

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini internet telah hadir sebagai sebuah alat perkembangan komunikasi, saat ini Internet dapat membawa sebuah perubahan yang sangat penting untuk kehidupan manusia. Internet merupakan perubahan dari teknologi salah satunya yaitu sebuah game online. Belakangan ini, game online dapat menarik segala perhatian dari berbagai kalangan dikarenakan fitur dari game online di nilai menarik dan dapat berkembang dengan pesat. Game online merupakan sebuah game atau sebuah permainan berbasis digital yang dapat dimainkan jika suatu perangkat dapat terhubung di dalam suatu jaringan internet, di mana dapat memungkinkan seorang penggunanya untuk dapat terhubung dengan para pemainpemain game online lainnya yang sedang mengakses atau bermain sebuah game tersebut di waktu yang bersamaan Wahid, M., & Fauzan, A. (2022). Maka dari itu game online muncul dari fenomena perkembangan internet yang ada pada saat ini.

Dengan adanya perkembangan tersebut game online dinilai sebagai salah satu cara yang dapat menghibur para penggunanya. Jika dulu sebuah hiburan permainan dapat dirasakan dengan hadir secara langsung ke tempat permainan tersebut untuk merasakan wahana-wahana permainan yang ada, namun pada saat ini, hiburan permainan juga dapat diakses dengan mudah melalui internet yaitu dengan adanya game online. Game online tidak hanya dilihat sebagai sebuah media hiburan saja akan tetapi game online juga dapat dinilai sebagai sebuah wadah agar

dapat melakukan komunikasi, tempat untuk belajar, serta dapat dijadikan sebuah wadah para penggunanya untuk sebagai ruang pembentukan identitas diri masing-masing Darmayunita, N., & Fadillah, M. R. I. (2025).

Munculnya sebuah game online sebagai sebuah perkembangan saat ini tentu saja perlu untuk menyikapi baik dengan sudut pandang yang positif maupun negatif, hal tersebut dapat dinilai dari bagaimana para penggunanya menggunakan permainan game online dengan baik dan benar ataupun dengan menyalahgunakan game online tersebut. Pada saat ini kita sebagai seorang manusia yang sedang mengalami perubahan, maka kita perlu untuk melakukan Batasan mengenai sejauh mana dampak game online khususnya dampak negatif yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan. Dampak negatif yang dapat diberikan dari sebuah game online pada saat ini yaitu adanya rasa ketagihan, dapat membuat seseorang tidak ingin berinteraksi lebih lanjut dengan lingkungan sekitarnya, dapat menjadikan seseorang tersebut menjadi malas, dapat mengganggu Kesehatan, dapat menimbulkan masalah-masalah psikologis jika seseorang tersebut terlarut dengan permainan game online terlalu dalam, dapat membuat seseorang mengalami insomnia sehingga dapat mengurangi jam tidur dan masalah-masalah lainnya yang berakibatkan dari dampak negatif game online. Dapat disadari bahwasanya game online dapat membawa berbagai dampak bagi kehidupan kita pada saat ini (Nasution et al., 2022)

Pada saat ini banyak sekali game online yang dapat membuat para penggunanya untuk merasa lebih berkembang. Maka dari itu, game online membuat para pemainnya dapat merasakan rasa kepuasan dan senang tersendiri bagi mereka serta dapat memberikan rasa sensasi berupa tantangan yang menyenangkan. Game

online juga dapat dengan mudah untuk dimainkan oleh siapa saja dari berbagai orang di seluruh dunia selama para pemainnya masih terhubung terhadap koneksi internet. Menurut Lee, Yu, & Lin, 2007 dalam (Nasution et al., 2022) game online dapat dirasakan tidak hanya menyenangkan saja akan tetapi game online juga dapat dimainkan oleh para penggunanya dengan jarak yang jauh, para pemainnya juga dapat mengembangkan dan dapat menentukan strategi apa saja yang ingin dilakukan, memiliki sebuah gambar visual yang menarik sehingga dapat membuat para pemainnya merasakan ketagihan bahkan membuat seseorang tersebut lupa akan waktu, sehingga mengakibatkan seorang tersebut dapat memilih untuk menyendiri di dalam kamar untuk bermain game daripada melakukan sosialisasi dengan orang sekitarnya.

Salah satu game online yang sedang marak maraknya di mainkan oleh segala jenis kalangan belakangan ini adalah game roblox. Game roblox merupakan sebuah permainan game online yang telah digunakan atau di mainkan sejak pada saat masa pandemi akan tetapi sedang marak-marak dimainkan Kembali belakangan ini. Tidak hanya orang dewasa saja yang dapat bermain game roblox ini, akan tetapi pada saat ini anak-anak juga dapat memainkan game ini dengan mudah. Dengan adanya game online roblox ini, anak-anak tidak sekedar bermain saja, akan tetapi anak-anak juga dapat belajar untuk meniru bagaimana cara komunikasi yang dilakukan oleh pemain lainnya serta dapat mendapatkan sebuah istilah-istilah baru yang sebelumnya belum pernah di dapatkan (Kusuma,A et al., 2025). Dalam hal ini, banyak sekali anak-anak menggunakan cara berkomunikasi yang biasanya digunakan pada saat bermain game terbawa di dalam kehidupan

sehari-harinya, khususnya pada saat sedang berada di lingkungan sekolah maupun di rumah. Pada saat ini, anak-anak dengan mudah dapat melakukan komunikasi melalui game online roblox dengan cara yang beragam dan beberapa kosakata baru yang asing.

Hal itu dikarenakan game roblox merupakan sebuah game yang di mana para penggunanya dapat ikut serta membuat server di dalam game tersebut dan dapat memainkan beragam permainan game roblox itu sendiri yang di ciptakan oleh berbagai komunitas. Game roblox sendiri memiliki sifat yang berbasis multiplayer, di mana game tersebut dapat mendesak para pemainnya untuk dapat berkomunikasi dengan baik diantara pemain yang satu dengan pemain lainnya. Hal ini dilakukan dengan memiliki tujuan agar strategi permainan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik serta dapat dengan mudah untuk memberikan informasi terhadap pemain yang satu dan pemain lainnya Gunaka, F. J. (2025). Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan fitur yang telah tersedia di game roblox seperti fitur kolom komentar dan para pemainnya juga dapat melakukan on mic sehingga dapat berbicara secara langsung terhadap pemain lainnya. Akan tetapi pemain yang dapat melakukan on mic harus menggunakan kartu identitas penduduk atau yang biasa dikenal sebagai KTP. Maka dari itu, para pemain roblox dapat dengan mudah untuk melakukan komunikasi dengan siapa saja tanpa mengetahui siapa orang yang sedang diajak untuk berkomunikasi serta apakah komunikasi yang dilakukan merupakan sebuah komunikasi yang baik atau tidak melalui fitur-fitur yang telah tersedia di dalam game roblox tersebut.

Dengan adanya beragam permainan yang terdapat di dalam game roblox menjadikan game tersebut sebagai salah satu game yang mengalami sebuah perkembangan pesat dengan jumlah 380 juta pengguna aktif setiap bulannya. Game roblox memiliki sebuah keunikan tersendiri yaitu para pemain dari game tersebut dapat dengan mudah untuk mengganti fitur yang ada dengan memberi aksesorisaksesoris yang dapat menggambarkan kepribadian seorang pemain tersebut, sehingga hal tersebut sama dengan bagaimana anak-anak sampai remaja pada saat ini yang sedang mencari jati diri serta membutuhkan pengakuan sosial (Faturahman et al., 2025). Dengan adanya fitur-fitur yang beragam di game roblox serta platform game yang sangat beragam di dalam permainan tersebut membuat game roblox belakangan ini sering kali dijadikan konten di dalam sosial media. Terdapat beberapa komunitas yang ada pada game tersebut untuk membuat kontenkonten sehingga dapat menarik para pemain lainnya untuk turut bergabung di dalam komunitas khusus para pemain game roblox tersebut. Tidak hanya itu saja, kontenkonten roblox juga biasanya berasal dari konten-konten yang dibuat oleh para pemain game online di media sosial YouTube atau yang sering disebut sebagai seorang YouTuber, di mana banyak YouTuber yang melakukan streaming untuk bermain game roblox sehingga membuat para jutaan penonton yang menonton tertarik untuk mencoba game yang sama kemudian membuat trend yang sedang beredar serta membagikan konten tersebut kepada media sosial miliknya.

Salah satu platform dari game roblox yang sedang marak-maraknya di mainkan kemudian dijadikan sebagai sebuah konten adalah para pemainnya memainkan salah satu platform menaik gunung yang ada di dalam game tersebut.

Di dalam game roblox terdapat platform game bermain gunung yang dapat membuat para pemainnya dapat merasakan bagaimana cara mendaki namun dilakukan di dalam game serta terdapat keseruan-keseruan lainnya di dalam game tersebut sehingga dapat dijadikan sebuah konten untuk di unggah pada sosial media. Dengan begitu, banyak orang merasa tertarik untuk memainkan game yang sama agar dapat merasakan sensasi yang ada di dalam konten terkait game roblox tersebut.

Dengan adanya konten-konten yang berkembang pesat mengenai game roblox di sosial media khususnya pada media sosial TikTok, YouTube, Instagram, maupun sosial media lainnya dapat mengakibatkan terjadinya beberapa fenomena baik itu fenomena yang positif maupun fenomena negatif. Dampak positif bermain game roblox adalah para pemainnya dapat dengan mudah untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki di mana game roblox dapat memungkinkan para pemainnya untuk membuat game sendiri dengan menggunakan fitur roblox studio. Hal tersebut dapat membuat para pemainnya dapat belajar mengenai bagaimana cara mendesain serta bagaimana cara melakukan pemrograman secara sederhana dan dapat berpikir secara kreatif. Selain itu fenomena positif yang diakibatkan oleh game roblox adalah para pemain game roblox dapat melakukan interaksi sosial yang menyenangkan di mana para pemainnya dapat bertemu, melakukan kolaborasi, serta melakukan dapat melakukan kerja sama dengan pemain lainnya yang berasal dari berbagai negara. Maka dari itu, game ini dapat membuat para pemainnya untuk membantu mengembangkan keterampilan problem solving para pemainnya hal

tersebut dikarenakan terdapat banyak permainan di dalam game roblox yang menuntut para pemainnya untuk berpikir secara kritis dan memiliki

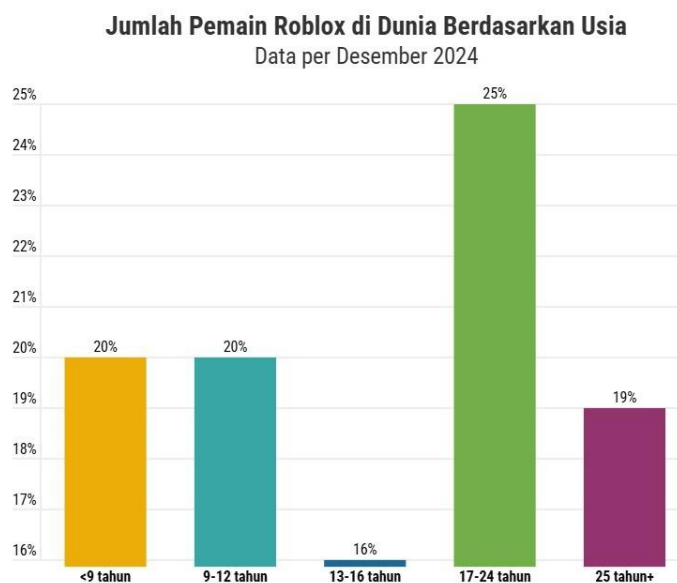
Kerja sama tim yang baik. Akan tetapi, belakangan ini pemerintah khususnya Menteri Pendidikan melakukan pengimbauan terhadap orang tua, guru, hingga para siswa untuk mengingatkan bahwasanya tidak ada larangan resmi yang diberikan oleh pemerintah untuk melarang anak bermain game roblox namun pemerintah hanya mengimbau para guru khususnya orang tua untuk tetap memantau dan lebih berhati-hati terhadap risiko yang diberi serta mengawasi apa saja permainan yang dimainkan oleh anak pada saat bermain game roblox. Hal itu dikarenakan menurut pemerintah terdapat sejumlah permainan yang terdapat di game roblox mengandung elemen-elemen kekerasan yang dikhawatirkan dapat berpengaruh kepada perkembangan anak, terutama pada anak-anak yang masih di dalam jenjang sekolah dasar.



Gambar 1. 1 Informasi Himbauan Dampak Negatif Game Roblox

Sumber: Antara Bengkulu. (2025, 11 Agustus). KPAI minta Komdigi investigasi korban dampak negatif gim Roblox. Diakses dari: <https://bengkulu.antaranews.com/berita/430221/kpai-minta-komdigi-investigasi-korban-dampak-negatif-gim-roblox>

Beberapa perkembangan sepanjang 2025 menunjukkan bahwa imbauan yang di berikan oleh Mendikdasmen bukan tanpa alasan hal itu dilakukan dikarenakan terdapat laporan yang diberikan dari KPAI untuk meminta Komdigi melakukan investigasi mengenai laporan anak yang menjadi korban eksploitasi, cyberbullying serta paparan konten yang dirasa tidak pantas melalui permainan game roblox. Salah satu contoh fenomena negatif yang diberikan oleh game roblox di dunia nyata adalah terdapat anak yang masih di bawah umur sedang memainkan game roblox tanpa mengatur fitur usia sehingga menyebabkan munculnya oknum yang memanfaatkan platform tersebut sebagai kegiatan ilegal.

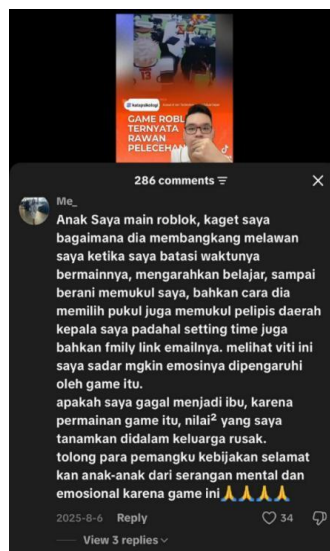


Gambar 1. 2 Jumlah Data Usia Pemain Roblox

Sumber: kumparanNews (2025, 6 Agustus) Roblox Dinilai Berbahaya: Identik dengan Game Anak tapi 44% Pengguna Dewasa. Diakses dari: <https://kumparan.com/kumparannews/robloxdinilai-berbahaya-identik-dengan-game-anak-tapi-44-pengguna-dewasa-25bQc1jm45E/3>

Rata-rata usia pemain game roblox pada tahun 2024 telah diakses sekitar 196 juta orang setiap bulannya di mana terdapat lebih dari 32 juta pemain game roblox yang berusia 13 tahun kebawah serta terdapat 44,9 jumlah pemain yang memiliki usia diatas 13 tahun Fatonah, A. M. (2024). Pada tahun 2025 para

pengguna game roblox meningkat sangat pesat daripada tahun sebelumnya, terdapat 72,4 juta orang memainkan game roblox yang menyebabkan hal itu menjadi perkembangan terpesat 10 tahun terakhir. Berdasarkan data yang ada para pengguna roblox 40% pemainnya merupakan anak-anak yang berusia 3-12 tahun, selain itu juga terdapat 25% anak-anak remaja berusia 17-24 tahun serta 19% orang remaja berusia 25 tahun keatas. Seperti yang telah dijelaskan bahwasanya 19% pemain roblox merupakan orang dewasa yang memiliki umur 25 tahun keatas hal itu dapat dilihat bahwa pada saat ini banyak orang tua yang ikut juga bermain game roblox dengan bertujuan untuk ikut serta mencari hiburan. Hal tersebut membuat adanya himbauan yang serius bagi orang tua untuk melakukan pengawasan secara langsung dan melakukan komunikasi yang baik terhadap anak.



Gambar 1. 3 Fenomena Dampak Negatif Game Roblox

Sumber: Komentar Social Media TikTok

Kurangnya pengawasan yang dilakukan orang tua dapat membuat anak ikut terdampak dari game roblox tersebut, maka dari itu orang tua khususnya ibu memiliki sebuah peran yang sangat penting. Seorang ibu sering kali dianggap

sebagai seorang yang memiliki tanggung jawab atas bagaimana seorang anak dapat bertumbuh dengan baik maupun bagaimana seorang anak dapat memahami digital literacy serta bagaimana risiko yang dimiliki oleh anak tersebut. Pendekatan yang baik dapat dimulai dari bagaimana pola komunikasi yang dilakukan ibu tersebut terhadap seorang anak agar anak dapat dengan nyaman melakukan komunikasi dengan ibu tanpa rasa beban. Peran komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua khususnya ibu terhadap anak dapat mempengaruhi bagaimana keterbukaan anak kepada orang tua sehingga dapat mencegah dampak negatif dari game roblox.



Gambar 1. 4 Informasi Himbauan Pengawasan Kepada Anak

Sumber: Radio Republik Indonesia. (2025. 8 Agustus). KPAI minta pengawasan game anak di perketat. Diakses dari: https://rri.co.id/nasional/1756353/kpai-minta-pengawasan-game-anak-diperketat#google_vignette

Maka dari itu, penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh ibu yang ikut serta aktif bermain game roblox untuk dapat mencegah dampak negatif yang diberikan oleh game roblox tersebut kepada anak di era perkembangan digital yang pesat pada saat ini. Penelitian serupa oleh Nisrina,

D. R. (2022) yang berjudul “Pola Komunikasi orang tua Dan Remaja Yang Bermain Game Online Free Fire Pada Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus pada Komunitas Parenting Childhood Optimizer)” di mana pada penelitian ini menjelaskan bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak dengan usia 13-16 tahun yang bermain game online free fire pada komunitas childhood optimizer, hasil yang di dapatkan dari penelitian ini adalah dapat mengetahui bagaimana respon yang diberikan oleh anak saat orang tua memberikan sebuah stimulus berupa penerapan pola komunikasi. Penelitian kedua yang serupa oleh Annastasya et al. (2025) yang berjudul “Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Pembatasan Game Online Di Kelurahan Magersari Kota Mojokerto” penelitian ini bertujuan untuk dapat mendeskripsikan serta memahami bagaimana komunikasi yang dilakukan di antara orang tua dan anak untuk dapat melakukan pembatasan dalam bermain game online yang ada di Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto.

Penelitian yang akan diteliti oleh penulis dengan judul “Pola Komunikasi Ibu Aktif Pemain Game Roblox Terhadap Anak Untuk Mencegah Dampak Negatif Game Roblox” menghadirkan sebuah penelitian terbaru dengan menggunakan teori Dialektika Rasional. Penelitian ini akan lebih menyoroti mengenai bagaimana seorang ibu yang turut aktif bermain game roblox untuk dapat menyesuaikan bagaimana cara berkomunikasi kepada anak agar lebih baik untuk dapat mencegah dampak negatif yang diberikan dari game online roblox, penelitian ini tidak hanya melihat bagaimana pola komunikasi yang terjadi, akan tetapi juga melihat bagaimana ibu yang turut aktif bermain game roblox dapat menyesuaikan gaya

komunikasi, bahasa, dan sikap untuk menghadapi perbedaan pendapat kemudian bagaimana melakukan pendekatan terhadap anak yang sedang marak-maraknya bermain game roblox. Hal tersebut berbeda dengan penelitian sebelumnya yang memiliki fokus terhadap game online free fire dan berbagai game online yang dimainkan oleh Masyarakat Kelurahan Magersari Kota Mojokerto, di mana penelitian ini memiliki fokus terhadap game online yang sedang marak-maraknya dimainkan belakangan ini yaitu game roblox serta memiliki fokus mengenai bagaimana cara untuk mencegah dampak buruk yang diberikan oleh game roblox terhadap anak-anak.

Untuk mengetahui bagaimana terjadinya pola komunikasi interpersonal yang dilakukan seorang ibu aktif pemain game roblox terhadap anak untuk mencegah dampak negatif yang diberikan game roblox dapat menggunakan teori dialektika rasional. Teori dialektika rasional merupakan sebuah teori yang melihat bagaimana hubungan sebagai sebuah proses yang dialektis dan dialogis, di mana terdapat ketegangan yang dapat diatasi melalui percakapan yang strategis. Teori dialektika rasional dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana ibu dan anak yang sama-sama gemar bermain game roblox dapat mengatasi sebuah ketegangan yang berasal dari bagaimana cara untuk mencegah dampak negatif game roblox serta bagaimana pendekatan komunikasi yang digunakan ibu terhadap anak untuk mencegah ketegangan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pola Komunikasi Ibu Pemain Aktif Game Roblox Terhadap Anak Dalam Mencegah Dampak Negatif Game Roblox?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab bagaimana pola komunikasi ibu yang turut bermain game roblox terhadap anak dalam mencegah dampak negatif game roblox.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjawab dan memberikan penjelasan terkait rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian, serta dapat memberikan sebuah wawasan kajian Ilmu Komunikasi khususnya yang berkaitan dengan Komunikasi Interpersonal agar dapat mengetahui bagaimana sebuah komunikasi interpersonal yang terjadi terhadap seorang ibu yang aktif bermain game dan anak untuk mencegah dampak negatif dari game online roblox.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu komunikasi yang dilakukan antara seorang ibu aktif pemain game roblox terhadap anak untuk mencegah dampak negatif dari game online roblox, yang pada nantinya dapat melihat bagaimana mereka menyesuaikan komunikasi antara satu sama lain. Penelitian ini

juga dapat membantu untuk dapat meningkatkan kesadaran kepada Masyarakat bahwa pentingnya melakukan pendekatan terhadap anak agar dapat mencegah dampak negatif yang diberikan game online roblox kepada anak-anak yang masih di bawah umur khususnya pada anak berumur 3-13 tahun.