

Game Online sebagai Ruang Emosional: Peran Roblox dalam Dukungan Sosial dan Tantangan Keamanan Anak

Sitti Nur Azizah¹, Aprilliana Wanda Nur Utami², Layya Aulia Cesar³, Nayla Adzra Fidelia⁴,
Difany Agustina Sihombing⁵

Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi

^{1,2,3,4,5}Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta

Alamat: Jl. Sunter Permai Raya, Sunter Agung

layyaaulia24@gmail.com

Published: February, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi peran Roblox sebagai ruang emosional bagi anak usia 9-14 tahun melalui dinamika dukungan sosial dan tantangan keamanan, menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan wawancara mendalam, observasi, dan analisis tematik Braun & Clarke (2006). Temuan utama mengungkap transisi emosional dari isolasi ke koneksi inklusif via empat jenis dukungan Cohen & Wills (1985) emosional (curhat empati), instrumental (kolaborasi mabar), informasional (saran game), dan appraisal (umpan balik positif) yang dikuatkan fitur Roblox seperti multiplayer maps dan chat voice/text, meningkatkan kesejahteraan, literasi emosi, serta identitas digital.

Namun, risiko seperti toxic chat, grooming, dan konten sugestif melemahkan buffer hypothesis Cohen & Wills, memicu kecemasan yang dimitigasi agency anak (curhat ke teman/orang tua) dan pengawasan orang tua (parental controls). Konteks Indonesia diperkuat regulasi KPAI dan larangan Mendikdasmen Abdul Muti, selaras UNICEF (2021). Implikasi mencakup rekomendasi desain platform responsif, literasi digital sekolah, dan kebijakan holistik untuk ekosistem game ramah anak.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perilaku bermain game online telah menjadi bagian signifikan dari kehidupan anak-anak dan remaja di era digital. Roblox, sebagai platform yang memungkinkan interaksi sosial, kolaborasi kreatif, serta ekspresi identitas melalui dunia virtualnya, menjadi ruang potensial bagi dukungan sosial maupun sumber risiko keamanan. Latar belakang teoretis penelitian ini berangkat dari pandangan bahwa interaksi sosial dalam lingkungan digital dapat memperkuat jaringan dukungan sosial bagi anak, meningkatkan literasi emosional, serta mendukung perkembangan identitas diri dalam konteks budaya digital yang beragam. Namun, adanya aneka risiko seperti pelecehan verbal, paparan konten tidak pantas, serta praktik pengumpulan data pribadi menuntut perhatian khusus terhadap bagaimana anak-anak mengelola emosi, menjaga privasi, dan membangun strategi keamanan sendiri maupun melalui mediasi orang dewasa. Gap kajian yang ingin ditutup adalah keterbatasan pemahaman mendalam tentang bagaimana dinamika dukungan sosial dalam Roblox berlangsung dari perspektif anak, orang tua, dan pendidik, serta bagaimana keamanan anak dipahami, dihindari, dan direspon dalam praktik sehari-hari. Kontribusi utama penelitian ini adalah menawarkan gambaran holistik mengenai peran Roblox sebagai ruang emosional yang kompleks, bagaimana anak-anak membangun koneksi sosial yang positif, bagaimana literasi emosi dan literasi digital berkembang melalui interaksi daring, serta bagaimana konsekuensi keamanan dapat diatasi melalui kolaborasi antara pengguna muda, orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan di tingkat desain platform.

Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa platform game online, khususnya Roblox, memiliki peran signifikan dalam mendukung interaksi sosial dan perkembangan emosional anak. Penelitian oleh Arifin dan Rajendra (2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan Roblox dalam aktivitas bermain mengalami peningkatan kreativitas serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menggunakannya. Dengan memanfaatkan potensi Roblox sebagai media pembelajaran, siswa tidak hanya belajar dengan cara menyenangkan, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang meningkatkan kemampuan sosial mereka. Interaksi sosial dalam lingkungan virtual terbukti menjadi jembatan antara dunia digital dan dunia sosial anak sehingga mereka lebih nyaman berkomunikasi tanpa rasa canggung dalam kelompoknya.

Studi lainnya oleh Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (2025) juga mengonfirmasi bahwa penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Melalui aktivitas belajar berbasis game di Roblox, siswa mampu lebih aktif berkomunikasi, bekerja sama, dan membantu teman sebaya selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini melibatkan 21 siswa sekolah dasar yang mengalami peningkatan signifikan dalam aspek kolaborasi setelah menggunakan Roblox dalam kelas.

Penelitian oleh Alkindi & Nasution (2024) lebih jauh mendukung hasil sebelumnya dengan temuan bahwa mayoritas ulasan pengguna Roblox bersifat positif, yakni sebesar 65,06%. Pengguna merasa bahwa Roblox merupakan platform yang menyenangkan dan bermanfaat, terutama dalam konteks pembelajaran dan pengembangan skill sosial anak. Lingkungan virtual yang dihadirkan Roblox dinilai mampu melatih kerja sama, komunikasi, serta memicu rasa percaya diri di antara pemain muda.

Selain itu, penelitian oleh Zarkia (2025) menyoroti bagaimana interaksi sosial di Roblox mendorong peningkatan keterampilan komunikasi pada generasi Z. Dalam studinya, ditemukan fakta bahwa Roblox sebagai lingkungan digital berperan besar dalam membangun jejaring sosial serta memperkuat literasi komunikasi di kalangan anak dan remaja yang menjadi bagian dari komunitas online.

Dari perspektif regulasi emosi, penelitian oleh Nabila (2025) mengungkapkan bahwa aktivitas bermain Roblox berdampak terhadap kemampuan anak usia dini dalam mengelola dan mengekspresikan emosi dengan lebih baik. Anak-anak yang sering bermain game ini cenderung mampu beradaptasi terhadap tantangan sosial secara lebih sehat dan resilien, sehingga mendukung perkembangan emosional yang positif.

Meskipun sudah terdapat beragam penelitian yang mengkaji peran game online seperti Roblox dalam membangun dukungan sosial dan mendorong perkembangan emosional anak, alasan mendasar penelitian ini tetap penting adalah adanya celah dan dinamika baru yang belum sepenuhnya terungkap dalam studi-studi terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada dampak positif berupa peningkatan kreativitas, keterampilan komunikasi, serta kolaborasi yang terjadi di lingkungan virtual Roblox. Namun, belum banyak kajian yang secara mendalam menginvestigasi keseimbangan antara manfaat emosional dan potensi risiko keamanan digital seperti paparan konten tidak pantas, pelecehan, atau kendala privasi dalam interaksi sosial anak di Roblox.

Selain itu, perubahan ekosistem digital, evolusi fitur keamanan pada platform, dan meningkatnya intensitas penggunaan Roblox oleh kelompok usia dini membuat penelusuran terbaru menjadi sangat relevan. Penelitian yang dilakukan saat ini mengupayakan pemahaman lebih lengkap dan kontekstual terkait tantangan-tantangan keamanan sekaligus strategi mitigasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakter anak-anak Indonesia. Di sisi lain, referensi sebelumnya belum menyoroti peran

sinergis antara orang tua, pendidik, dan komunitas online dalam membimbing anak untuk mempertahankan kesejahteraan emosional dan keamanan selama bermain.

Dengan demikian, penelitian ini diadakan guna menutup celah pemahaman tersebut, yaitu mendalami secara kualitatif bagaimana Roblox sebagai ruang emosional bagi anak-anak dalam konteks dukungan sosial dan tantangan keamanan, bukan hanya berdasarkan data kuantitatif atau ulasan publik, tetapi juga pengalaman langsung, perspektif terkini, dan kompleksitas interaksi sehari-hari yang dialami oleh anak-anak beserta pengasuhnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah yang lebih mendalam terhadap pengembangan kebijakan edukasi digital dan desain platform yang mendukung keamanan serta kesejahteraan anak.

Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengungkap bagaimana aktivitas bermain di Roblox membentuk jaringan dukungan sosial antar pemain, mengkaji persepsi anak mengenai kesejahteraan emosional yang muncul dari interaksi di Roblox, serta menilai beragam risiko keamanan yang sering dihadapi oleh pengguna muda. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan peran orang tua dan pendidik dalam membimbing penggunaan Roblox secara aman dan sehat, serta menghasilkan rekomendasi praktis untuk desain platform, literasi digital, dan praktik edukasi berbasis konteks game online. Tujuan tersebut diharapkan menghasilkan gambaran komprehensif tentang sinergi antara dukungan sosial, kesejahteraan emosional, dan keamanan anak dalam ekosistem Roblox.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian bersifat kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan elemen etnografi singkat di lingkungan game Roblox. Lokasi penelitian mencakup komunitas Roblox yang representatif, dengan peserta utama adalah anak-anak berusia 9–14 tahun yang aktif bermain Roblox, serta orang tua/wali dan pendidik yang terlibat dalam pembimbingan penggunaan game tersebut. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi-struktur dengan kelompok partisipan ketiga untuk menggali pengalaman emosional, strategi coping, dan persepsi terhadap keamanan; fokus grup dengan teman bermain untuk menyingkap dinamika dukungan sosial dan norma komunitas; serta observasi rekaman aktivitas bermain yang dijelaskan peserta dengan memperhatikan etika dan anonimisasi identitas. Analisis data dilakukan secara tematik dengan Merujuk pada kerangka Braun dan Clarke, termasuk tahapan pembacaan data, pemberian kode, penulisan tema, serta triangulasi antar sumber data untuk meningkatkan kredibilitas temuan. Pertimbangan etika menjadi bagian sentral: diperlukan informed consent dari orang tua dan menyetujui anak, perlindungan identitas melalui anonimisasi, penyimpanan data secara aman, serta kepatuhan terhadap pedoman perlindungan data anak dan kebijakan privasi platform Roblox.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam dokumen penelitian “Game Online sebagai Ruang Emosional: Peran Roblox dalam Dukungan Sosial dan Tantangan Keamanan Anak” adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi wawancara mendalam (in-depth interview).

Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan beberapa metode, seperti dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara
2. Pengamatan
3. Studi Kepustakaan

HASIL

Hasil wawancara mendalam dengan pengguna Roblox berusia sekitar 9-14 tahun serta orang tua mereka mengungkap secara akurat bahwa platform ini berperan sebagai ruang emosional multifungsi, menyediakan dukungan sosial yang kuat untuk mengurangi kesepian, membangun pertemanan virtual, dan meningkatkan kesejahteraan emosional melalui interaksi real-time. Temuan ini diekstrak langsung

dari transkrip wawancara, mencakup kutipan verbatim yang menunjukkan pola konsisten: transisi dari isolasi awal menjadi rasa ditemani, kolaborasi spontan, dan ekspresi emosi positif, meskipun disertai risiko keamanan yang signifikan. Analisis ini dikaitkan secara presisi dengan teori dukungan sosial Cohen & Wills (1985), yang mempostulasikan bahwa dukungan sosial berfungsi melalui main effect (penurunan stres langsung) dan buffer effect (pelindung terhadap stressor spesifik), dengan Roblox memfasilitasi empat jenis dukungan utama: emosional (curhat dan empati), instrumental (kolaborasi bermain), informasional (saling ajak dan saran), serta appraisal (umpan balik positif dalam game).

Temuan Dukungan Sosial dari Wawancara Anak

Wawancara dengan anak-anak menghasilkan narasi kaya yang mengilustrasikan bagaimana Roblox mengubah pengalaman bermain menjadi ekosistem sosial adaptif. Anak memberikan akun paling detail tentang evolusi emosional: "Pada pertama kali main game merasa sendiri tidak ada teman tapi ternyata di dalam game nya banyak orang yg bermain juga sehingga saya sering diajak orang lain untuk main bersama atau pun saya yg mengajak untuk main bareng dan berkenalan," yang secara eksplisit menggambarkan buffer terhadap kesepian awal menjadi rasa aman berkelanjutan melalui inisiatif timbal balik. Memperkaya dengan pengalaman berfrekuensi tinggi: "Saya sering bertemu dengan banyak teman yang bersefrekuensi di game Roblox, tapi biasanya kami saling add friend dan invite ke game yang sama. Kadang mereka jadi teman yang temen curhat dan temen yang asik diajak main atau temen sekedar enjoy bareng aja jadi terasa ada yang menemani bermain," di mana kesenangan berasal dari variasi game (horror tegang, parkour menantang, simulasi santai) yang diperkuat oleh interaksi sosial.

Anak-anak melengkapi dengan observasi sederhana namun representatif: "pernah, terkadang ada orang asing ingin bermain bareng dngan saya," menandakan munculnya dukungan instrumental dasar meski dari interaksi awal yang tidak familiar. Menambahkan dimensi hybrid: "Biasanya waktu main sama temen atau enggak sama pacar... Pernah, tapi bukan temen dari roblox sih, kayak temen dari kelas saja. Waktu itu kita mabar main Grow A Garden, suka ikut event bareng gitu, setiap malam minggunya pokoknya seru," yang menunjukkan bagaimana Roblox memperkuat jaringan offline melalui event kolaboratif mingguan. Pola ini mencerminkan fitur inti Roblox multiplayer maps, chat voice/text, friend lists, dan invite system sebagai katalisator dukungan sosial yang spontan dan inklusif, terutama bagi anak dengan rutinitas terbatas di dunia nyata.

Perspektif Orang Tua

Orang tua anak memberikan validasi dewasa yang seimbang: "Sedikit banyak iya. Anak jadi punya teman dan kelihatan senang kalau bisa main bareng. Kadang dia cerita soal temannya di game, jadi saya lihat dia merasa ditemani. Tapi saya tetap tekankan kalau teman di dunia nyata itu tetap lebih penting," mengakui manfaat emosional sambil menjaga hierarki prioritas. Observasi umum orang tua mencakup kebiasaan bermain yang wajar selama tidak mengganggu sekolah atau makan, dengan kekhawatiran utama pada privasi dan kepercayaan berlebih anak ("takut anak terlalu polos dan gampang percaya"). Temuan ini selaras dengan kerangka penelitian, yang memprediksi Roblox sebagai ruang untuk "membangun persahabatan, dan menerima dukungan sosial yang berdampak positif pada kesejahteraan emosional," dengan tema dukungan mencakup ekspresi emosi, kerjasama tim, dan identitas virtual.

Analisis Mendalam Kaitan dengan Teori Cohen & Wills (1985)

Teori Cohen & Wills (1985) dalam artikel seminal "Stress, social support, and the buffering hypothesis" menguraikan bahwa dukungan sosial tidak hanya menurunkan stres secara langsung (main effect) tetapi juga memoderasi dampak stressor melalui buffer hypothesis, terutama efektif pada stressor interpersonal ringan seperti isolasi sosial anak. Di Roblox, buffer ini terwujud presisi: dukungan emosional ("temen curhat" untuk regulasi mood) melindungi dari stres kesepian, sementara instrumental (ajak main bareng, mabar event) menyediakan aksi konkret yang membangun resiliensi. Appraisal muncul implisit melalui umpan balik game seperti "puas kalau berhasil" parkour atau enjoy bersama, yang meningkatkan harga diri, dan informasional via saran teman tentang game atau masalah. Model teori ini diuji secara empiris di wawancara: anak mencari dukungan internal game terlebih dahulu (teman virtual sebagai buffer primer), lalu offline (orang tua/kakak sebagai appraisal sekunder), menunjukkan adaptasi digital dari stress-buffering model. Buffer hypothesis paling kuat pada stressor

ringan Roblox seperti "merasa sendiri," diubah menjadi "terasa ada yang menemani," sehingga mood positif mendominasi sesuai prediksi Cohen & Wills bahwa dukungan optimal pada stressor kronis rendah intensitas. Kaitan ini unik untuk konteks Indonesia, di mana Gen-Z anak mungkin alami isolasi pasca-pandemi, dengan Roblox jadi jembatan sosial ala Kowert (2014).

Identifikasi Risiko Keamanan dan Mekanisme Penanganan

Wawancara secara akurat mendokumentasikan risiko yang berpotensi merusak buffer sosial, yang kini diperkaya dengan konteks nasional terkini: "orang asing berbicara kasar dan itu yang buat aku gak nyaman" via onmic, diejek, "Pemain yang ingin menang sendiri dengan nge-cheat... berbicara toxic... was-was ketika adanya muncul viral berita tentang... hack", dan "di map Brookhaven... anak yang dibawa umur tapi udah ngelakuin hal yang gak senonoh di chat". Risiko ini meluas ke predator perilaku (grooming), konten sugestif seksual di ruang seperti hotel virtual dengan kamar pribadi, interaksi anak usia 5 tahun dengan dewasa tanpa verifikasi usia efektif, paparan kekerasan yang ditiru ke dunia nyata, serta cyberbullying toksik yang melemahkan dukungan emosional Cohen & Wills.

Penelitian *Revealing Reality* (2025) mengonfirmasi: anak mudah akses konten tidak pantas, obrolan dengan orang asing, dan pengalaman 6 juta+ dengan deskripsi menyesatkan, meski Roblox klaim fitur filter chat ketat untuk <13 tahun dan blokir DM. Di Indonesia, Mendikdasmen Abdul Mu'ti larang Roblox karena kekerasan memicu imitasi pada anak SD yang belum bedakan realita, ditambah imbauan KPAI/Komnas PA untuk regulasi ketat. Strategi anak menunjukkan agency adaptif: "cerita ke temen dekat", "cerita ke orang terdekat", "curhat dulu ke teman yang juga main Roblox" lalu "meminta pendapat kepada orang tua", "cerita ke temen atau enggak ke kakak saya." Orang tua proaktif: "batasi waktu main, sesekali duduk di dekat anak... sering ngobrol soal hal-hal yang nggak boleh dilakukan di game," ditambah tautan akun parental dan blokir konten dewasa.

PEMBAHASAN

Roblox berfungsi sebagai ruang emosional multifaset bagi anak usia 9-14 tahun, di mana dukungan sosial muncul secara spontan melalui fitur interaktif platform, sekaligus menimbulkan tantangan keamanan yang kompleks memerlukan intervensi multi-pihak. Pembahasan ini mengintegrasikan temuan empiris dari wawancara mendalam dengan kerangka teori dukungan sosial Cohen & Wills (1985), mengonfirmasi transisi emosional dari isolasi ke koneksi inklusif yang memperkaya kesejahteraan anak di konteks digital Indonesia. Analisis tematik Braun & Clarke (2006) lebih lanjut memperkuat kredibilitas temuan melalui triangulasi data anak, orang tua, dan observasi, menutup gap kajian sebelumnya yang cenderung mengabaikan keseimbangan manfaat dan risiko.

Dinamika Dukungan Sosial

Temuan wawancara anak mengilustrasikan evolusi emosional yang konsisten: dari "pada pertama kali main game merasa sendiri tidak ada teman" menjadi rasa aman berkelanjutan melalui inisiatif timbal balik seperti "sering diajak orang lain untuk main bersama atau pun saya yang mengajak". Pola ini diperkaya pengalaman berfrekuensi tinggi, di mana "saling add friend dan invite ke game yang sama" menghasilkan variasi peran teman—curhat emosional, kolaborasi instrumental (mabar event seperti Grow A Garden), hingga companionship santai mencerminkan empat jenis dukungan Cohen & Wills: emosional (empati curhat), instrumental (ajak main), informasional (saran game), dan appraisal (umpan balik positif). Fitur inti Roblox seperti multiplayer maps, chat voice/text, friend lists, dan invite system berperan sebagai katalisator, terutama bagi anak dengan rutinitas dunia nyata terbatas, selaras dengan studi Arifin & Rajendra (2024) serta Zarkia (2025) tentang peningkatan komunikasi dan kolaborasi.

Perspektif orang tua memberikan validasi dewasa yang seimbang, dengan ungkapan seperti "anak jadi punya teman dan kelihatan senang kalau bisa main bareng", meski diimbangi penekanan "teman di dunia nyata tetap lebih penting" untuk mencegah ketergantungan. Observasi ini mengonfirmasi main effect dukungan sosial dalam menurunkan stres isolasi secara langsung, di mana Roblox berfungsi sebagai jembatan hybrid antara dunia virtual dan offline, seperti saat anak bermain dengan "temen dari kelas" dalam event mingguan.

Pengaruh terhadap kesejahteraan emosional

Interaksi di Roblox meningkatkan literasi emosi dan resiliensi melalui variasi genre game—horror tegang, parkour menantang, simulasi santai—yang dikombinasikan dukungan sosial, menghasilkan mood positif dominan dan pengurangan kecemasan kesepian pasca-pandemi. Buffer hypothesis Cohen & Wills terbukti optimal pada stressor ringan seperti "merasa sendiri", diubah menjadi "terasa ada yang menemani" via dukungan virtual primer (teman game), diikuti appraisal sekunder dari orang tua/kakak, menunjukkan adaptasi digital model stress-buffering yang unik untuk Gen-Z Indonesia. Hal ini selaras dengan Nabila (2025) yang menemukan regulasi emosi lebih baik pada anak pengguna Roblox, serta Pendas (2025) tentang peningkatan interaksi sosial pada 21 siswa SD melalui pembelajaran berbasis game.

Identitas digital anak berkembang inklusif, di mana ekspresi diri dalam avatar dan narasi permainan memperkuat harga diri melalui umpan balik komunitas, meski rentan kritik konstruktif yang tajam. Temuan ini memperluas penelitian Alkindi Nasution (2024), di mana 65,06% ulasan positif Roblox menekankan manfaat sosial, dengan tambahan perspektif fenomenologis tentang evolusi emosional sehari-hari.

Identifikasi Risiko keamanan

Wawancara mendokumentasikan risiko yang merusak buffer sosial, termasuk pelecehan verbal ("orang asing berbicara kasar via onmic"), cyberbullying (diejek, toxic chat), cheating egois, hack viral, serta grooming/konten sugestif di map Brookhaven dengan "anak yang dibawa umur tapi udah ngelakuin hal yang gak senonoh di chat". Ancaman ini meluas ke predator tanpa verifikasi usia efektif (interaksi anak 5 tahun dengan dewasa), paparan kekerasan imitatif, dan pengumpulan data pribadi, yang memicu "was-was" dan melemahkan kesejahteraan emosional. Konteks Indonesia diperburuk larangan Mendikdasmen Abdul Muti atas imitasi kekerasan pada anak SD, serta imbauan KPAI Komnas PA untuk regulasi ketat, didukung Revealing Reality (2025) tentang 6 juta pengalaman menyesatkan meski filter chat Roblox untuk < 13 tahun.

Strategi mitigasi dan peran pemangku kepentingan

Anak menunjukkan agency adaptif: "cerita ke temen dekat", "curhat dulu ke teman Roblox lalu minta pendapat orang tua", atau "cerita ke kakak", mencerminkan literasi digital awal. Orang tua proaktif dengan "batasi waktu main", "duduk di dekat anak", "ngobrol soal hal-hal yang nggak boleh", parental controls, dan blokir konten dewasa, meski tantangan seperti "anak terlalu polos dan gampang percaya". Pendidik berpotensi perkuat melalui diskusi kelas, selaras UNICEF (2021) tentang pedoman keamanan digital.

Implikasi teoritis dan praktis

Temuan mengonfirmasi Roblox sebagai ekosistem sosial adaptif per Cohen & Wills, dengan buffer hypothesis paling kuat pada stressor interpersonal anak, memperkaya literatur Zhao et al. (2022) tentang dukungan sosial remaja online. Praktis, rekomendasi desain platform: pelaporan mudah, narasi positif in-game, verifikasi usia AI, dan edukasi literasi emosi; bagi orang tua/sekolah: workshop pengawasan sinergis; kebijakan: regulasi nasional ala KPAI.

KE S I M P U L A N

Penelitian ini menyimpulkan secara komprehensif bahwa Roblox berperan ganda sebagai ruang emosional positif yang transformasional bagi anak usia 9-14 tahun di Indonesia, di mana platform ini berhasil mengubah pengalaman isolasi awal menjadi ekosistem dukungan sosial adaptif yang kaya, mencakup empat jenis dukungan utama Cohen & Wills (1985) emosional melalui curhat empati, instrumental via kolaborasi mabar, informasional lewat saran game, serta appraisal dari umpan balik positif, sehingga secara signifikan meningkatkan kesejahteraan emosional, literasi emosi, resiliensi terhadap stres ringan seperti kesepian pasca-pandemi, dan perkembangan identitas digital inklusif melalui fitur interaktif seperti multiplayer maps, chat voice/text, friend lists, serta event kolaboratif hybrid yang memperkuat jaringan offline.

Namun, peran ganda ini disertai risiko keamanan substansial yang berpotensi merusak buffer sosial, termasuk pelecehan verbal toxic, cyberbullying, grooming predator di map seperti Brookhaven, paparan

konten sugestif seksual tanpa verifikasi usia efektif, hack viral, serta imitasi kekerasan yang memicu kecemasan dan melemahkan manfaat emosional, sebagaimana dikonfirmasi perspektif anak ("gak nyaman via onmic"), orang tua ("takut anak terlalu polos"), dan konteks regulasi nasional seperti larangan Mendikdasmen Abdul Muti serta imbauan KPAI Komnas PA.

Strategi mitigasi yang muncul dari temuan menunjukkan agency adaptif anak (curhat ke teman dekat atau orang tua) dan pendekatan proaktif orang tua (batasi waktu, parental controls, diskusi aturan), yang secara sinergis dapat diperkuat oleh pendidik melalui literasi digital sekolah dan desainer platform via fitur responsif seperti pelaporan mudah, filter chat AI, serta edukasi in-game, selaras rekomendasi UNICEF (2021) dan *Revealing Reality* (2025).

Secara teoritis, penelitian ini memvalidasi serta mengadaptasi model stress-buffering Cohen & Wills ke ekosistem game online Indonesia, menutup celah kajian terdahulu seperti Arifin & Rajendra (2024), Nabila (2025), dan Zarkia (2025) yang lebih fokus pada manfaat positif tanpa keseimbangan risiko, sehingga memberikan kontribusi holistik dari perspektif fenomenologis anak, validasi dewasa orang tua, dan triangulasi tematik Braun & Clarke (2006).

Implikasi praktisnya mencakup rekomendasi multidimensi: optimalisasi desain platform dengan narasi positif dan verifikasi usia canggih; program workshop literasi digital bagi keluarga dan institusi pendidikan; serta pengembangan kebijakan regulasi nasional yang kolaboratif antara KPAI, Kementerian Pendidikan, dan pemangku industri untuk memaksimalkan potensi Roblox sebagai media pembelajaran sosial sambil meminimalkan bahaya, ultimately mendukung perkembangan emosional sehat Gen-Z di era digital yang semakin terintegrasi. Temuan ini tidak hanya relevan secara lokal tetapi juga berkontribusi global pada diskursus keamanan anak di ruang virtual, menekankan pentingnya pendekatan holistik yang berbasis bukti empiris untuk ekosistem game ramah anak masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A., & Rajendra, R. (2024). Pengaruh penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran kolaboratif pada anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Anak*, 10 (2), 45-60. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Bandura, A. (1986). *Landasan sosial pemikiran dan tindakan: Sebuah teori kognitif sosial*. Prentice-Hall.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Menggunakan analisis tematik dalam psikologi. *Penelitian Kualitatif dalam Psikologi*, 3 (2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Clark, D., dkk. (2023). Permainan digital dan kesejahteraan anak: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Psikologi Anak*, 12 (4), 210-230. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Literasi digital di sekolah: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9 (2), 115-132. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Nabila, R. (2025). Dampak Roblox terhadap regulasi emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 8 (3), 225-240. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. (2025). Pengaruh penggunaan Roblox dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12 (1), 115-130. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Rahman, F., & Hidayat, M. (2024). Dampak ekonomi digital terhadap perilaku konsumtif Gen Z di Indonesia, khususnya dalam game online. *Jurnal Ekonomi Digital*, 5 (1), 50-65. <https://doi.org/10.xxxxxxx>

- Smith, JA, & Shinebourne, P. (2019). Analisis fenomenologi interpretatif. Dalam JA Smith (Ed.), *The SAGE Handbook of Qualitative Methods* (hlm. 179-194). SAGE Publications.
- UNICEF. (2021). Keamanan anak di ruang digital: Pedoman dan rekomendasi kebijakan . <https://www.unicef.org/reports/child-safety-digital-spaces-2021>
- Zarkia, F. (2025). Interaksi sosial dan keterampilan komunikasi anak generasi Z di platform Roblox. *Jurnal Dampar Interaksi Sosial di Roblox*, 1 (1), 78-92. <https://doi.org/10.xxxxxxx>
- Zhao, X., dkk. (2022). Permainan daring dan dukungan sosial di kalangan remaja: Sebuah studi kualitatif. *Komputer dalam Perilaku Manusia*, 128 , 107053. <https://doi.org/10.xxxxxxx>