ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah konsep ruang publik dari ruang fisik menjadi ruang virtual yang memungkinkan masyarakat berinteraksi, bertukar informasi, dan membentuk opini publik. Salah satu platform yang menunjukkan perkembangan tersebut adalah *Roblox*, yang kini tidak hanya digunakan sebagai media permainan, tetapi juga sebagai ruang interaksi berbagai komunitas. Penelitian ini bertujuan menganalisis fungsi *Roblox* sebagai ruang publik digital berdasarkan teori ruang publik Jürgen Habermas melalui studi pada komunitas Majelis *Roblox* Indonesia (MRIO), Moshcorblox, dan Selasar Collective. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivis. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan indikator ruang publik Habermas, yaitu interaksi, pengabaian status, isu kepentingan umum, dan inklusivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Roblox* telah berfungsi sebagai ruang publik digital yang memfasilitasi interaksi sosial, pertukaran gagasan, serta pembahasan isu-isu kepentingan umum. Penggunaan *avatar* mendorong berkurangnya pengaruh identitas sosial dalam komunikasi, sedangkan komunitas yang terbentuk bersifat terbuka terhadap partisipasi pengguna dari berbagai latar belakang. Meskipun demikian, ruang publik digital pada *Roblox* masih menghadapi hambatan berupa keterbatasan fitur komunikasi, moderasi platform, kualitas akses internet, karakteristik pengguna, dan ketergantungan pada *Discord* sebagai media pendukung. Dengan demikian, *Roblox* dapat dipahami sebagai ruang publik digital yang merepresentasikan transformasi ruang publik di era digital, meskipun belum sepenuhnya memenuhi karakteristik ruang publik menurut Habermas.

Kata Kunci : Ruang publik, *Roblox*. Jurgen Habermas, Komunitas