



Perception of Roblox game players toward interest in using Roblox Studio in the Karis Community (a community of female creators and developers in Roblox)

Fatifah Farida^{1*}, Ichwan Kurniawan¹, Anas Syaifudin¹

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Widya Pratama, Indonesia

*Corresponding Author's e-mail: ftfahfrdaa123@gmail.com

Article History:

Received: January 20, 2026

Revised: February 25, 2026

Accepted: February 26, 2026

Keywords:

Roblox; Roblox Studio;
Technology Acceptance
Model; perceived ease of use;
perceived usefulness;
behavioral intention to use

Abstract: 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 enables users to both play and create games through Roblox Studio. This study aims to analyze players' perceptions of their intention to use Roblox Studio, focusing on members of the Karis Community, a community of female creators and developers on Roblox. The research adopts the Technology Acceptance Model, emphasizing perceived ease of use and perceived usefulness as determinants of behavioral intention. A quantitative explanatory approach was employed. Data were collected through an online questionnaire distributed to Karis Community members who had experience using Roblox Studio. The instrument was developed based on TAM constructs and measured using a five-point Likert scale. Data analysis was conducted using descriptive statistics and multiple linear regression. The findings reveal 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 demonstrates a stronger influence, indicating that operational simplicity encourages sustained usage. Perceived usefulness also significantly contributes by highlighting the platform's benefits in supporting creativity and game development activities. The Adjusted R^2 value of 0.321 indicates that both variables explain 32.1% of the variance in behavioral intention, while 67.9% is influenced by other factors outside the model. These results confirm the relevance of TAM in explaining technology acceptance within a creative community context.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Fatifah Farida. (2026). Perception of Roblox game players toward interest in using Roblox Studio in the Karis Community (a community of female creators and developers in Roblox). *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(2), 1747–1759. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i2.5731>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai platform interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Salah satu platform yang mengalami pertumbuhan pesat adalah Roblox, yaitu platform online gaming berbasis user-generated content yang memungkinkan pengguna untuk tidak hanya memainkan permainan, tetapi juga menciptakan dan mengembangkan permainan mereka sendiri. Roblox telah

berkembang menjadi sebuah ekosistem digital yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif pengguna dalam lingkungan virtual (Han et al., 2023; Paraskeva et al., 2025).

Keunggulan utama Roblox terletak pada Roblox Studio, sebuah alat pengembangan game yang memungkinkan pengguna untuk merancang, membangun, serta mempublikasikan dunia virtual dan permainan interaktif. Roblox Studio mendukung penggunaan bahasa pemrograman Lua yang relatif ringan dan fleksibel. Dengan antarmuka yang cukup mudah digunakan, platform ini membuka peluang bagi pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan teknis untuk terlibat dalam pengembangan game sekaligus mengembangkan keterampilan pemrograman, desain, dan pemecahan masalah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Roblox memiliki potensi sebagai media pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital dalam lingkungan virtual interaktif (Han et al., 2023; Alharbi & Alsheehri, 2021).

Namun, di balik perkembangan pesat industri teknologi dan game, masih terdapat kesenjangan gender (gender gap) yang signifikan dalam bidang pengembangan perangkat lunak dan industri kreatif digital. Berbagai laporan menunjukkan bahwa perempuan masih kurang terwakili sebagai developer, programmer, maupun pengambil keputusan di sektor teknologi. Hambatan yang dihadapi meliputi bias gender, stereotip terhadap kemampuan teknis, keterbatasan akses terhadap sumber daya dan jejaring profesional, hingga kurangnya role model perempuan di bidang teknologi (Trinkenreich et al., 2022; Sangamuang et al., 2026). Kondisi ini tidak hanya berdampak pada rendahnya partisipasi perempuan, tetapi juga mempengaruhi persepsi diri, rasa percaya diri, serta minat untuk terlibat secara berkelanjutan dalam aktivitas pengembangan teknologi.

Dalam konteks tersebut, keberadaan komunitas berbasis perempuan menjadi signifikan secara sosial dan akademik. Karis Community merupakan komunitas kreator dan developer perempuan Indonesia di Roblox yang berfokus pada pemberdayaan perempuan dalam bidang pengembangan game. Melalui platform daring seperti Instagram dan Discord, komunitas ini menyediakan ruang aman untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, kolaborasi proyek, serta dukungan sosial. Komunitas kreator berbasis affinity space terbukti berperan dalam mendorong praktik partisipatif, kolaborasi, dan pembelajaran informal dalam pengembangan game (Morreale & Rosa, 2024; Göksel & Kobak, 2023). Dengan demikian, meneliti Karis Community menjadi penting untuk memahami bagaimana perempuan memaknai dan menerima teknologi pengembangan game dalam ekosistem yang relatif suportif.

Untuk memahami penerimaan dan minat penggunaan teknologi, penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai kerangka konseptual. TAM menjelaskan bahwa persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) merupakan determinan utama yang mempengaruhi sikap dan minat pengguna terhadap adopsi suatu teknologi (Venkatesh & Bala, 2008). Dalam konteks kesenjangan gender, kedua persepsi tersebut menjadi krusial karena dapat mempengaruhi keputusan perempuan untuk terlibat dan bertahan dalam aktivitas pengembangan teknologi. Penelitian terkini menunjukkan bahwa TAM masih relevan dalam menganalisis penerimaan teknologi berbasis metaverse dan platform pembelajaran digital, termasuk Roblox, terutama ketika dikombinasikan dengan faktor dukungan komunitas (Alharbi & Alsheehri, 2021; Hasanah et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pemain game Roblox terhadap minat penggunaan Roblox Studio dengan studi kasus pada

anggota Karis Community. Variabel yang dikaji meliputi persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan sebagai variabel independen, serta minat penggunaan ulang sebagai variabel dependen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam kajian penerimaan teknologi berbasis komunitas perempuan, sekaligus memberikan masukan praktis bagi penguatan ekosistem kreator perempuan dalam industri game digital.

LANDASAN TEORI

Landasan teori dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar konseptual untuk menjelaskan hubungan antara persepsi pengguna dan minat penggunaan teknologi. Persepsi dipahami sebagai proses individu dalam menilai dan memberi makna terhadap suatu objek berdasarkan pengalaman, pengetahuan, serta interaksi sebelumnya (2023, 2021). Dalam konteks teknologi informasi, persepsi pengguna berperan penting karena mempengaruhi keputusan untuk menerima, menggunakan, atau bahkan meninggalkan suatu sistem (Nur et al., 2024; Padmawidjaja, 2023).

Minat penggunaan teknologi merujuk pada kecenderungan individu untuk menggunakan suatu teknologi secara berkelanjutan di masa kini maupun masa mendatang. Dalam konteks platform kreatif, minat tidak hanya berarti menggunakan sistem sebagai konsumen, tetapi juga sebagai pihak yang aktif memproduksi konten. Pada Roblox Studio, minat penggunaan berkaitan dengan keinginan anggota komunitas untuk terus mengembangkan game, mengeksplorasi fitur, serta membangun identitas sebagai kreator digital (Nur et al., 2024; Meier et al., 2020).

Roblox Studio merupakan platform pengembangan game yang memungkinkan pengguna bertransformasi dari pemain (*player*) menjadi pencipta (*creator*). Karakteristik ini menjadikan pengguna tidak sekadar konsumen konten, tetapi juga produsen sekaligus konsumen (*prosumer*). Transformasi tersebut menuntut keterlibatan kognitif, kreativitas, serta kemampuan teknis yang lebih tinggi dibandingkan sekadar bermain game. Dengan demikian, penerimaan terhadap Roblox Studio tidak hanya ditentukan oleh pengalaman bermain, tetapi juga oleh sejauh mana pengguna merasa mampu dan terbantu dalam proses penciptaan konten (Aryfien et al., 2025; Alhasan & Alhasan, 2023; Kang et al., 2022).

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama: persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Dalam konteks platform prosumer seperti Roblox, kedua konstruk ini memiliki relevansi yang lebih kompleks. Persepsi kemudahan penggunaan tidak hanya berkaitan dengan kemudahan mengoperasikan fitur, tetapi juga dengan kemudahan bertransisi dari peran pemain menjadi pencipta. Antarmuka yang intuitif, dokumentasi yang jelas, serta dukungan komunitas dapat menurunkan hambatan psikologis dan teknis dalam proses transformasi tersebut.

Sementara itu, persepsi kegunaan tidak hanya diukur dari efisiensi tugas, tetapi juga dari sejauh mana Roblox Studio mampu memberikan nilai tambah berupa pengembangan keterampilan pemrograman, desain, kolaborasi, serta peluang ekonomi digital. Dalam ekosistem kreator, kegunaan teknologi berkaitan langsung dengan kemampuan pengguna menghasilkan karya dan memperoleh pengakuan sosial maupun profesional. Oleh karena

itu, dalam platform seperti Roblox, persepsi kegunaan menjadi faktor strategis yang mendorong keberlanjutan partisipasi sebagai prosumer.

Model TAM dipilih karena kemampuannya menjelaskan mekanisme psikologis yang mendasari keputusan individu untuk beralih dari penggunaan pasif menuju partisipasi aktif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kedua konstruk TAM secara konsisten mempengaruhi niat perilaku dalam berbagai konteks teknologi digital (Namora et al., 2025; Zusrony et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, TAM digunakan untuk menganalisis bagaimana persepsi kemudahan dan kegunaan mempengaruhi minat anggota KARIS Community untuk terus menggunakan Roblox Studio sebagai alat produksi kreatif.

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan menggambarkan sejauh mana pengguna merasa bahwa sistem dapat dipelajari dan digunakan tanpa usaha berlebihan. Dalam konteks prosumer, kemudahan ini menentukan seberapa cepat pengguna mampu beralih dari konsumsi ke produksi konten. Jika Roblox Studio dipersepsikan mudah dipahami dan dioperasikan, maka hambatan teknis akan berkurang dan transformasi peran menjadi kreator akan lebih mungkin terjadi (Aswad & Adriyani, 2024; Abdulaziz & Bazarah, 2025).

H1: Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Roblox Studio.

Persepsi Kegunaan

Persepsi kegunaan mengacu pada keyakinan bahwa penggunaan teknologi memberikan manfaat nyata. Dalam konteks Roblox Studio, manfaat tersebut meliputi peningkatan kreativitas, efisiensi pembuatan game, pengembangan keterampilan teknis, serta peluang kolaborasi dan monetisasi. Semakin besar nilai produktif yang dirasakan, semakin kuat dorongan pengguna untuk mempertahankan peran sebagai prosumer aktif (Susanto & Jimad, 2019).

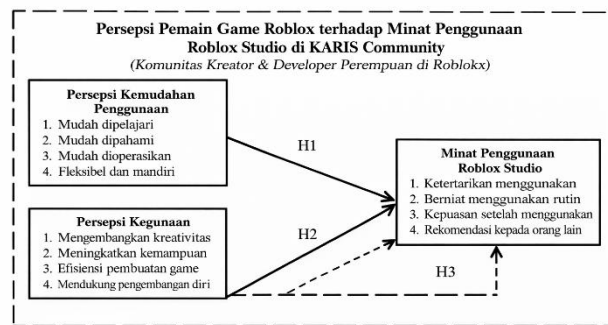
H2: Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Roblox Studio.

Minat Penggunaan

Minat penggunaan merupakan niat perilaku untuk terus menggunakan teknologi. Dalam kerangka TAM dan konteks prosumer, minat ini mencerminkan komitmen pengguna untuk tidak hanya bermain, tetapi juga secara konsisten menciptakan dan mengembangkan konten digital.

H3: Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang Roblox Studio.

Berdasarkan penjelasan teori tersebut, kerangka pemikiran penelitian ini menempatkan persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan sebagai determinan utama yang mendorong transformasi pengguna dari pemain menjadi kreator dalam ekosistem Roblox.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran TAM

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan Roblox Studio pada anggota Karis Community. Kerangka konseptual penelitian mengacu pada Technology Acceptance Model (TAM) yang menjelaskan penerimaan teknologi berdasarkan persepsi kemudahan dan kegunaan sistem (Han et al., 2023; Alharbi & Alsheehri, 2021).

Populasi dan Sampel

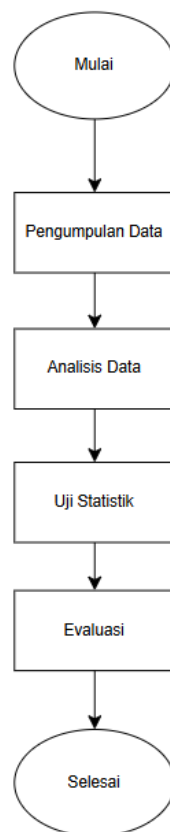
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota aktif Karis Community yang berjumlah $\pm$ ___ anggota (berdasarkan data internal komunitas per [bulan/tahun]). Karis Community merupakan komunitas kreator dan developer perempuan Indonesia di platform Roblox yang berinteraksi melalui Discord dan Instagram.

Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan yang tersusun secara sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan penelitian. Tahapan penelitian diawali dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner terstruktur, kemudian dilanjutkan dengan analisis data awal untuk mengetahui karakteristik dan kecenderungan jawaban responden.

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji statistik yang sesuai untuk menguji hubungan antar variabel penelitian. Hasil analisis kemudian dievaluasi untuk menarik kesimpulan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan Roblox Studio.

Alur pelaksanaan penelitian secara keseluruhan ditunjukkan pada Gambar 2 Tahapan Penelitian yang menggambarkan tahapan penelitian dari awal hingga akhir.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner terstruktur yang disebarakan secara daring melalui Google Forms. Media daring dipilih untuk meningkatkan efisiensi pengumpulan data serta memudahkan responden dalam mengisi kuesioner. Seluruh responden dijamin anonimitasnya guna meminimalkan bias dan mendorong kejujuran dalam memberikan jawaban.

Instrumen kuesioner disusun dengan mengacu pada konstruk utama dalam Technology Acceptance Model (TAM), yaitu Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert lima tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Responden dalam penelitian ini merupakan anggota Karis Community yang telah menggunakan Roblox Studio, sehingga penelitian difokuskan pada satu kelompok pengguna yang memiliki pengalaman langsung terhadap teknologi yang diteliti.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik responden serta kecenderungan jawaban pada setiap variabel penelitian, meliputi persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, dan minat penggunaan ulang Roblox Studio.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan nilai rata-rata, serta distribusi skor untuk masing-masing indikator. Pendekatan analisis deskriptif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman tingkat penerimaan teknologi pada satu kelompok pengguna, serta umum digunakan dalam penelitian berbasis TAM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan metode kuantitatif dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metodologi. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner berbasis skala Likert yang disebarakan kepada anggota Karis Community yang telah menggunakan Roblox Studio.

Analisis regresi linier berganda digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan Roblox Studio pada anggota Karis Community. Analisis ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antar variabel berdasarkan kerangka Technology Acceptance Model (TAM).

Tabel 1. Hasil Analisis Multikolinearitas

Model	Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	7,153	1,849	—	3,868	0,000
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	0,318	0,072	0,406	4,425	0,000
	Persepsi Kegunaan (X2)	0,213	0,072	0,271	2,961	0,004

Sumber: Data diolah

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 7,153 + 0,318X_1 + 0,213X_2$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 7,153 mengindikasikan bahwa ketika persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan berada pada nilai nol, minat penggunaan Roblox Studio tetap berada pada tingkat tertentu. Koefisien regresi persepsi kemudahan penggunaan bernilai positif sebesar 0,318, yang berarti bahwa setiap peningkatan persepsi kemudahan penggunaan akan meningkatkan minat penggunaan Roblox Studio sebesar 0,318. Sementara itu, koefisien regresi persepsi kegunaan sebesar 0,213 menunjukkan bahwa peningkatan persepsi kegunaan juga akan meningkatkan minat penggunaan Roblox Studio.

Tabel 2. Hasil Uji T (Uji Parsial)

Variabel	t _{hitung}	Sig.	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	4,425	0,000	Berpengaruh signifikan

Variabel	t hitung	Sig.	Keterangan
Persepsi Kegunaan (X2)	2,961	0,004	Berpengaruh signifikan

Sumber : Data diolah

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 2, persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Roblox Studio. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan diterima.

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan sistem menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat pengguna terhadap teknologi digital

. Dalam konteks Roblox Studio, kemudahan dalam memahami fitur, navigasi antarmuka, serta proses pembuatan game mendorong anggota Karis Community untuk lebih tertarik menggunakan platform tersebut.

Selanjutnya, persepsi kegunaan juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Roblox Studio. Dengan demikian, hipotesis kedua dalam penelitian ini diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat nyata yang dirasakan pengguna, seperti kemampuan Roblox Studio dalam mendukung kreativitas dan pengembangan game, turut meningkatkan minat penggunaan platform tersebut.

Tabel 3. Hasil Uji F (Uji Simultan)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	502,577	2	251,288	24,605	0,000
Residual	1000,849	98	10,213		
Total	1503,426	100			

Sumber : Data diolah

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi uji F sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan Roblox Studio. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua variabel independen tersebut secara bersama-sama mampu menjelaskan perubahan pada minat penggunaan Roblox Studio. Dengan demikian, hipotesis ketiga dalam penelitian ini diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,578	0,334	0,321	3,196

Sumber : Data diolah

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,321 menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan mampu menjelaskan sebesar 32,1% variasi minat penggunaan Roblox Studio. Sementara itu, sebesar 67,9% variasi minat penggunaan dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini, seperti pengalaman pengguna, motivasi pribadi, serta lingkungan sosial komunitas.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa responden secara umum memiliki persepsi yang positif terhadap kemudahan penggunaan Roblox Studio. Nilai koefisien regresi persepsi kemudahan penggunaan ($\beta = 0,406$) yang lebih besar dibandingkan persepsi kegunaan ($\beta = 0,271$) mengindikasikan bahwa faktor kemudahan menjadi determinan yang lebih dominan dalam membentuk minat penggunaan.

Temuan ini dapat didiskusikan dari dua sisi yang saling melengkapi. Pertama, dari sisi karakteristik teknologi, Roblox Studio memiliki pendekatan yang relatif low-code friendly. Meskipun tetap menggunakan bahasa pemrograman Lua, platform ini menyediakan template, sistem drag-and-drop, serta pustaka aset siap pakai yang memungkinkan pengguna membangun game tanpa harus memulai dari nol. Struktur antarmuka yang visual dan terintegrasi (desain, scripting, dan pengujian dalam satu lingkungan) berpotensi menurunkan hambatan teknis awal bagi pengguna pemula. Dengan demikian, persepsi kemudahan yang tinggi dapat berkaitan langsung dengan desain sistem yang mendukung transisi dari pemain menjadi kreator.

Kedua, kemudahan yang dirasakan kemungkinan tidak hanya berasal dari fitur teknis platform, tetapi juga dari faktor sosial dalam komunitas. Karis Community menyediakan ruang diskusi, berbagi tutorial, serta pendampingan informal antaranggota melalui Discord dan media sosial. Dukungan mentor dan sesama anggota dapat mengurangi kecemasan teknis (technological anxiety) serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan Roblox Studio. Dalam konteks komunitas perempuan di bidang teknologi, dukungan sosial ini berperan penting dalam memperkuat persepsi bahwa platform tersebut dapat dipelajari dan dikuasai.

Dengan demikian, persepsi kemudahan penggunaan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara desain teknologi yang relatif ramah pengguna dan ekosistem komunitas yang suportif. Hal ini juga menjelaskan mengapa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan persepsi kegunaan. Bagi kreator pemula, kemampuan untuk merasa “bisa menggunakan” seringkali menjadi prasyarat sebelum menilai seberapa besar manfaat produktif yang dapat diperoleh.

Temuan ini memperkaya interpretasi TAM dalam konteks platform prosumer, di mana penerimaan teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik sistem, tetapi juga oleh dukungan sosial yang memungkinkan pengguna bertransformasi dari pemain menjadi pencipta. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox Studio diterima dengan baik oleh anggota Karis Community, terutama karena kombinasi kemudahan teknis dan dukungan komunitas yang mendorong keberlanjutan partisipasi sebagai kreator.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berkontribusi terhadap meningkatnya persepsi manfaat. Responden menilai bahwa Roblox Studio memberikan manfaat nyata dalam mendukung aktivitas kreatif, khususnya dalam proses pembuatan dan pengembangan konten digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran awal bahwa Roblox Studio dapat diterima dengan baik oleh pengguna dalam komunitas yang diteliti, terutama dari aspek kemudahan dan manfaat penggunaan.

Pembahasan

Pembahasan ini mengkaji hasil penelitian dengan mengaitkannya pada kerangka Technology Acceptance Model (TAM) serta tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan.

Hasil penelitian mendukung kerangka TAM yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan merupakan faktor utama dalam penerimaan teknologi. Persepsi kemudahan penggunaan menjadi variabel yang memiliki pengaruh paling dominan, yang menunjukkan bahwa anggota Karis Community cenderung lebih berminat menggunakan Roblox Studio apabila platform tersebut mudah dipelajari dan dioperasikan. Selain itu, persepsi kegunaan juga berperan penting karena manfaat yang dirasakan dari penggunaan Roblox Studio mampu meningkatkan minat pengguna secara signifikan.

Namun demikian, dalam konteks kreator perempuan, persepsi kegunaan tidak terbentuk secara netral, melainkan dipengaruhi oleh hambatan teknis dan sosial yang mungkin dihadapi. Salah satu hambatan teknis yang potensial adalah penggunaan bahasa pemrograman Lua (pengembangan dari Lua) dalam Roblox Studio. Meskipun relatif ringan dibandingkan bahasa pemrograman lain, bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis, proses memahami sintaks, logika scripting, dan debugging dapat menjadi tantangan awal. Hambatan ini dapat mempengaruhi persepsi kegunaan apabila pengguna merasa bahwa manfaat platform tidak sebanding dengan usaha belajar yang diperlukan.

Selain faktor teknis, terdapat pula hambatan sosial yang dapat memengaruhi persepsi kegunaan, seperti stigma gender dalam bidang teknologi dan game development. Industri pengembangan perangkat lunak dan game masih sering dipersepsikan sebagai ruang yang didominasi laki-laki. Kondisi ini berpotensi menurunkan rasa percaya diri perempuan dalam menilai kemampuan teknisnya sendiri, sehingga manfaat yang sebenarnya besar dapat terasa kurang optimal karena dipersepsikan melalui lensa keraguan diri atau stereotip sosial. Dalam konteks ini, persepsi kegunaan tidak hanya berkaitan dengan fitur teknis Roblox Studio, tetapi juga dengan sejauh mana lingkungan sosial memungkinkan perempuan merasa kompeten dan diakui sebagai kreator.

Temuan bahwa persepsi kegunaan tetap berpengaruh signifikan menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan, seperti peningkatan kreativitas, peluang publikasi karya, dan pengembangan keterampilan digital cukup kuat untuk mengimbangi potensi hambatan tersebut. Dukungan komunitas Karis juga kemungkinan berperan dalam mereduksi dampak hambatan teknis dan sosial, sehingga pengguna tetap memandang Roblox Studio sebagai alat yang bernilai.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat relevansi TAM dalam konteks platform kreatif sekaligus memperluas pemahamannya dengan mempertimbangkan dimensi gender dan faktor sosial. Penerimaan teknologi dalam komunitas perempuan tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik sistem, tetapi juga oleh pengalaman belajar, dukungan sosial, serta konteks struktural yang melingkupinya. Temuan ini dapat menjadi dasar evaluasi dan pengembangan strategi pembinaan kreator perempuan di lingkungan Karis Community, khususnya dalam memperkuat literasi teknis dan membangun kepercayaan diri profesional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerimaan penggunaan Roblox Studio di kalangan anggota Karis Community dipengaruhi secara signifikan oleh

persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan sebagaimana dijelaskan dalam kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Persepsi kemudahan penggunaan menjadi faktor yang paling dominan, menunjukkan bahwa aspek kemudahan dalam memahami fitur, navigasi, dan proses pengembangan game memiliki peran penting dalam membentuk minat penggunaan.

Persepsi kemudahan tersebut juga berkontribusi terhadap terbentuknya persepsi kegunaan, khususnya dalam mendukung aktivitas kreatif, pengembangan keterampilan teknis, serta produksi konten digital. Hal ini mengindikasikan bahwa Roblox Studio dipandang tidak hanya sebagai platform yang dapat dioperasikan dengan relatif mudah, tetapi juga sebagai sarana yang memberikan manfaat nyata bagi pengembangan kapasitas kreator perempuan.

Secara praktis, komunitas Karis disarankan untuk menyediakan modul pelatihan berbasis proyek (project-based learning) yang lebih terstruktur dan bertahap, khususnya bagi anggota pemula. Modul ini dapat mencakup panduan scripting Luau dasar, template game sederhana, serta sesi pendampingan atau mentoring rutin agar proses belajar terasa lebih sistematis dan tidak menimbulkan beban teknis berlebihan. Selain itu, penguatan ruang berbagi karya dan umpan balik konstruktif juga penting untuk meningkatkan persepsi kegunaan melalui pengalaman keberhasilan nyata.

Dengan strategi tersebut, persepsi kemudahan dan kegunaan dapat diperkuat secara simultan, sehingga mendorong keberlanjutan partisipasi anggota sebagai kreator aktif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti dukungan sosial, kepercayaan diri teknis, atau pengalaman belajar guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan dalam komunitas kreator perempuan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada anggota Karis Community yang telah bersedia menjadi responden dan berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan institusi pendidikan yang telah memberikan arahan serta masukan konstruktif sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

1. Abdulaziz, E. M., & Bazarah, M. A. O. (2025). Predicting Roblox Game Popularity Using Random Forest Algorithm: A Data Mining Approach to Analyze the Impact of Player Engagement and Game Features. *International Journal Research on Metaverse*, 2(4), 312-332.
2. Alharbi, O., & Alsheehri, N. (2021). Studies used TAM framework as a guideline for the research: A literature review. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 8(8), 641–643. <https://doi.org/10.14738/assrj.88.10720>
3. Alhasan, K., & Alhasan, K. (2023). Roblox in higher education: Opportunities, challenges, and future directions for multimedia learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(19), 32-46.
4. Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review.

- Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
5. Aswad, H., & Adriyani, A. (2024). Perceived ease of use and perceived usefulness on user decisions of the Shopee application. 5(1), 162–170.
 6. Göksel, N., & Kobak, K. (2023). Online game platforms that aid children in developing 21st-century skills: The case of Roblox. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 12(4), 969-983.
 7. Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the metaverse: A systematic review on the use of Roblox in learning. *Education Sciences*, 13(3), Article 296. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
 8. Hasanah, U., Sunarko, B., Hidayat, S., & Rachmawati, R. (2025). Classification of Game Genres Based on Interaction Patterns and Popularity in the Virtual World of Roblox. *International Journal Research on Metaverse*, 2(3), 183-194.
 9. Kang, D., Choi, H., & Nam, S. (2022). Learning cultural spaces: A collaborative creation of a virtual art museum using roblox. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, 17(22), 232.
 10. Meier, C., Saorín, J., de León, A. B., & Cobos, A. G. (2020). Using the roblox video game engine for creating virtual tours and learning about the sculptural heritage. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 268-280.
 11. Morreale, D., & Rosa, A. (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.
 12. Namora, N., Army, W. L., Anita, S., & Nugroho, A. (2025). Analysis of the technology acceptance model (TAM) in the use of e-commerce applications. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5500>
 13. Nur, A., Ikwanto, P., & Indriani, F. (2024). *Research Horizon*.
 14. Padmawidjaja, L. (2023). The influence of perceived usefulness and perceived ease of use on behavioral intention with TAM approach to users of research management information systems. *Enrichment: Journal of Management*, 13(12).
 15. Paraskeva, N., Haywood, S., Anquandah, J., White, P., Budhraj, M., Diedrichs, P. C., & Williamson, H. (2025). Evaluating the effectiveness of a Roblox video game (Super U Story) in improving body image among children and adolescents in the United States: Randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research*, 27, e66625.
 16. Sangamuang, S., Ariya, P., Khanchai, S., Intawong, K., & Puritat, K. (2026). Evaluating metaverse-based library orientation with Roblox for first-year students. *The Journal of Academic Librarianship*, 52(1), 103187.
 17. Susanto, E., & Jimad, N. (2019). The effect of technology acceptance on accounting information systems usage. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, 5(1), 104–124.
 18. Trinkenreich, B., Britto, R., Gerosa, M. A., & Steinmacher, I. (2022). An empirical investigation on the challenges faced by women in the software industry. In *Proceedings of the 44th International Conference on Software Engineering: Software Engineering in Society (ICSE-SEIS '22)* (pp. 1–10). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3510458.3513018>

19. Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
20. Zusrony, E., Anzie, L. P., Asti, P., Manalu, G., Permana, I., & Imaliya, T. (2023). Analysis of perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived risk toward intention to use QRIS digital payments among MSMEs. *E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 16(1), 200–206.