

FATIFAH FARIDA, 22.240.0166

**PERSEPSI PEMAIN GAME ROBLOX TERHADAP MINAT
PENGUNAAN STUDIO ROBLOX DI KARIS COMMUNITY
(KOMUNITAS KREATOR & DEVELOPER PEREMPUAN DI ROBLOX),**

dibawah bimbingan Ichwan Kurniawan, M.Kom , dan Anas Syaifudin, M.Kom

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi digital telah mendorong munculnya platform interaktif yang berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai alat untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Roblox adalah platform game konten buatan pengguna yang memungkinkan pengguna untuk bermain dan membuat game melalui Roblox Studio. Studi ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pemain game Roblox terhadap niat mereka untuk menggunakan Roblox Studio, dengan fokus pada anggota Komunitas Karis, sebuah komunitas kreator dan pengembang wanita di Roblox. Penelitian ini menerapkan Model Penerimaan Teknologi (TAM) sebagai kerangka konseptual, menekankan kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan sebagai penentu niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Pendekatan penjelasan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang didistribusikan kepada anggota Komunitas Karis yang memiliki pengalaman menggunakan Roblox Studio. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan konstruk TAM dan diukur menggunakan skala Likert lima poin. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis regresi linier berganda. Hasil menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan Roblox Studio. Kemudahan penggunaan yang dirasakan menunjukkan pengaruh yang lebih kuat, yang mengindikasikan bahwa kemudahan dalam mengoperasikan platform mendorong penggunaan berkelanjutan. Kegunaan yang dirasakan juga memberikan kontribusi signifikan dengan menunjukkan manfaat Roblox Studio dalam mendukung kreativitas dan aktivitas pengembangan game. Temuan ini menegaskan relevansi TAM dalam menjelaskan penerimaan teknologi dalam konteks komunitas kreatif

Kata Kunci : Roblok, Roblok Studio, TAM, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Minat Penggunaan

FATIFAH FARIDA, 22.240.0166

**PERSEPSI PEMAIN GAME ROBLOX TERHADAP MINAT
PENGUNAAN STUDIO ROBLOX DI KARIS COMMUNITY
(KOMUNITAS KREATOR & DEVELOPER PEREMPUAN DI ROBLOX),**

dibawah bimbingan Ichwan Kurniawan, M.Kom , dan Anas Syaifudin, M.Kom

ABSTRAK

The rapid development of digital technology has encouraged the emergence of interactive platforms that function not only as entertainment media but also as tools for learning and skill development. Roblox is a user-generated content gaming platform that allows users to play and create games through Roblox Studio. This study aims to analyze the perceptions of Roblox game players toward their intention to use Roblox Studio, focusing on members of the Karis Community, a community of female creators and developers on Roblox. This research applies the Technology Acceptance Model (TAM) as the conceptual framework, emphasizing perceived ease of use and perceived usefulness as determinants of behavioral intention to use technology. A quantitative explanatory approach was employed in this study. Data were collected through an online questionnaire distributed to Karis Community members who had experience using Roblox Studio. The research instrument was developed based on TAM constructs and measured using a five-point Likert scale. Data were analyzed using descriptive statistics and multiple linear regression analysis. The results indicate that perceived ease of use and perceived usefulness have a positive and significant effect on behavioral intention to use Roblox Studio. Perceived ease of use shows a stronger influence, indicating that ease in operating the platform encourages continued usage. Perceived usefulness also contributes significantly by demonstrating the benefits of Roblox Studio in supporting creativity and game development activities. These findings confirm the relevance of TAM in explaining technology acceptance within a creative community context.

Keywords: *Roblox, Roblox Studio, Technology Acceptance Model, perceived ease of use, perceived usefulness, behavioral intention to use*