

POLA KOMUNIKASI IBU PEMAIN AKTIF GAME ROBLOX TERHADAP ANAK UNTUK MENCEGAH DAMPAK NEGATIF GAME ROBLOX

Talitha Nakhwah Syldman¹, Dian Hutami Rahmawati²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa
Timur

¹22043010297@student.upnjatim.ac.id, ²dian.hutami.ilkom@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology has significantly increased children's use of online games like Roblox. While beneficial for entertainment, creativity, and social interaction, Roblox potentially causes negative impacts, such as gaming addiction, decreased learning concentration, health problems, and changes in social behavior. Consequently, mothers play an important role in supervising and establishing effective communication to prevent these negative effects. This study aims to describe the communication patterns employed by mothers who actively play Roblox with their children to prevent these impacts. This research used a descriptive qualitative approach with a constructivist paradigm. Informants were selected through purposive sampling, comprising mothers and children who actively play Roblox. Data were collected through in-depth interviews, documentation, and literature studies, then analyzed via data reduction, presentation, and conclusion drawing. Applying Rational Dialectics Theory—including reason-giving, two-way dialogue, and negotiation and agreement—as the analytical framework, the findings indicate that mothers implement persuasive, educational, empathetic, and assertive communication patterns. These are manifested through logical explanations regarding excessive gaming risks, two-way discussions about gaming activities, and agreements concerning playing duration and permissible content. Additionally, mothers supervise in-game interactions, provide digital safety education, and encourage a balance between gaming, learning, and social activities. The study concludes that open, dialogical, and agreement-based communication enhances children's awareness of responsible Roblox use and minimizes its negative impacts.

Keywords: Communication Patterns, Negative Impacts of Online Games, Rational Dialectics Theory

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital meningkatkan penggunaan game online di kalangan anak-anak, seperti Roblox. Selain bermanfaat sebagai sarana hiburan, kreativitas, dan interaksi sosial, Roblox berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, penurunan konsentrasi belajar, gangguan kesehatan, serta perubahan perilaku sosial. Oleh karena itu, ibu berperan penting dalam pengawasan dan membangun komunikasi efektif guna mencegah dampak tersebut.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola komunikasi ibu pemain aktif Roblox terhadap anak dalam mencegah dampak negatif permainan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Informan dipilih melalui purposive sampling, yaitu ibu dan anak yang aktif bermain Roblox. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menggunakan Teori Dialektika Rasional (reason-giving, two-way dialogue, serta negotiation and agreement) sebagai landasan analisis, hasil menunjukkan ibu menerapkan pola komunikasi persuasif, edukatif, empatik, dan asertif. Pola ini diwujudkan melalui pemberian alasan logis mengenai risiko bermain berlebihan, dialog dua arah terkait aktivitas bermain, serta kesepakatan durasi dan jenis permainan. Ibu juga melakukan pengawasan interaksi di dalam game, memberikan edukasi keamanan digital, dan mendorong keseimbangan antara aktivitas bermain, belajar, serta sosial. Temuan menunjukkan bahwa komunikasi yang terbuka, dialogis, dan berbasis kesepakatan mampu meningkatkan kesadaran anak menggunakan Roblox secara bertanggung jawab sehingga meminimalkan dampak negatifnya.

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Dampak Negatif Game Online, Teori Dialektika Rasional

A. Pendahuluan

Pada saat ini, internet telah membawa perubahan penting sebagai alat perkembangan komunikasi, salah satunya melalui popularitas game online. Game online merupakan permainan digital yang memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan pemain lain secara bersamaan di dalam suatu jaringan internet (Wahid & Fauzan, 2022). Lebih dari sekadar hiburan, game online telah berkembang menjadi wadah untuk

melakukan komunikasi, tempat belajar, serta ruang bagi penggunaanya dalam membentuk identitas diri (Darmayunita & Fadillah, 2025). Salah satu game online yang saat ini sedang marak dimainkan oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah dasar, adalah Roblox.

Game Roblox sangat digemari karena sifatnya yang berbasis multiplayer, yang mendesak para pemainnya untuk berkomunikasi secara intens guna menjalankan

strategi permainan (Gunaka, 2025). Selain itu, kebebasan kustomisasi avatar dan permainan di dalam Roblox sangat menarik bagi anak-anak dan remaja yang sedang dalam fase mencari jati diri serta pengakuan sosial (Faturahman et al., 2025). Di balik daya tarik interaktifnya, penggunaan game online tanpa pengawasan membawa potensi dampak negatif yang serius. Penggunaan yang berlebihan dapat memicu kecanduan, menyebabkan anak menarik diri dari lingkungan sosial sekitar, memunculkan masalah psikologis, serta mengganggu kesehatan dan pola tidur (Nasution et al., 2022). Lebih jauh lagi, anak-anak dengan mudah meniru gaya bicara dan perilaku karakter maupun pemain lain dari Roblox lalu membawanya ke lingkungan sekolah dan rumah (Kusuma et al., 2025). Fenomena ini juga diperkuat oleh imbauan pemerintah dan KPAI yang menyoroti risiko eksploitasi, cyberbullying, serta konten kekerasan di dalam Roblox bagi anak di bawah umur.

Untuk memitigasi risiko tersebut, diperlukan peran aktif orang tua, khususnya ibu, yang memegang tanggung jawab besar dalam memberikan pemahaman literasi

digital dan mengawasi aktivitas dunia maya anak. Penelitian terdahulu oleh Nisrina (2022) serta Annastasya et al. (2025) telah menunjukkan bahwa pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sangat menentukan efektivitas pembatasan penggunaan game online. Namun, penelitian ini berupaya mengisi celah dengan menyoroti fenomena baru: bagaimana pendekatan komunikasi dilakukan oleh seorang ibu yang juga turut aktif bermain Roblox. Pemahaman ibu terhadap dunia Roblox diyakini memengaruhi kemampuannya dalam melakukan pendekatan dan edukasi digital terhadap anak secara lebih rasional dan tidak sekadar bersifat reaktif.

Melalui pendekatan Teori Dialektika Relasional, penelitian ini memandang hubungan ibu dan anak sebagai proses dialogis dalam mengatasi ketegangan perbedaan pendapat terkait pembatasan game. Berdasarkan fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pola komunikasi interpersonal ibu yang turut bermain game Roblox terhadap anak guna mencegah dampak negatif permainan tersebut di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Pendekatan ini digunakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian melalui informasi naratif dari wawancara dengan subjek penelitian, sehingga dapat memberikan gambaran mendalam mengenai pola komunikasi interpersonal ibu terhadap anak dalam mencegah dampak negatif game online Roblox. Paradigma konstruktivisme dipilih karena pemahaman seorang ibu yang turut aktif bermain Roblox diyakini menjadi faktor penting dalam membentuk suatu realitas sosial terkait bimbingan dan pengawasan anak.

Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik purposive sampling dengan kriteria khusus, yaitu: ibu yang aktif bermain game Roblox, memiliki anak berusia 3–13 tahun yang juga aktif bermain, serta bersedia membagikan pengalaman komunikasi yang dilakukan. Total informan utama dalam penelitian ini berjumlah tujuh orang ibu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara

mendalam (in-depth interview), studi literatur, dan dokumentasi. Wawancara mendalam bersifat fleksibel dan memungkinkan peneliti untuk menggali informasi, pengalaman, serta perspektif subjek secara terbuka dan mendalam (Barone & Ammons, 2021). Pengumpulan data dokumentasi dilakukan dengan menghimpun bahan tertulis atau arsip yang relevan sebagai pelengkap yang bersifat faktual (Daruhadi & Sopiati, 2024).

Analisis data dilakukan menggunakan model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan yang saling berkaitan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Thalib, 2022). Dalam proses analisisnya, penelitian ini menggunakan kerangka Teori Dialektika Rasional—yang mencakup reason-giving, two-way dialogue, dan negotiation and agreement—untuk menganalisis secara spesifik bagaimana ibu membimbing, berdiskusi, serta membangun kesepakatan terkait penggunaan Roblox secara bijak dengan anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan tujuh orang informan (ibu pemain aktif Roblox yang memiliki anak usia 3-13 tahun), ditemukan bahwa ibu menghadapi lima permasalahan utama dalam mencegah dampak negatif game Roblox pada anak. Permasalahan tersebut meliputi: kecenderungan durasi bermain yang berlebih, paparan konten kekerasan dan pornografi, risiko interaksi dengan orang asing, rendahnya pemahaman anak tentang risiko digital, serta perbedaan keinginan antara ibu dan anak terkait kebebasan bermain.

Untuk mengatasi ketegangan dari permasalahan tersebut, ibu yang juga memiliki pemahaman terkait game Roblox melakukan penyesuaian pola komunikasi interpersonal dengan menerapkan Teori Dialektika Rasional.

Tabel 1. Informan Ibu Pemain Aktif Game Roblox

Kode	Usia	Pekerjaan	Usia Anak
M	29 th	Ibu Rumah Tangga	6 th
RM	33 th	Ibu Rumah Tangga	5 th

K	34th	Ibu Rumah Tangga	10th & 7th
RK	35th	Nakes	10th
I	23th	Mahasiswi	6th
RI	30th	Dosen	5th
RN	26th	Ibu Rumah Tangga	3th

Dalam upaya mencegah dampak negatif, para ibu menggunakan strategi komunikasi persuasif dan edukatif melalui reason-giving (pemberian alasan logis). Ibu tidak hanya sekadar memberikan larangan otoriter terkait durasi bermain, melainkan turut memberikan penjelasan rasional mengenai konsekuensi buruk penggunaan game berlebihan, seperti gangguan kesehatan mata, menurunnya fungsi kognitif (brain), dan terganggunya kewajiban belajar. Komunikasi persuasif semacam ini sangat krusial agar ibu dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi yang bertanggung jawab secara lebih mudah diterima oleh anak (Wati et al., 2026). Reason-giving ini juga intensif digunakan ibu saat melarang anak berinteraksi dengan orang asing (melalui menonaktifkan fitur obrolan suara maupun teks). Langkah ini merupakan bentuk kesadaran

keamanan digital guna menghindari ancaman kejahatan siber yang menyasar anak, seperti cyberbullying maupun child grooming (Rahmadani et al., 2025). Hal ini mengonfirmasi Teori Dialektika Relasional (Baxter dalam Saputra, 2023), di mana ketegangan antara keinginan bebas anak dan pengawasan ibu dapat dijembatani lewat pemberian pemahaman yang rasional.

Selanjutnya, ibu menerapkan pola komunikasi empatik dan terbuka melalui strategi two-way dialogue (dialog dua arah). Anak-anak dengan kepolosannya kerap kali memiliki rasa ingin tahu tinggi untuk mengeksplorasi Roblox tanpa menyadari risikonya (Syas & Yahsy, 2022). Sebagai contoh, saat anak hampir terjebak penipuan finansial dalam permainan "robux donate", para ibu memilih memposisikan diri sebagai pendengar yang suportif terlebih dahulu alih-alih langsung memarahi anak. Di era disrupsi digital di mana masyarakat sangat bergantung pada teknologi untuk aktivitas sosial (Hidayat et al., 2024), pendekatan dialogis semacam ini terbukti menumbuhkan rasa nyaman pada anak. Anak tidak takut untuk terbuka menceritakan kendala dan pengalamannya, sehingga

komunikasi tidak hanya bersifat satu arah melainkan ada proses saling bertukar pikiran secara emosional.

Terakhir, ibu menerapkan pola komunikasi asertif melalui strategi negotiation and agreement (negosiasi dan kesepakatan). Perbedaan kepentingan sering kali muncul karena anak terus-menerus menawarkan tambahan waktu bermain, sementara ibu mengutamakan kedisiplinan. Melalui komunikasi ini, ibu melibatkan anak dalam pembuatan aturan, seperti menyepakati bahwa bermain Roblox hanya bisa dilakukan di akhir pekan, atau bertindak sebagai reward setelah pekerjaan rumah dan kewajiban sekolah terselesaikan. Tak hanya terkait waktu, negosiasi juga meliputi persetujuan konten permainan mana yang aman diakses. Kesepakatan dua arah ini menumbuhkan tanggung jawab di dalam diri anak untuk mematuhi aturan tersebut tanpa merasa ditekan secara sepihak, yang secara efektif mencegah kecanduan dan perilaku negatif dari Roblox.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ibu yang aktif bermain game

Roblox menerapkan pola komunikasi persuasif, edukatif, empatik, dan asertif untuk mencegah dampak negatif permainan tersebut pada anak. Melalui pendekatan Teori Dialektika Rasional, ibu mampu membangun kesadaran anak agar menggunakan Roblox secara lebih bijak melalui tiga strategi utama. Pertama, melalui reason-giving, ibu memberikan pemahaman dan penjelasan logis terkait aturan yang diberikan, seperti batasan waktu bermain serta bahaya berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal. Kedua, melalui two-way dialogue, ibu membuka komunikasi dua arah sebagai pendengar yang baik untuk memahami pengalaman serta pendapat anak terkait aktivitas bermainnya. Ketiga, melalui negotiation and agreement, ibu dan anak menyusun kesepakatan bersama terkait durasi bermain, jenis permainan yang diperbolehkan, serta konsekuensi jika aturan dilanggar, sehingga anak memiliki rasa tanggung jawab untuk mematuhi kesepakatan tersebut. Komunikasi yang terbuka dan berbasis kesepakatan ini terbukti secara efektif mengurangi risiko dampak negatif game Roblox pada

aspek pendidikan, kesehatan, psikologis, dan perilaku sosial anak.

E. Saran

Sebagai saran perbaikan dan penelitian lanjutan, orang tua diharapkan dapat terus meningkatkan literasi digital serta menerapkan komunikasi yang terbuka secara konsisten dalam mendampingi anak saat bermain game. Selain itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji peran anggota keluarga lain, seperti ayah, serta memperluas kajian pada pola komunikasi terkait platform digital atau game online populer lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pendampingan media digital dalam keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Annastasya, D. A., Pramono, B. S., & Widhiandono, D. (2025). Komunikasi orang tua dan anak dalam pembatasan game online di Kelurahan Magersari Kota Mojokerto. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 5(3), 72-82.
- Barone, T. L., & Ammons, S. K. (2021). 'Ultimate Introvert' to the touchy-chummy: Using simulations to teach

- interviewing skills. *Teaching Anthropology*, 10(3), 21-28.
- Darmayunita, N., & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang dewasa. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 5(2).
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423-5443.
- Faturahman, A., Kusumandari, R., & Efendy, M. (2025). Kecenderungan impulsive buying pada remaja pengguna Roblox: Apakah dipengaruhi kecanduan game online dan kontrol diri?. *Sukma: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(2), 294-303.
- Gunaka, F. J. (2025). Pengaruh kualitas komunikasi pemain game online multiplayer Roblox di aplikasi Discord terhadap kerja sama tim: Survey pada grup Xobsor (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).
- Hidayat, N., Paccagnnelae, N., & Paramithaswari, D. (2024). Peningkatan keterampilan keamanan digital pada siswa SMK Ananda Bekasi di era disrupsi digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 4(3), 234-242.
- Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., Rahma, L. F., & Widinia, W. (2025). Representasi gaya bicara dan perilaku anak-anak SD dari game online Roblox. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5955-5967.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak game online terhadap perilaku sosial siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah analisis fenomenologis. *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research And Applications*, 2(2), 71-86.
- Nisrina, D. R. (2022). Pola komunikasi orang tua dan remaja yang bermain game online Free Fire pada masa pandemi Covid 19 (Studi kasus pada komunitas parenting Childhood Optimizer) (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Rahmadani, N. R., Amelia, R., Putri, S. A., Ramadhannia, R. N., Putra, R. M., Pratiwi, M. G., & Sunaryo, S. (2025). Tinjauan yuridis tanggung jawab orang tua dalam pencegahan kejahatan siber terhadap anak dibawah umur dalam penggunaan aplikasi game Roblox. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(6), 8643-8650.
- Saputra, M. A. A. (2023). Dialog orang tua dalam edukasi sikap pada anak pengguna aktif gadget di Desa Keboromo Kecamatan Tayu Kabupaten Pati.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2022). Komodifikasi users pada platform game online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98-109.
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan analisis data model Miles dan

Huberman untuk riset akuntansi budaya. Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah, 5(1), 23-33.

Wahid, M., & Fauzan, A. (2022). Game online sebagai pola perilaku: Studi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako.

Wati, E., Yusalia, H., & Astrid, G. (2026). Komunikasi orang tua sebagai sarana edukasi anak tentang bahaya game Roblox di Palembang: Indonesia. Studia Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(1), 18-27.