

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Era digital ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merevolusi cara manusia berinteraksi, belajar, dan berekreasi dalam keseharian mereka. Kemajuan ini menghadirkan ekosistem baru di mana informasi dapat diakses dengan cepat dan tanpa batas geografis.

Akses internet yang semakin mudah dan terjangkau menjadikan aktivitas digital sebagai bagian dari rutinitas masyarakat modern. Perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer kini bukan lagi barang mewah, melainkan kebutuhan dasar yang melekat dalam aktivitas belajar dan hiburan. Anak-anak, termasuk usia sekolah dasar, menjadi salah satu kelompok yang paling cepat beradaptasi terhadap perubahan digital ini. Kondisi tersebut memungkinkan mereka untuk terhubung secara daring dan menikmati berbagai bentuk hiburan digital.

Pada saat ini *game online* juga dapat diakses melalui gadget, dahulu *game online* hanya bisa menggunakan komputer yang terhubung dengan internet saja, tetapi disaat gadget sudah bisa terkoneksi ke jaringan internet maka sangat mudah untuk mengakses *game online*. Saat ini *game online* pada gadget mudah diunduh secara gratis *Goggle Play Store* dan *App Store*. Di sana orang bisa menginstal berbagai jenis *game online* ataupun *offline*.

Laporan terkini dari situs layanan manajemen media sosial menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet global pada tahun 2025 telah mencapai sekitar 5,56 miliar pengguna, dari total populasi dunia yang diperkirakan berjumlah 8,2 miliar jiwa pada awal tahun yang sama. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh penduduk dunia telah terhubung dengan internet.

Di Indonesia, penetrasi internet juga menunjukkan angka yang signifikan. Jumlah pengguna internet tercatat mencapai 221 juta orang, atau setara dengan 79,5 persen dari total populasi nasional. Dengan capaian tersebut, Indonesia termasuk ke dalam jajaran negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Lebih lanjut, data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 mengungkapkan bahwa 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57 persen di antaranya telah mengakses internet.

Jika ditinjau berdasarkan kelompok usia, terdapat 5,88 persen anak berusia di bawah satu tahun yang telah menggunakan gawai, serta 4,33 persen yang sudah terhubung dengan internet pada tahun 2024. Pada kelompok usia yang lebih tinggi, penggunaan perangkat digital menunjukkan peningkatan yang cukup tajam. Sebanyak 37,02 persen anak usia 1–4 tahun dan 58,25 persen anak usia 5–6 tahun tercatat telah menggunakan telepon genggam.

Sementara itu, 33,80 persen anak usia 1–4 tahun dan 51,19 persen anak usia 5–6 tahun telah mengakses internet. Bahkan, di wilayah tertinggal sekalipun, ditemukan fenomena kecanduan media sosial pada anak usia 13–14 tahun, yang mengindikasikan meluasnya penetrasi teknologi digital hingga ke daerah dengan keterbatasan akses.

Selain itu, data dari *UNICEF* menunjukkan bahwa setiap setengah detik, seorang anak di dunia pertama kali mengakses internet. Di Indonesia sendiri, dari total pengguna internet yang mencapai 221 juta orang, sekitar 9,17 persen di antaranya berusia di bawah 12 tahun. Kondisi ini menempatkan anak-anak dan generasi muda sebagai kelompok yang semakin rentan terhadap berbagai risiko dan ancaman di ruang digital.

Meskipun upaya pengawasan dari orang tua tetap dilakukan. Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia menyatakan bahwa pada dasarnya orang tua telah berupaya memberikan batasan dalam penggunaan internet bagi anak-anak. Namun, data menunjukkan bahwa sekitar 22 persen anak tidak mematuhi aturan yang telah ditetapkan oleh orang tua dalam aktivitas mereka di dunia maya

Sejak dirilis pada 2006, platform *game online* asal Amerika Serikat ini telah menjadi tempat berkumpul anak-anak di dunia maya. Beberapa komunitas juga menggunakan platform Roblox untuk mengajari anak-anak melakukan coding, sehingga mampu membuat game sendiri.

Di masa pandemi, hingga awal Oktober 2020, Roblox telah mengumpulkan US\$ 2 miliar dari game seluler ini. Pada tahun yang sama, Roblox diprediksi mencatatkan pendapatan sebesar US\$250 juta lebih. Pada Januari 2021, pengguna aktif bulanan Roblox telah mencapai 199 juta. Berarti, penggunaanya meningkat dibandingkan pada 2020 yang mencapai 121 juta pengguna aktif bulanan (cnbcindonesia.com, 2020).

Di Indonesia, Roblox merupakan platform *game online* yang sangat populer bagi anak-anak. Berdasarkan studi terbaru dari Kaspersky Safe Kids, Roblox menempati urutan paling populer dengan persentase 8,27 persen, berkaitan dengan hal-hal yang paling diminati anak-anak sepanjang tahun 2020 sampai 2021 dari segi ketertarikan terhadap game. Sementara itu, berdasarkan peringkat mobile game favorit yang paling laku dan laris di Indonesia, Roblox menduduki peringkat enam (antaranews.com,2021).

Pengguna *game online* yang di keluarkan oleh Newzoo (*Global Games Market Report*) pada tahun 2018 pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna game di asia pasifik mencapai 1,2 miliar atau sekitar 50 persen dari total populasi di dunia. Di indonesia sendiri pengguna *game online* mencapai 82 juta jiwa dan di indonesia pernah menempati peringkat 17 di dunia dengan pendapatan melalui *game online*. *Game online* memiliki beberapa jenis, sesuai dengan minat seseorang untuk memilih selera *game online* yang mana. *Game online* memiliki banyak jenis seperti permainan perang hingga permainan petualangan.

Perkembangan teknologi digital pada era modern saat ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada pola aktivitas dan hiburan anak-anak. Kemajuan akses internet serta hadirnya berbagai platform digital menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang sangat diminati, khususnya oleh anak usia sekolah. Anak-anak kini tidak hanya bermain untuk mengisi waktu luang, tetapi juga membangun interaksi sosial melalui fitur komunikasi yang

tersedia dalam game. Fenomena ini menunjukkan bahwa dunia digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak sehari-hari

Bagi anak-anak pada tahap sekolah dasar, kemudahan akses teknologi digital membuka peluang besar dalam pengembangan potensi diri. Mereka dapat memperluas wawasan melalui konten edukatif, meningkatkan kemampuan literasi digital, dan berinteraksi dengan teman sebaya secara virtual.

Aktivitas digital juga memberi kesempatan bagi anak untuk mengenal berbagai bentuk kreativitas dan permainan interaktif yang mendukung perkembangan kognitif. Namun, peluang tersebut memunculkan tantangan baru bagi orang tua dalam hal pendampingan dan pengawasan aktivitas digital. Pengelolaan waktu layar menjadi aspek penting untuk mencegah anak menghabiskan waktu berlebihan di depan gawai. Kontrol terhadap konten digital juga menjadi faktor krusial untuk memastikan anak hanya mengakses informasi yang aman dan sesuai usia.

Salah satu bentuk hiburan digital yang semakin populer di kalangan anak usia sekolah dasar adalah *game online* menawarkan pengalaman yang jauh berbeda dibandingkan permainan tradisional karena memadukan interaksi sosial dan eksplorasi dunia virtual.

Melalui fitur bermain bersama secara daring, anak dapat berkomunikasi dengan pemain lain dan mengembangkan kerja sama dalam permainan. Hal ini menjadikan *game online* sebagai aktivitas yang menarik bagi anak-anak yang haus stimulasi dan interaksi sosial. Selain itu, visual yang menarik dan fitur permainan yang dinamis membuat anak mudah terlibat dalam alur permainan.

Akibatnya, *game online* menjadi salah satu aktivitas yang sering dipilih untuk mengisi waktu luang setelah sekolah. Dari banyak platform ini yang sedang tren di generasi sekarang adalah *game* Roblox yang sedang populer dikalangan anak-anak dan remaja. *Game* ini menawarkan berbagai kesempatan untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan anak dalam Menyusun dunia virtualnya.

Dengan adanya tren *game* roblox ini yang menjadi budaya mereka di kehidupan sehari-hari juga dapat menjadi pengaruh dalam pertumbuhan yang menentukan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan tahapan permainan paralel yang dikemukakan oleh Mildred Parten yaitu anak bermain Bersama tetapi tidak ada interaksi langsung antara pemain, tetapi tetap fokus pada aktivitas masing-masing.

Game ini memberikan anak ruang untuk menyusun dunianya dalam membangun pengalaman bermain yang interaktif dan kreatif dan pemain juga bisa berinteraksi dengan pemain lainnya di dunia virtual yang mereka bangun. Penggunaan *game* ini juga dapat dijadikan sebagai media dalam mengembangkan kemampuan anak dalam membentuk karakter sosialnya. Sesuai dengan dunianya yaitu bermain.

Di antara berbagai *game online*, terdapat beberapa judul yang mendapat perhatian besar dari anak-anak, termasuk mereka yang masih berada pada tahap perkembangan sekolah dasar. Popularitas *game* ini muncul karena desain permainan yang mudah diakses dan dapat dimainkan tanpa memerlukan perangkat canggih.

Anak-anak yang terbiasa menghabiskan waktu di rumah setelah sekolah cenderung menjadikan *game* sebagai bagian dari rutinitas harian mereka. Dalam konteks tersebut, *game online* dapat memiliki fungsi sosial karena membantu anak merasa terhubung dengan teman-temannya. Namun, integrasi *game* dalam rutinitas harian membawa potensi risiko jika tidak diimbangi dengan kontrol dan pengaturan waktu. Oleh karena itu, peran orang tua dan pengawasan menjadi semakin penting dalam menjaga keseimbangan aktivitas digital anak.

Salah satu game online yang populer di kalangan anak-anak adalah Roblox, yaitu platform permainan daring yang memungkinkan pengguna bermain sekaligus berinteraksi dengan pemain lain dalam berbagai jenis permainan. Roblox menarik perhatian karena menyediakan ruang kreatif, karakter virtual, serta tantangan permainan yang beragam.

Namun, penggunaan Roblox yang semakin intens juga dapat memunculkan berbagai permasalahan, seperti anak menjadi lebih fokus pada dunia game dibandingkan aktivitas belajar, berkurangnya waktu bersama keluarga, serta menurunnya kualitas komunikasi secara langsung di lingkungan rumah.

Menurut hasil persentase pengguna Backlinko (2024). *Roblox User and Growth Stats You Need to Know in 2024* menunjukkan bahwa pengguna aktif bulanan hampir setengah dari menyeluruh pengguna. Popularitas roblox dikalangan anak-anak disebabkan oleh beberapa faktor yang mendukung minat bermain mereka, seperti mudah diakses, permainan yang bervariasi, dan fitur interaktif yang memungkinkan mereka menjelajahi, merancang, dan bahkan memonetisasi konten yang mereka buat.

Roblox mencatat lonjakan para pengguna yang signifikan dari tahun sebelumnya.

Hal ini menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menjadi sarana eksperimen dalam kreatifitas anak-anak. Selain menjadi platform bermain, game ini memberikan dukungan pada anak-anak dalam tahapan perkembangan sosial khususnya pada tahapan permainan paralel yang diuraikan oleh Mildred Parten.

Dalam tahapan ini anak-anak akan cenderung bermain berdampingan dengan anak lain tetapi tidak ada interaksi langsung antar keduanya. Dalam konteks permainan roblox, mereka berada dalam dunia virtual yang sama dengan pemain lain, namun tetap bermain dan menyusun dunianya sendiri yang mencerminkan sifat permainan paralel.

Mereka akan mengamati pengguna lain, melihat karya yang mereka buat, dan memperoleh inspirasi kreatif tanpa perlu bekerja secara fisik langsung. Fitur roblox studio mendorong mereka dalam merancang permainan atau elemen dunia virtual mereka sendiri, pengaturan tata letak hingga pengembangan *gameplay* yang dapat dimainkan oleh pengguna lain. Sehingga hal ini mendukung kreativitas yang dimilikinya sambil mengenalkan konsep komunitas virtual yang dapat menginspirasi untuk mengembangkan dasar keterampilan sosial.

Menurut Swandhina dan Maulana (2022), Generasi alpha memiliki kedekatan yang erat dengan teknologi dan internet, sehingga mereka menjadi lebih rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak diawasi dengan baik. Orangtua memegang peran penting dalam membimbing dan mengawasi anak dengan

menggunakan teknologi secara sehat. Komunikasi antara orangtua dan anak dapat membangun kepercayaan, ikatan emosional, serta ketrampilan sosial (Nugroho et al., 2022). Namun, perkembangan teknologi juga menimbulkan tantangan dalam menjaga kualitas komunikasi tersebut (RA & Diana, 2023).

Menurut Joseph De Vito dalam (Ilhamsyah, 2022) komunikasi adalah transmisi lisan verbal dan nonverbal dari pesan pelengkap antara dua individu atau kelompok kecil. *Game online* semakin akrab di telinga masyarakat lokal Indonesia, khususnya anak muda, remaja, dewasa seiring dengan perkembangan popularitas *game online* tersebut di kota-kota besar di Indonesia.

Bahkan *game online* berkembang menjadi dunia baru dengan interaksi pemain-kepemain (Juwita et al., 2022). Bagaimana mungkin seseorang tertarik untuk bermain *game online* dibandingkan dengan *game offline*. Ada *game online* yang memiliki ide dasar yang sama dengan *game offline*, tetapi versi *online* jauh lebih menyenangkan. Misalnya, ada lebih banyak level, aksesoris, lawan, dan hal hal lain di *game online* (Kencanawati & Fitriyani, 2021). Siswa SD dan SMP yang masih tergolong muda kemungkinan besar akan kecanduan jika menghabiskan waktu dengan bermain *game online*.

Ketika seorang anak kecanduan bermain *game online*, mereka akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Juwita et al., 2022). Siswa sekolah dasar dan menengah menghabiskan sekitar 5-6 jam setiap hari di sekolah untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang

membantu teman sebaya, tetapi dengan pembelajaran Internet sangat diharapkan siswa hanya diberi tugas untuk diselesaikan dengan waktu seleksi yang cukup lama.

Hal ini menyebabkan banyak siswa menjadi lesu bahkan mengabaikan tugas mereka dan seringkali mereka mengalihkan waktu mereka harus digunakan untuk mempelajari cara bermain game berbasis web seperti, *mobile legend* dan *Free Fire* (Idris et al., 2022).

Banyak orang tua yang menyangkan keputusannya membiarkan anaknya bermain game di rumah karena khawatir akan terjadi apa-apa jika anak bermain dengan teman sebayanya di luar rumah. Kurangnya informasi dapat berdampak negatif terhadap kebiasaan bermain *game* anak karena lemahnya pengawasan terhadap kebiasaan bermainnya.

Akibatnya, anak-anak menjadi terbiasa bermain *game online*. Sebagai orang tua di era internet, penting untuk menyadari tanggung jawab yang terkait dengan membesarkan anak, yang selalu menghabiskan waktu di rumah bersama orang tua (Renata et al., 2023). Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membuat anaknya merasa nyaman di rumah, memberikan bimbingan yang lembut, dan selalu mengawasi kegiatan anaknya.

Orang tua harus berperan dalam mencegah anaknya mengembangkan kebiasaan bermain *game online* untuk mengurangi fiksasi, sehingga di kemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan lancar tanpa menimbulkan akibat yang merugikan dari hal-hal yang mengagetkan (Muhammad Rezeki et al, 2022). Dalam hal ini, kemampuan orang tua untuk membatasi waktu bermain anaknya

dengan mengajaknya berolahraga, refreshing, atau membaca lebih penting dalam mengurangi adiksi *game online*. Karena anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di rumah daripada di sekolah, orang tua memainkan peran penting dalam mencegah anak mereka mengembangkan kecanduan *game online*.

Sejumlah penelitian Aristina Halawa (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Beberapa studi menemukan bahwa kecanduan *game online* dapat menurunkan konsentrasi belajar dan memengaruhi performa akademik siswa sekolah dasar.

Hal ini terjadi karena waktu belajar anak berkurang akibat lebih banyak digunakan untuk bermain *game*. Selain itu, paparan intensif terhadap dunia virtual dapat memengaruhi perilaku sosial anak, termasuk kecenderungan menarik diri dari interaksi langsung. Jika tidak dikendalikan, aktivitas bermain *game* yang berlebihan berisiko memicu masalah kesehatan fisik seperti kelelahan mata dan pola tidur terganggu. Temuan-temuan tersebut memperkuat urgensi pendampingan orang tua dalam mengarahkan pola penggunaan *game online* pada anak.

Intensitas bermain *game online* juga dapat berdampak signifikan terhadap keterampilan sosial anak, terutama dalam kemampuan bekerja sama dan berinteraksi secara sehat. Sebuah studi di SD kawasan semi-urban di Indonesia menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah skor keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, kontrol diri, dan kemampuan komunikasi (journal. sinthop. 2025).

Salah satu dampak anak bermain *game* hingga kecanduan yaitu berdampak pada kesehatan mereka yaitu lebih memilih bermain *game* daripada makan, menyebabkan mereka susah makan dan makan tidak teratur (Renata et al., 2023). Selain itu, hal ini dapat memperlambat sistem saraf dan otak pada anak-anak yang menyebabkan anak-anak tidak memiliki keinginan untuk belajar, lepas kendali dengan baik, sulit diatur dan memiliki kata-kata buruk karena mereka sering bermain *game online*.

Pencapaian anak juga dipengaruhi secara negatif oleh permainan *game* yang berlebihan, yang meliputi nilai jelek, kurangnya aktivitas fisik, dan menghabiskan uang untuk hal-hal yang tidak seharusnya, seperti pulsa internet dan voucher *game*. Anak-anak lebih individualistis dan sulit bersosialisasi dengan teman di kehidupan nyata karena kecanduan bermain *game online*.

Dampak negatif lainnya berkaitan dengan perkembangan bahasa dan perilaku, di mana penelitian kualitatif menemukan bahwa anak yang sering memainkan *game online* tertentu kerap meniru gaya bahasa kasar atau tidak pantas dari komunitas dalam *game*, lalu membawanya ke interaksi sehari-hari.

Di sisi lain, pada aspek motivasi dan minat belajar, sejumlah studi melaporkan bahwa penggunaan *game online* dengan durasi tinggi dapat mengurangi minat belajar siswa sekolah dasar karena perhatian mereka lebih banyak tersita pada permainan dibandingkan kegiatan akademik (Jurnal Elektronik UTP 2023). Temuan serupa juga terlihat pada penelitian lain yang mengungkap bahwa penggunaan *game* yang tidak terkendali dapat menurunkan motivasi belajar secara umum, sebab waktu yang

seharusnya dialokasikan untuk belajar justru tergantikan oleh aktivitas bermain (Jurnal UNW 2022).

Kondisi tersebut menimbulkan tantangan baru bagi orang tua dalam menjalankan perannya sebagai pendamping dan pengawas aktivitas digital anak. Orang tua diharapkan mampu memberikan arahan dan batasan yang tepat agar anak dapat menggunakan game online secara sehat dan seimbang. Dalam hal ini, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak menjadi aspek yang sangat penting, karena melalui komunikasi yang efektif orang tua dapat memahami kebutuhan anak, memberikan edukasi, serta membangun hubungan yang lebih terbuka dalam menghadapi pengaruh media digital.

Selain aspek akademik dan sosial, peran orang tua dalam pengasuhan dan komunikasi interpersonal menjadi sangat penting untuk membantu anak menggunakan teknologi termasuk *game online* secara lebih bijak, terarah, dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pra-riset melalui wawancara dengan guru SDN Ajitunggal, diketahui bahwa game online Roblox merupakan salah satu permainan yang cukup dikenal oleh murid, meskipun penggunaan gawai tidak diperbolehkan di lingkungan sekolah.

Guru menyampaikan bahwa sebagian besar murid memainkan game online di rumah, terutama pada waktu sepulang sekolah, malam hari, dan saat hari libur. Dari hasil pengamatan guru di kelas, sebagian murid yang sering bermain game online menunjukkan kecenderungan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Hal

ini terlihat dari adanya murid yang mudah melamun, kurang konsentrasi, serta mengalami penurunan waktu belajar di rumah.

Meskipun demikian, guru menilai bahwa perubahan perilaku tersebut belum bersifat ekstrem, namun tetap perlu mendapatkan perhatian. Guru juga mengungkapkan bahwa pengaruh lingkungan dan teman sebaya cukup kuat dalam membentuk kebiasaan bermain game pada murid.

Beberapa murid diketahui meniru istilah atau bahasa yang sering digunakan dalam permainan game online, meskipun pihak sekolah telah menanamkan aturan dan nilai untuk menghindari penggunaan bahasa kasar baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan ibadah.

Dalam aspek komunikasi orang tua, guru menyampaikan bahwa sebagian besar orang tua mengetahui aktivitas bermain game anaknya. Namun, tingkat pengawasan orang tua berbeda-beda. Sebagian orang tua telah menerapkan pembatasan waktu bermain game, sementara sebagian lainnya cenderung kurang optimal dalam melakukan pengawasan karena faktor kesibukan pekerjaan serta pemberian fasilitas gawai dan akses internet tanpa pengawasan yang memadai. Guru juga menyatakan bahwa terdapat laporan dari orang tua terkait anak yang terlalu sering bermain game sehingga mengganggu jam belajar dan waktu istirahat.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak memiliki peran penting dalam mengontrol intensitas bermain game online. Oleh karena itu, guru menilai perlunya kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua dalam memberikan aturan, pengawasan, serta komunikasi yang tepat agar

penggunaan game online tidak berdampak negatif terhadap perkembangan dan perilaku murid.

Temuan pra-riset dari guru tersebut memperkuat pentingnya peran komunikasi interpersonal orang tua dalam mengarahkan penggunaan game online pada murid. Komunikasi yang terbuka, pengawasan yang konsisten, serta pemberian batasan yang jelas diharapkan dapat membantu murid menggunakan game online secara lebih sehat dan seimbang.

Berdasarkan hasil pra-riset melalui wawancara terhadap 4 murid SDN Ajitunggal, diketahui bahwa seluruh murid telah mengenal dan memainkan game online Roblox. Murid mulai bermain Roblox sejak usia yang relatif dini dan menjadikan permainan tersebut sebagai salah satu aktivitas hiburan utama di luar jam sekolah. Intensitas bermain game bervariasi, mulai dari sekitar 30 menit hingga beberapa jam dalam sehari, terutama dilakukan sepulang sekolah, malam hari, dan saat waktu libur.

Murid mengungkapkan bahwa Roblox dianggap menarik karena memiliki berbagai jenis permainan, peta yang beragam, serta memungkinkan mereka bermain dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Faktor kesenangan dan pengaruh teman menjadi alasan utama murid memainkan game tersebut.

Sebagian murid menyatakan bermain atas keinginan sendiri, sementara sebagian lainnya bermain karena ajakan teman. Namun demikian, hasil pra-riset juga menunjukkan bahwa beberapa murid pernah mengalami dampak negatif akibat bermain game online Roblox, seperti lupa waktu belajar, lupa makan, serta tidur larut

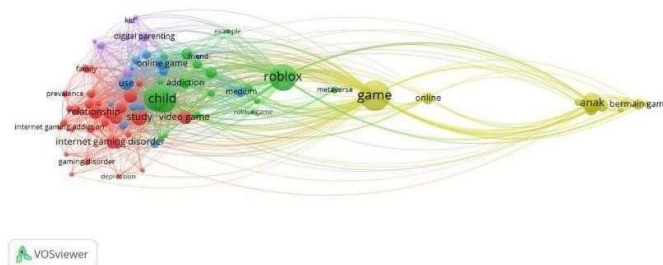
malam. Meskipun demikian, sebagian murid masih menunjukkan kepatuhan terhadap orang tua ketika diminta untuk berhenti bermain, meskipun ada pula murid yang mengaku sulit berhenti ketika sudah terlalu asyik bermain game.

Dalam hal komunikasi dengan orang tua, sebagian besar murid menyatakan bahwa orang tua mengetahui aktivitas mereka dalam bermain game. Bentuk komunikasi yang dilakukan orang tua umumnya berupa pengingat untuk makan, belajar, beribadah, serta pemberian batasan waktu bermain. Murid juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih nyaman bermain game ketika orang tua memberikan arahan dengan cara yang tidak memarahi secara berlebihan, tetapi melalui pengawasan dan aturan yang jelas.

Temuan pra-riiset dari murid tersebut sejalan dengan pandangan guru yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online pada murid perlu mendapatkan perhatian khusus dari orang tua. Komunikasi interpersonal orang tua menjadi faktor penting dalam mengarahkan perilaku anak agar penggunaan game online tidak mengganggu kewajiban belajar, waktu istirahat, serta interaksi sosial anak di lingkungan keluarga dan sekolah.

Gambar 1. 1

Network Visuzilation



Selain itu, pemetaan bibliometrik menggunakan *aplikasi VOSviewer* menunjukkan bahwa kata kunci dominan dalam penelitian terkait Roblox dan game online berkisar pada tema seperti *child, game, online game, addiction, serta internet gaming disorder*. Hal ini mengindikasikan bahwa fokus penelitian sebelumnya lebih banyak membahas dampak adiksi game dan perilaku anak dalam penggunaan media digital. Namun demikian, keterkaitan antara fenomena penggunaan roblox dengan perilaku komunikasi interpersonal secara langsung antara orang tua dan anak, khususnya dalam konteks pendampingan dan pengawasan penggunaan game online pada siswa sekolah dasar, masih belum banyak diteliti secara mendalam.

Dengan kata lain, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang menunjukkan bahwa aspek komunikasi interpersonal dalam keluarga belum menjadi perhatian utama pada kajian Roblox sebelumnya. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada upaya untuk mengintegrasikan fenomena penggunaan *game online Roblox* dengan perspektif Ilmu Komunikasi, khususnya pada kajian perilaku komunikasi interpersonal orang tua dengan anak sekolah dasar.

Penelitian ini tidak hanya memandang Roblox sebagai media hiburan atau pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang interaksi digital yang memengaruhi pola hubungan komunikasi dalam keluarga. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik baru dalam pengembangan studi komunikasi interpersonal keluarga di era digital, terutama dalam memahami bagaimana orang tua membangun keterbukaan, pengawasan, serta pola komunikasi yang efektif dalam menghadapi intensitas penggunaan game online Roblox pada anak usia sekolah dasar.

Namun, apabila ditinjau lebih jauh, kata kunci yang berkaitan dengan aspek komunikasi interpersonal dalam keluarga masih belum menjadi fokus utama. Padahal, penggunaan Roblox pada anak usia sekolah dasar tidak hanya berdampak pada perilaku bermain anak, tetapi juga memengaruhi pola interaksi dan komunikasi antara orang tua dan anak di lingkungan rumah. Hal ini terlihat dari keterhubungan kata “anak” dengan “game” yang berada pada posisi terpisah, sehingga menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait peran komunikasi interpersonal orang tua dalam mendampingi anak pengguna Roblox.

Dengan demikian, dapat ditarik bahwa penelitian terdahulu telah banyak membahas Roblox dari sisi adiksi dan perilaku bermain game, tetapi masih terbatas dalam mengkaji bagaimana orang tua membangun komunikasi interpersonal dengan anak sekolah dasar dalam menghadapi intensitas penggunaan Roblox. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menempatkan komunikasi interpersonal orang tua dengan anak sebagai pusat penelitian, khususnya pada murid SDN Ajitunggal Kota Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru mengenai bagaimana orang tua memaknai, merespons, serta mendampingi perilaku bermain game online Roblox melalui interaksi komunikasi sehari-hari dalam keluarga.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan penelitian ini difokuskan pada Perilaku komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak terkait pengguna game online roblox. Fokus penelitian diarahkan untuk memahami bagaimana orang tua dan anak membangun komunikasi interpersonal dalam mengatur, mendampingi, serta merespons aktivitas bermain game online Roblox, baik dari aspek internal maupun eksternal yang memengaruhinya.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka penelitian ini Menyusun penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana faktor internal yang memengaruhi Perilaku Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dan Anak Terkait Pengguna Game Online Roblox pada SDN Ajitunggal kota Bandung?
2. Bagaimana faktor eksternal yang memengaruhi Perilaku Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dan Anak Terkait Pengguna Game Online Roblox pada SDN Ajitunggal kota Bandung

1.3 Fokus Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka peneliti mempunyai tujuan yaitu:

1. Mengetahui dan menganalisis faktor internal yang memengaruhi Perilaku Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dan Anak Terkait Pengguna Game Online Roblox pada SDN Ajitunggal kota Bandung.
2. Mengetahui dan menganalisis faktor eksternal yang memengaruhi Perilaku Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dan Anak Terkait Pengguna Game Online Roblox pada SDN Ajitunggal kota Bandung.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis, praktis, maupun akademis, khususnya dalam pengembangan kajian Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal keluarga di era digital.

1.3.3 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dan pengembangan teori komunikasi interpersonal, khususnya dalam konteks hubungan komunikasi antara orang tua dan anak dalam menghadapi penggunaan media digital berupa *game online*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji komunikasi interpersonal keluarga, perilaku anak, serta dampak penggunaan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

1.3.4 Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi orang tua murid, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan wawasan dalam membangun pola komunikasi interpersonal yang lebih efektif dalam mendampingi anak menggunakan game online Roblox.
2. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam memperkuat kerja sama dengan orang tua dalam memberikan pengawasan dan arahan terhadap aktivitas digital murid.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai praktik komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam konteks penggunaan *game online*.

1.3.5 Kegunaan Akademisi

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen ilmiah dan bahan rujukan bagi perguruan tinggi, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa dan peneliti lain yang tertarik mengkaji topik komunikasi interpersonal keluarga, anak, dan media digital, khususnya *game online* Roblox.