lebih lanjut, kajian tentang metaverse dan gim menempatkan Roblox sebagai salah satu pilar utama dalam ekosistem budaya digital global. Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa perkembangan metaverse sangat bergantung pada praktik gim, yang menyediakan ruang interaksi sosial, narasi, dan ekonomi digital (Mohammed et al., 2024). Dalam konteks ini, Roblox dapat dipahami sebagai medium budaya yang memungkinkan negosiasi antara nilai global dan lokal. Ketika folklor Indonesia diadaptasi ke dalam Roblox, terjadi proses kreatif yang tidak hanya mereproduksi cerita tradisional, tetapi juga menafsirkannya ulang sesuai dengan logika dan estetika budaya digital.

Meskipun demikian, terdapat celah penelitian yang penting. Sebagian besar kajian terdahulu berfokus pada aspek teknis, psikologis, atau pedagogis dari gim dan metaverse,

sementara kajian yang menempatkan folklor Indonesia sebagai narasi budaya dalam gim Roblox masih jarang. Selain itu, hubungan antara transformasi folklor, pendidikan nilai, dan kreativitas budaya digital belum banyak dibahas secara integratif. Padahal, pendekatan semacam ini penting untuk memahami bagaimana budaya lokal dapat berperan aktif dalam ekosistem budaya digital global, sekaligus mendukung pelestarian dan pengembangan nilai-nilai lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji transformasi folklor Indonesia dalam gim Roblox sebagai media pendidikan nilai, kearifan lokal, dan kreativitas budaya digital. Artikel ini memandang Roblox bukan sekadar platform gim, melainkan sebagai medium sastra dan budaya digital yang memungkinkan folklor dihadirkan kembali dalam bentuk pengalaman interaktif. Dengan memadukan perspektif sastra digital, pendidikan berbasis budaya, dan kajian gim, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan kajian folklor digital, pendidikan nilai, serta humaniora digital di Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-analitis, yaitu metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menginterpretasi, dan menganalisis fenomena secara sistematis berdasarkan data dan sumber yang tersedia. Metode deskriptif-analitis dipilih karena penelitian ini tidak berupaya menguji hipotesis secara eksperimental, melainkan memahami dan menjelaskan secara mendalam fenomena transformasi folklor Indonesia dalam media gim digital Roblox sebagai praktik budaya dan sastra digital. Menurut Creswell, pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menangkap makna, konteks, dan proses yang melandasi suatu fenomena sosial dan budaya (Creswell, 2009).

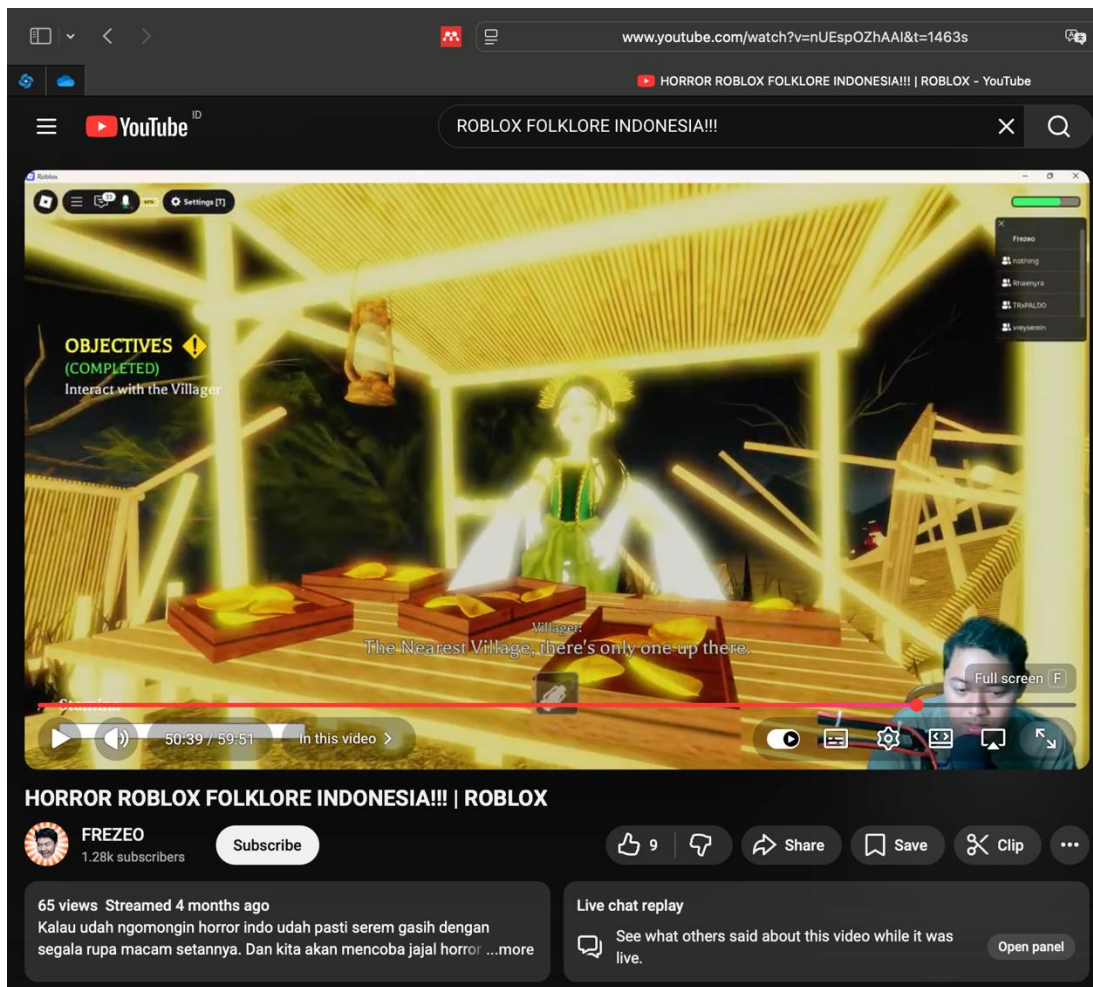
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif berbasis humaniora digital. Pendekatan ini memandang objek kajian dalam hal ini folklor Indonesia dalam gim Roblox sebagai teks budaya digital yang sarat makna, simbol, dan praktik sosial. Humaniora digital menekankan integrasi metode interpretatif humaniora dengan pemanfaatan artefak digital sebagai sumber data penelitian. Melalui pendekatan ini, Roblox dipahami bukan sekadar sebagai produk teknologi, melainkan sebagai ruang budaya digital tempat folklor dinegosiasikan, direpresentasikan, dan dialami secara interaktif.

Secara spesifik, penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mengeksplorasi dan menganalisis secara kritis berbagai sumber tertulis yang relevan, meliputi artikel jurnal bereputasi, buku akademik, dan prosiding ilmiah yang membahas folklor Indonesia, sastra digital, kajian gim, literasi digital, serta pendidikan nilai berbasis budaya. Studi pustaka memungkinkan peneliti membangun kerangka konseptual yang kokoh dan memetakan posisi penelitian dalam diskursus ilmiah yang telah ada. Kerangka teoretis penelitian ini dibangun dengan mengintegrasikan tiga perspektif utama. Pertama, teori sastra digital, yang memandang teks sastra sebagai entitas multimodal dan interaktif yang dimediasi oleh teknologi digital. Aarseth menjelaskan bahwa teks digital bersifat ergodik, yakni menuntut partisipasi aktif pembaca dalam pembentukan makna. Dalam konteks ini, gim Roblox dipahami sebagai teks sastra digital karena narasi folklor dihadirkan melalui interaksi, eksplorasi, dan pilihan tindakan pemain (Aarseth, 1997).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari sebuah siaran langsung (live streaming) permainan video horor yang dipublikasikan melalui platform YouTube. Video tersebut berjudul “HORROR ROBLOX FOLKLORE INDONESIA!!! | ROBLOX” dan disiarkan oleh kanal FREZEO pada 11 September 2025. Konten video menampilkan proses

bermain (*gameplay*) game horor berbasis folklor Indonesia berjudul *Konon* yang dikembangkan dan dimainkan dalam platform Roblox (dapat dilihat pada gambar 1.)



Gambar 1. Permainan Roblox (Frezeo, 2025)

Penelitian ini menggunakan siaran langsung (*live streaming*) permainan video sebagai sumber data utama, bukan pengalaman memainkan *game* secara langsung, dengan beberapa pertimbangan metodologis dan teoretis. Data penelitian berupa transkrip verbal dari interaksi lisan selama siaran berlangsung, yang mencakup dialog antar pemain, respons spontan terhadap elemen horor, instruksi permainan, serta komunikasi antara kreator dan penonton. Transkrip ini merepresentasikan bentuk teks lisan digital yang bersifat spontan, interaktif, dan performatif, dengan penggunaan bahasa Indonesia nonformal, bahasa gaul, serta alih kode bahasa Inggris yang mencerminkan karakteristik komunikasi komunitas *game* daring.

Selain merekam alur naratif permainan, data juga memuat ekspresi emosional, humor, kepanikan, serta dinamika sosial antarpemain yang muncul sebagai bagian dari pengalaman kolektif bermain *game* horor. Dengan demikian, sumber data ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi *gameplay*, tetapi juga sebagai artefak budaya digital yang merepresentasikan transformasi folklor Indonesia ke dalam medium *game* dan praktik *streaming*.

Pemilihan sumber data ini didasarkan pada pertimbangan bahwa *live streaming game* horor menghadirkan pengalaman naratif yang tidak linier dan terbuka, di mana makna cerita dibangun melalui interaksi antara *game*, pemain, dan audiens. Pertama, siaran langsung

merepresentasikan praktik budaya digital yang autentik, karena menampilkan pengalaman bermain *game* sebagaimana dikonsumsi dan dimaknai oleh komunitas penonton secara luas. Dalam konteks ini, *game* tidak hanya dipahami sebagai produk interaktif individual, tetapi sebagai teks budaya yang hidup dalam ruang sosial virtual. Kedua, *live streaming* memungkinkan peneliti mengamati interaksi performatif antara pemain, narasi *game*, dan audiens secara simultan. Unsur-unsur seperti komentar spontan, ekspresi emosional (takut, kaget, humor), serta respons terhadap elemen horor tidak dapat direkonstruksi secara utuh melalui permainan individual. Oleh karena itu, siaran langsung menyediakan data yang lebih kaya untuk mengkaji dimensi naratif, afektif, dan sosial dari pengalaman bermain *game* horor berbasis folklor.

Ketiga, pemanfaatan siaran langsung memungkinkan penelitian dilakukan secara non-intervensif sehingga peneliti tidak memengaruhi jalannya permainan maupun respons pemain. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip observasi dalam etnografi digital, di mana peneliti berperan sebagai pengamat terhadap praktik budaya yang telah berlangsung secara alami di ruang daring. Keempat, dalam konteks kajian sastra digital dan budaya populer, fokus penelitian tidak terletak pada keberhasilan teknis menyelesaikan permainan, melainkan pada cara folklor Indonesia direpresentasikan, dinegosiasikan, dan ditafsirkan melalui praktik bermain dan bertutur di media digital. Oleh sebab itu, siaran langsung dipandang lebih relevan karena memperlihatkan proses pemaknaan kolektif yang tidak muncul dalam pengalaman bermain secara individual. Dengan demikian, pemilihan siaran langsung sebagai sumber data penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa media tersebut menghadirkan teks multimodal berupa audio, visual, bahasa lisan, dan interaksi sosial yang secara utuh mencerminkan dinamika sastra digital dan transformasi folklor dalam ekosistem *game* dan *streaming*. Oleh karena itu, data ini relevan untuk dianalisis dalam kerangka kajian sastra digital, folklor kontemporer, dan budaya populer berbasis media interaktif.

### **Roblox sebagai Teks Sastra Digital Interaktif**

Data tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak dilihat sebagai permainan saja, tetapi teks yang tidak lagi dipahami sebagai entitas linguistik yang statis, tetapi sebagai sistem tanda multimodal yang memerlukan partisipasi aktif pengguna untuk menghasilkan makna. Aarseth menyebut bentuk ini sebagai teks ergodik, yaitu teks yang mengharuskan pembaca melakukan tindakan non-trivial untuk mengakses narasi (Aarseth, 1997). Data menunjukkan bahwa folklor Indonesia dalam Roblox tidak hadir sebagai cerita yang diceritakan secara linear, melainkan sebagai lingkungan naratif berupa desa kosong, rumah, kuburan, gua, dan pasar desa, yang harus dieksplorasi pemain secara aktif untuk memunculkan alur cerita. Narasi folklor dibangun melalui sistem misi seperti mencari kunci, membaca catatan (notes), mengumpulkan kristal, dan menyelesaikan teka-teki. Tanpa keterlibatan aktif pemain, cerita tidak bergerak. Hal ini menegaskan bahwa folklor dalam Roblox beroperasi sebagai teks sastra digital interaktif, bukan sebagai narasi konvensional berbasis penceritaan verbal.

Selain itu, Struktur narasi dalam data memperlihatkan pola non-linear dan bercabang, yang ditentukan oleh pilihan pemain. Salah satu momen kunci adalah pilihan untuk menerima atau menolak tawaran makanan dari penduduk desa, yang secara langsung menghasilkan *ending* berbeda (*bad ending* vs potensi *good ending*). Pilihan ini menempatkan pemain sebagai subjek naratif yang berperan dalam menentukan arah cerita. Dalam kerangka teori sastra digital, struktur ini menegaskan bahwa alur cerita tidak bersifat deterministik, melainkan terbuka dan bergantung pada interaksi pengguna. Dengan demikian, folklor tidak sekadar direproduksi, tetapi ditransformasikan menjadi sistem naratif yang responsif terhadap tindakan pemain (Aarseth, 1997).

Lebih jauh, permainan Roblox juga memberikan pengalaman estetik dalam data terlihat dari respons emosional pemain, seperti rasa takut, tegang, panik, dan waspada, yang dipicu oleh *jump scare*, *audio ambient*, suara gamelan, dan kemunculan makhluk supranatural. Hal ini senada dengan pendapat Murray bahwa media digital memungkinkan terciptanya *immersive narrative experience*, di mana makna dihasilkan melalui keterlibatan emosional pengguna. Dalam konteks ini, nilai dan pesan folklor disampaikan melalui afek dan pengalaman, bukan melalui narasi moral yang eksplisit (Murray, 2006).

### **Roblox sebagai Narasi Performativitas**

Data gameplay menunjukkan bahwa cerita berkembang melalui tindakan bermain, seperti berlari, bersembunyi, bekerja sama, memilih jalur, dan menghadapi makhluk folklor seperti pocong dan kuyang. Cerita “terjadi” ketika pemain bertindak, bukan ketika narasi diceritakan secara eksplisit. Hal ini sejalan dengan konsep narasi performatif, di mana cerita diproduksi melalui pengalaman dan tindakan subjek (Murray, 2006). Dalam Roblox, folklor Indonesia hadir sebagai pengalaman naratif imersif yang melibatkan tubuh, emosi, dan respons spontan pemain. Dengan demikian, cerita rakyat tidak lagi berfungsi sebagai kisah yang didengar, tetapi sebagai peristiwa yang dialami secara langsung dalam ruang digital.

### **Media Pendidikan Nilai, Kearifan Lokal, dan Kreativitas Budaya Digital**

Representasi kearifan lokal dalam data permainan Roblox bertema folklor Indonesia dibangun melalui sistem tanda budaya (*cultural sign system*) yang terintegrasi secara organik ke dalam ruang virtual, mekanika permainan, dan struktur naratif. Unsur-unsur seperti desa tradisional, rumah kayu, kuburan, ritual adat, gamelan, sesajen, serta larangan sosial yang diekspresikan melalui dialog seperti “*you are not part of us*” berfungsi sebagai penanda budaya yang menghadirkan konteks sosial dan kosmologis khas masyarakat lokal. Dalam perspektif semiotik budaya, elemen-elemen tersebut tidak berdiri sebagai dekorasi visual semata, melainkan bekerja sebagai tanda yang membawa makna kolektif tentang batas sosial, keanggotaan komunitas, dan relasi antara individu dengan tatanan adat.

Dalam konteks sastra digital, sistem tanda budaya tersebut bertransformasi menjadi bagian dari teks digital interaktif. Teks tidak lagi dipahami sebagai rangkaian narasi verbal, melainkan sebagai jaringan simbol multimodal yang mencakup visual, suara, ruang, dan aturan permainan. Desa yang sepi, rumah yang tertutup, atau kuburan yang diselimuti suara gamelan menciptakan atmosfer naratif yang mengarahkan pemain untuk membaca dunia permainan sebagai ruang budaya yang memiliki norma dan aturan tersendiri. Dengan demikian, simbol-simbol budaya tersebut berfungsi sebagai struktur naratif implisit yang memandu pengalaman dan pemaknaan pemain terhadap dunia cerita digital, sejalan dengan pandangan sastra digital yang menekankan peran medium dalam membentuk makna.

Lebih lanjut, penyajian kearifan lokal dalam permainan ini menunjukkan pergeseran penting dalam cara nilai budaya dikomunikasikan. Nilai tidak disampaikan melalui narasi verbal yang eksplisit atau pesan moral yang bersifat instruksional, melainkan melalui sistem pengalaman dan konsekuensi yang tertanam dalam mekanika permainan. Pemain ditempatkan sebagai subjek yang harus mengambil keputusan dalam situasi-situasi tertentu, dan setiap keputusan tersebut membawa dampak langsung terhadap perkembangan alur cerita. Dengan kata lain, nilai budaya diinternalisasi melalui praktik bermain, bukan melalui penjelasan normatif.

Contoh yang paling menonjol adalah mekanisme pilihan pemain ketika berhadapan dengan tawaran makanan dari penduduk desa. Penolakan terhadap tawaran tersebut berujung pada *bad ending*, yang secara simbolik merepresentasikan pelanggaran terhadap norma sosial dan adat setempat. Dalam kerangka budaya lokal Indonesia, tindakan menolak jamuan sering

dimaknai sebagai sikap tidak sopan atau penolakan terhadap ikatan sosial. Permainan ini mentransformasikan norma tersebut ke dalam sistem naratif digital, sehingga pemain “mengalami” konsekuensi budaya dari tindakannya, bukan sekadar mengetahuinya secara konseptual.

Pola ini menegaskan bahwa pendidikan nilai dalam media digital bekerja melalui logika sebab-akibat (*cause-effect logic*) yang bersifat naratif dan afektif. Pemain belajar bahwa tindakan tertentu membawa konsekuensi tertentu, dan konsekuensi tersebut dirasakan secara emosional melalui kegagalan, keterasingan, atau berakhirnya cerita secara negatif. Dalam perspektif sastra digital, mekanisme ini memperlihatkan bagaimana nilai dan norma budaya dapat diartikulasikan melalui struktur cerita dan sistem permainan, bukan melalui pesan moral yang terpisah dari pengalaman estetik.

Dalam perspektif sastra digital, mekanisme tersebut mencerminkan karakter teks ergodik, di mana makna hanya dapat diproduksi melalui tindakan aktif pemain (Aarseth, 1997). Pemain tidak sekadar membaca atau menyimak nilai, tetapi “mengalami” nilai tersebut melalui keterlibatan langsung dalam dunia cerita. Pengalaman ini bersifat afektif dan imersif, karena konsekuensi pilihan dirasakan secara emosional melalui kegagalan, ketegangan, atau keterasingan dalam alur permainan. Dengan demikian, pendidikan nilai dalam Roblox bekerja sebagai proses eksperiensial yang memungkinkan internalisasi nilai melalui pengalaman estetik dan naratif.

Lebih lanjut, pendekatan ini sejalan dengan gagasan narasi performatif dalam media digital, yang memandang cerita sebagai peristiwa yang diproduksi melalui tindakan dan pengalaman subjek (Murray, 2006). Dalam konteks permainan folklor Roblox, nilai kehati-hatian, solidaritas, dan penghormatan terhadap norma lokal tidak disampaikan sebagai pesan yang dikhotbahkan, tetapi sebagai pengalaman yang harus dijalani pemain. Ketika pemain melanggar norma, narasi merespons melalui hukuman naratif berupa *bad ending*. Sebaliknya, kepatuhan terhadap aturan implisit membuka kemungkinan alur cerita yang lebih positif. Mekanisme ini menunjukkan bahwa nilai budaya beroperasi sebagai bagian dari sistem naratif, bukan sebagai tambahan eksternal.

Dari sudut pandang kajian budaya, cara kerja pendidikan nilai dalam permainan Roblox bertema folklor Indonesia menegaskan bahwa kearifan lokal diposisikan sebagai praktik budaya digital yang hidup, bukan sebagai artefak tradisi yang statis atau sekadar objek representasi visual. Kearifan lokal tidak dihadirkan sebagai kumpulan simbol yang harus dikenali secara pasif, melainkan sebagai sistem nilai yang beroperasi melalui aturan, larangan, konsekuensi, dan pengalaman bermain. Dengan demikian, nilai budaya tidak semata-mata “ditampilkan”, tetapi dijalankan dan diuji dalam konteks interaksi pemain dengan dunia permainan.

Dalam permainan ini, kearifan lokal mengalami proses negosiasi makna melalui hubungan dinamis antara pemain dan sistem permainan. Pemain dihadapkan pada situasi-situasi yang menuntut penyesuaian sikap terhadap norma lokal yang tersirat, seperti penghormatan terhadap ruang sakral, kepatuhan pada aturan sosial desa, atau kehati-hatian dalam berinteraksi dengan penduduk setempat. Ketika pemain melanggar norma tersebut, sistem permainan merespons melalui hukuman naratif atau konsekuensi struktural, seperti *bad ending* atau terhentinya progres cerita. Sebaliknya, ketika pemain mengikuti logika nilai yang dibangun permainan, narasi berkembang ke arah yang lebih positif. Mekanisme ini menunjukkan bahwa kearifan lokal dalam Roblox tidak bersifat absolut, tetapi dinegosiasikan melalui tindakan dan pengalaman pemain dalam ruang budaya digital.

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Huizinga yang menempatkan bermain sebagai praktik budaya fundamental dalam pembentukan makna dan nilai (Huizinga, 1960). Menurut Huizinga, bermain memungkinkan individu memasuki “ruang khusus” yang terpisah

dari kehidupan sehari-hari yang berisi nilai dan aturan diuji serta diinternalisasi melalui pengalaman simbolik (Huizinga, 1960). Dalam konteks Roblox, dunia permainan berfungsi sebagai ruang budaya simbolik tempat pemain belajar memahami dan merasakan nilai-nilai lokal melalui pengalaman bermain, bukan melalui instruksi moral yang bersifat eksternal.

Lebih lanjut, gagasan Caillois tentang permainan peran (*mimicry*) memperkuat pemahaman ini (Caillois, 2001). Permainan peran memungkinkan pemain untuk “menjadi yang lain” dan mengalami identitas, norma, serta pandangan dunia tertentu. Dalam permainan Roblox, pemain tidak hanya mengamati budaya lokal, tetapi turut memerankan posisi subjek budaya—baik sebagai orang luar yang harus menyesuaikan diri, maupun sebagai individu yang terlibat dalam tatanan sosial desa. Melalui proses ini, identitas dan nilai budaya dibentuk secara situasional dan reflektif, sesuai dengan pengalaman bermain yang dijalani.

Dengan demikian, kearifan lokal dalam permainan ini berfungsi sebagai praktik budaya digital yang performatif. Nilai tidak ditransmisikan secara satu arah dari teks ke pemain, melainkan diproduksi ulang melalui relasi antara tindakan pemain, sistem permainan, dan konsekuensi naratif. Proses ini menegaskan bahwa budaya lokal dalam media digital tidak kehilangan maknanya, tetapi justru memperoleh bentuk baru yang relevan dengan logika pengalaman dan partisipasi generasi digital. Dalam kerangka ini, permainan Roblox dapat dipahami sebagai ruang budaya alternatif yang memungkinkan pelestarian, reinterpretasi, dan internalisasi kearifan lokal melalui praktik bermain yang bersifat simbolik, interaktif, dan reflektif.

Selain berfungsi sebagai media pendidikan nilai, permainan ini juga memperlihatkan dimensi kreativitas budaya digital. Folklor Indonesia tidak direproduksi secara literal, melainkan dikreasikan ulang melalui estetika horor modern, mekanika permainan nonlinear, dan struktur naratif bercabang. Proses ini menunjukkan bahwa budaya lokal tidak ditempatkan dalam posisi pasif, tetapi menjadi sumber kreativitas yang diolah ulang sesuai dengan logika dan selera budaya digital kontemporer. Dalam kerangka budaya partisipatif, proses tersebut mencerminkan praktik *remix* dan reinterpretasi budaya, di mana tradisi lokal dihidupkan kembali melalui medium digital yang interaktif (Jenkins, 2008).

Dengan demikian, permainan Roblox bertema folklor Indonesia dapat dipahami sebagai media pendidikan nilai berbasis pengalaman, yang mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam sistem sastra digital interaktif. Pendidikan nilai berlangsung melalui pengalaman estetis dan naratif, kearifan lokal dihadirkan sebagai sistem makna yang hidup dalam permainan, dan kreativitas budaya digital tercermin dalam cara folklor ditransformasikan dan diadaptasi ke medium baru. Temuan ini menegaskan bahwa gim digital, khususnya Roblox, memiliki potensi signifikan sebagai medium pendidikan budaya dan nilai yang relevan dengan karakteristik generasi digital, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal dalam ekosistem budaya digital global.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa transformasi folklor Indonesia ke dalam gim Roblox merupakan bentuk adaptasi budaya yang signifikan dalam ekosistem sastra dan budaya digital kontemporer. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform hiburan, tetapi juga sebagai teks sastra digital interaktif yang bersifat ergodik, di mana narasi folklor dibangun melalui eksplorasi, pilihan, dan tindakan pemain. Folklor tidak lagi hadir sebagai cerita linear yang dituturkan secara verbal, melainkan sebagai pengalaman naratif imersif yang dialami secara langsung dalam ruang virtual. Struktur narasi yang nonlinier dan bercabang menempatkan pemain sebagai subjek aktif yang berperan dalam produksi makna, sehingga proses pemaknaan folklor berlangsung secara partisipatoris dan performatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa kearifan lokal dalam gim Roblox bertema folklor Indonesia direpresentasikan melalui sistem

tanda budaya yang terintegrasi dalam visual, audio, ruang, dan mekanika permainan. Nilai-nilai budaya tidak disampaikan secara normatif atau instruksional, melainkan diinternalisasi melalui pengalaman bermain berbasis sebab-akibat. Pemain belajar memahami norma, larangan, dan konsekuensi sosial melalui keterlibatan emosional dan afektif dalam alur permainan. Dengan demikian, pendidikan nilai dalam gim ini bekerja sebagai proses eksperiensial, bukan sebagai transmisi pesan moral satu arah.

Implikasi temuan ini menunjukkan bahwa gim digital, khususnya Roblox, memiliki potensi besar sebagai media pendidikan nilai dan pelestarian kearifan lokal yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Folklor Indonesia tidak diposisikan sebagai artefak tradisi yang statis, melainkan sebagai praktik budaya digital yang hidup, dinegosiasikan, dan direinterpretasi sesuai dengan logika media interaktif. Selain itu, transformasi folklor ke dalam estetika horor dan mekanika gim modern memperlihatkan dimensi kreativitas budaya digital, di mana tradisi lokal menjadi sumber inovasi dan remix budaya, bukan sekadar objek representasi. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penguatan kajian sastra digital dan folklor kontemporer di Indonesia dengan menempatkan Roblox sebagai medium sastra dan budaya digital. Penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana folklor dapat berfungsi sebagai narasi interaktif, sarana pendidikan nilai, dan ruang kreativitas budaya dalam konteks gim dan streaming. Secara teoretis, studi ini mengintegrasikan perspektif sastra digital, kajian gim, dan pendidikan berbasis budaya untuk menjelaskan relasi antara narasi, pengalaman, dan nilai dalam media interaktif. Sebagai arah penelitian selanjutnya, diperlukan kajian empiris yang melibatkan pengalaman langsung pemain dari berbagai latar usia dan budaya untuk melihat dampak jangka panjang gim berbasis folklor terhadap pemahaman nilai dan identitas budaya. Penelitian komparatif antarjudul gim folklor, platform digital lain, atau pendekatan etnografi digital yang lebih mendalam juga penting dilakukan guna memperkaya pemetaan transformasi folklor Indonesia dalam budaya digital global. Dengan demikian, studi lanjutan dapat semakin menegaskan peran strategis gim digital sebagai medium sastra, pendidikan, dan pelestarian budaya lokal di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature Introduction: Ergodic Literature*. [http://cv.uoc.edu/~04\\_999\\_01\\_u07/aarseth1.html](http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/aarseth1.html)
- Ababil, N. J. (2025). Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal: Transformasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Nusantara. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama, Dan Budaya*, 1(3).
- Alhasan, Khaled, Alhasan, Khawla, & Al Hashimi, S. (2023). Roblox in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(19), 32–46. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.43133>
- Apriliansi, N. M. P. D., Paramita, N. M. N. W., Mukarramah, M., Subhan, S., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Urgensi Deep Learning dalam Model Pembelajaran terhadap Ketercapaian Whole Language Bahasa Indonesia SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(6), 9. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i6.2025.9>
- Aprilianto, M. A. N., Wijayanti, E., & Chamid, A. A. (2024). Game Adventure of Cakra Versi Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.57152/malcom.v5i1.1537>

- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. The Free Press of Glencoe.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design* (Third Edition). SAGE Publication.
- Frezeo. (2025, November). *Horror Roblox Folklore Indonesia!!! | Roblox - Youtube*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=nUEspOZhAAI&t=3039s>
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., & Setiawan, R. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi “Ethnotopia” Berbasis Roblox dengan Pendekatan Etnopedagogi untuk Integrasi Kearifan Lokal Trenggalek dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(11), 2878–2891.
- Han, J., Heo, J., & You, E. (2021). Analysis of Metaverse Platform as a New Play Culture: Focusing on Roblox and Zepeto. *2nd International Conference on Human-Centered Artificial Intelligence*, 1. <http://ceur-ws.org>
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. In *Education Sciences* (Vol. 13, Number 3). MDPI. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Huizinga, J. (1960). *Homo Ludens A Study of The Play Element in Culture*. The Beacon Press.
- Jenkins, Henry. (2008). *Convergence culture : where old and new media collide*. New York University Press.
- Lacko, D., Kyslík, F., Smahel, D., & Machackova, H. (2025). Gaming together, feeling better—or feeling worse? How social video gaming impacts loneliness and depressive mood differently for boys and girls. *Computers in Human Behavior*, 172. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108752>
- Lacko, D., Machackova, H., & Smahel, D. (2024). Does violence in video games impact aggression and empathy? A longitudinal study of Czech adolescents to differentiate within- and between-person effects. *Computers in Human Behavior*, 159. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108341>
- Mohammed, S. Y., Aljanabi, M., & Gadekallu, T. R. (2024). Navigating the Nexus: A systematic review of the symbiotic relationship between the metaverse and gaming. In *International Journal of Cognitive Computing in Engineering* (Vol. 5, pp. 88–103). KeAi Communications Co. <https://doi.org/10.1016/j.ijcce.2024.02.001>
- Morreale, D. (2024). Roblox and the Pervasiveness of Play: What Game-Making Communities Can Teach Us About Participatory Practices in Affinity Spaces. *International Journal of Communication*, 18, 4281–4299. <http://ijoc.org>.
- Murray, J. H. (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. *Popular Communication*, 4(3), 185–202. [https://doi.org/10.1207/S15405710PC0403\\_3](https://doi.org/10.1207/S15405710PC0403_3)
- Mustika, R. I., Nurhayati, E., Isnaini, H., Mahardika, R. Y., Sahmini, M., Ratna, Y., & Dewi, S. (2025). Peningkatan kualitas pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama melalui pendekatan deep learning (mindful-meaningful-joyful): Pengabdian pada masyarakat di MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Purwakarta. *Abdimas Siliwangi*, 8(2), 540–564. <https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27289>
- Nuryanto, T., Rianto, R., Ramadhan, M. I., & Istifaedah, I. N. (2025). Transformasi Cerita Rakyat Ke Dalam Film Pendek sebagai Media Pembelajaran Sastra Digital. *SAWERIGADING*, 31(1). <https://doi.org/10.26499/sawer.v31i1.1450>



- Putri, I. P. (2017). Industri Film Indonesia Sebagai Bagian Dari Industri Kreatif Indonesia. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.25124/liski.v3i1.805>
- Ramanujam, P., & Hanim Ismail, H. (2024). The Realities of Roblox and Metaverse Technologies and Emerging Potential Enhancing English Language Learning. *Theresa Journal of Humanities and Social Sciences*, 10(2).
- Sinar, T. S., Budiman, M. A., Ganie, R., & Rosa, R. N. (2023). Students' Perceptions of Using Roblox in Multimodal Literacy Practices in Teaching and Learning English. *World Journal of English Language*, 13(7), 146–153. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p146>
- Wenzel, A., Geiger, J. M., & Lienen, A. (2025). Beyond the screen: Investigating the added value of realism enabled by the metaverse in digital game-based entrepreneurial learning. *Computers in Human Behavior Reports*, 19. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100738>
- Widiandari, F., Khoiri, N., & Syahnaz, A. (2023). Penguatan Nilai-Nilai Religiusitas Remaja Pada Era Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1661–1667. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V5I4.5051>