

ANALISIS GAME ROBLOX DALAM RUANG KOMUNIKASI VIRTUAL UNTUK MELATIH KECERDASAN DAN EMOSIONAL ANAK-ANAK SERTA REMAJA

Fuji Nurma Saumah¹, Achmad Nashrudin Priatna², Nadya Afriza Putri Aryanik³, Marsela Fricilla
Cornelia Sinaga⁴, Leli Lailatu Sholiha⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Bangsa

Email: fujinurmasaumah@gmail.com¹, nashrudin.achmad@gmail.com², nadyaafrika7521@gmail.com³,
marselafcs@gmail.com⁴, lelilailatu9@gmail.com⁵

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap interaksi sosial secara drastis, menggeser pola komunikasi anak-anak dan remaja ke arah ruang virtual. Roblox, sebagai salah satu platform game daring terpopuler di Indonesia, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi media komunikasi interaktif yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh game Roblox sebagai ruang komunikasi virtual terhadap pembentukan kecerdasan kognitif dan stabilitas emosional penggunanya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap aktivitas bermain responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Roblox dengan durasi rata-rata 1–3 jam per hari memberikan dampak yang dominan positif. Secara kognitif, game ini menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan strategis melalui pemecahan masalah dalam misi serta kolaborasi tim. Secara emosional, dinamika interaksi antar pemain menjadi sarana latihan pengendalian diri, kesabaran dalam menghadapi kekalahan, serta peningkatan kepercayaan diri dalam bersosialisasi. Meskipun terdapat potensi dampak negatif seperti adiksi, penelitian menyimpulkan bahwa dengan pengawasan yang tepat, Roblox efektif berperan sebagai media edukasi informal yang melatih keterampilan sosial dan kematangan emosional generasi muda di era digital.

Kata Kunci: Roblox, Komunikasi Virtual, Kecerdasan Emosional, Kognitif, Interaksi Sosial.

Abstract: Digital technology has changed the way people interact with each other in a big way, moving the way kids and teens talk to each other into virtual spaces. Roblox is one of the most popular sites in Indonesia for playing games online. Not only is it a pleasant thing to do, but it's also a challenging way to talk to other people. This study aims to deliver a thorough examination of the influence of Roblox games as virtual communication platforms on the cognitive intelligence and emotional stability of its participants. This study employed a qualitative methodology utilizing a descriptive framework. It gathered data via interviews, participant observation, and documentation of respondents' activities during play. The study's outcomes indicate that engagement in Roblox for an average of 1–3 hours daily yields predominantly positive effects. From an emotional point of view, the way players interact with each other helps them learn how to handle themselves, be patient when things go wrong, and feel more sure of themselves in social circumstances. Researchers have discovered that Roblox can serve as an effective informal educational resource for fostering social and emotional maturity among youth in the digital age, despite its potential negative consequences, such as addiction.

Keywords: Roblox, Virtual Communication, Emotional Intelligence, Cognitive Intelligence, and Social Interaction.

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah mengubah cara individu, terutama remaja dan anak muda, berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Salah satu bukti signifikan dari pertumbuhan ini adalah semakin banyaknya orang yang bermain game online, yang merupakan cara yang menyenangkan untuk berkomunikasi. Pemain dari seluruh dunia dapat berbicara, bekerja sama, bersaing, dan berteman di platform ini.

Anak-anak dan remaja menyukai bermain game di Roblox, yang merupakan situs web yang sangat populer. Karena Roblox memiliki banyak game, lebih dari 150 juta pengguna, dan sekitar 75-89 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia, Indonesia menempati peringkat keempat. Sebagian besar pemain di Indonesia berusia antara 16 dan 24 tahun, dan sekitar 40% pengguna berusia di bawah 13 tahun.

Roblox berbeda dari game lain karena merupakan lingkungan virtual interaktif di mana pemain tidak hanya bisa bermain, tetapi juga berinteraksi, bekerja sama, membuat rencana, dan bahkan membuat game mereka sendiri. Roblox adalah platform komunikasi virtual yang dapat membantu orang menjadi lebih cerdas dan peka secara emosional.

Roblox bisa baik dan buruk sekaligus. Misalnya, game ini dapat mengajarkan Anda untuk menjadi kreatif, bekerja sama dengan orang lain, memecahkan masalah, dan tetap tenang saat situasi sulit atau terjadi pertengkaran dalam game. Berinteraksi dengan orang lain secara online dapat membantu anak-anak dan remaja belajar mengelola emosi mereka, melihat hal-hal dari sudut pandang orang lain, dan menjadi lebih baik dalam berkomunikasi. Namun, bermain game terlalu banyak juga bisa berdampak buruk. Misalnya, game ini bisa membuat Anda kecanduan, sehingga sulit mengendalikan emosi jika tidak ada yang mengawasi, dan membuat Anda kurang sosial dalam kehidupan nyata.

Namun, dengan kebijakan saat ini, Roblox telah mulai mengaktifkan fitur yang hanya memungkinkan pengguna berkomunikasi atau bercakap-cakap dengan orang lain yang seusia dengan mereka. Banyak pengguna Roblox adalah anak-anak, namun orang dewasa sering melakukan hal-hal yang tidak seharusnya dilihat atau didengar oleh anak-anak.

Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penelitian ilmiah mengenai dampak Roblox sebagai platform komunikasi virtual terhadap perkembangan psikologis dan emosional remaja dan remaja. Tujuan studi ini adalah untuk menjelaskan fungsi Roblox dalam pembelajaran sosial dan emosional. Studi ini akan menunjukkan kepada orang tua, guru, dan pembuat kebijakan cara menggunakan video game secara aman dan bermanfaat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang didasarkan pada kerangka kerja deskriptif. Teknik ini digunakan untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang pengaruh permainan Roblox sebagai platform komunikasi virtual dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak-anak dan remaja, berdasarkan pengalaman, pandangan, dan interaksi sosial para pengguna.

Kami menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan informasi, seperti

1. Kami berbicara dengan beberapa anak dan remaja yang bermain Roblox serta orang tua atau wali mereka untuk mengetahui cara mereka bermain, cara mereka berinteraksi satu sama lain, serta bagaimana perilaku emosional dan keterampilan berpikir mereka berkembang.
2. Observasi penelitian yang dilakukan untuk mengamati aktivitas bermain Roblox, terutama interaksi, kerja sama tim, cara menyelesaikan masalah, dan respons emosional pemain selama permainan.
3. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, seperti tangkapan layar dari apa yang terjadi dalam permainan, riwayat obrolan interaksi dalam permainan, dan tautan ke artikel, jurnal, atau laporan yang terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Temuan Penelitian**

Bagaimana Data Tersebut Terlihat:

Sebagian besar responden yang mengikuti penelitian tentang bagaimana permainan Roblox memengaruhi ruang komunikasi virtual menyatakan bahwa mereka mulai bermain Roblox saat masih anak-anak atau remaja. Orang-orang telah menggunakan Roblox sebagai bentuk hiburan digital dalam kehidupan sehari-hari mereka selama bertahun-tahun.

Banyak responden yang menjawab menyatakan bahwa mereka bermain Roblox selama satu hingga tiga jam setiap hari. Orang-orang memang sering bermain Roblox, tetapi jika dilakukan dengan benar, Anda masih bisa mengendalikannya. Orang-orang umumnya bermain Roblox untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan menghilangkan kebosanan. Para peserta juga menyukai survei ini karena ada berbagai jenis permainan dan mereka bisa berinteraksi dengan orang lain di dunia virtual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih sering bermain bersama orang lain daripada bermain sendirian. Bermain bersama orang lain lebih

menyenangkan bagi mereka karena mereka bisa berinteraksi dan bekerja sama dalam permainan.

Orang-orang yang menjawab survei mengatakan bahwa mudah untuk berinteraksi dengan pemain lain yang bermain Roblox. Fitur obrolan dan cara permainan dirancang agar pemain dapat bekerja sama memudahkan mereka untuk berkomunikasi dan mengirim pesan secara online. Peserta survei juga mengaku sering bekerja sama dengan pemain lain untuk menyelesaikan misi atau tantangan dalam permainan. Permainan ini membantu pemain belajar cara bergaul, berkomunikasi, dan bekerja sama.

Orang-orang yang menjawab mengatakan mereka merasa kesal, sedih, atau kecewa saat kalah atau gagal dalam permainan. Namun, sebagian besar responden berusaha mengendalikan emosi tersebut dengan bersabar atau menjadikan pengalaman itu sebagai pembelajaran.

Ketika dua pemain tidak sepaham, orang yang menjawab memiliki cara sendiri untuk mengatasi perasaannya. Mereka mungkin tidak bertengkar, lebih sabar, atau mengambil cuti dari permainan. Hal ini menunjukkan bahwa Anda dapat mengendalikan emosi saat berkomunikasi dengan orang lain secara online. Sebagian besar responden menyatakan bahwa bermain Roblox membantu mereka mengelola emosi dan menjadi lebih sabar. Beberapa responden lain menyatakan bahwa bermain terlalu lama membuat mereka merasa lebih kesal. Beberapa peserta melaporkan bahwa bermain Roblox membantu mereka menjadi lebih baik dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Beberapa peserta yang mengikuti survei mengatakan bahwa setelah terbiasa berinteraksi dengan orang lain secara online, mereka merasa lebih nyaman berkomunikasi secara langsung. Sebagian besar responden mengatakan bahwa Roblox sangat seru.

Sisi Positif



Sisi Negatif





Aktivitas Permainan



Sensor



Pembahasan

Hasil dari studi ini mengungkapkan bahwa Roblox bukan hanya sekadar permainan digital, melainkan juga berfungsi sebagai platform komunikasi virtual yang mendorong interaksi sosial di antara para pemain. Keterlibatan partisipan dari usia anak-anak hingga remaja menandakan bahwa Roblox memainkan peranan penting dalam membentuk cara berkomunikasi dan interaksi sosial dalam dunia maya.

Waktu bermain yang terkelola dengan baik menunjukkan bahwa Roblox dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan cara yang seimbang. Dalam ranah komunikasi virtual, frekuensi bermain yang wajar memungkinkan para pemain untuk bersosialisasi dan berinteraksi tanpa meninggalkan kegiatan lain yang penting di dunia nyata. Motivasi untuk bermain yang berorientasi pada hiburan dan interaksi sosial semakin menegaskan peran Roblox sebagai alat komunikasi. Keberagaman permainan dan fitur interaktif memberikan kesempatan bagi para pemain untuk membangun hubungan sosial, bekerja sama, dan bertukar pengalaman dengan yang lainnya.

Keterlibatan pemain dalam aktivitas bersama orang lain menunjukkan bahwa aspek sosial merupakan elemen penting dalam permainan Roblox. Aktivitas bermain dalam kelompok

melibatkan komunikasi timbal balik, kerja sama, dan koordinasi, yang mencerminkan bentuk interaksi kelompok dalam ruang virtual. Kemudahan berkomunikasi melalui fitur chat dan mekanisme permainan yang memfasilitasi kerja sama menunjukkan bahwa Roblox adalah alat komunikasi yang efisien. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal pemain, seperti menyampaikan informasi, mendengarkan, dan beradaptasi dalam interaksi sosial di dunia maya.

Kerja sama untuk menyelesaikan misi dan tantangan juga berperan pada peningkatan kemampuan sosial dan kerja tim. Para pemain diharuskan saling memahami peran masing-masing dan membangun kepercayaan, yang merupakan bagian penting dari komunikasi interpersonal. Dari perspektif emosional, pengalaman gagal atau kalah dalam permainan dapat memunculkan reaksi emosional pada para pemain. Namun, kemampuan partisipan untuk mengelola emosi dan menyikapi kegagalan dengan cara positif menunjukkan adanya perkembangan kecerdasan emosional melalui interaksi di dunia virtual.

Strategi yang diterapkan oleh para responden dalam menangani konflik, seperti menghindari pertikaian dan mengambil waktu untuk diri sendiri dari permainan, mencerminkan kesadaran dalam menjaga relasi sosial. Ini adalah indikasi dari keterampilan dalam menyelesaikan konflik dan pengendalian diri dalam komunikasi di dunia maya.

Meski begitu, temuan mengenai emosi negatif yang muncul akibat waktu bermain yang terlalu panjang menunjukkan bahwa penggunaan Roblox perlu diawasi. Pengaturan waktu bermain sangat penting agar keuntungan positif dalam komunikasi dan emosi dapat dirasakan secara maksimal. Secara keseluruhan, studi ini mengindikasikan bahwa Roblox berfungsi sebagai platform komunikasi virtual yang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pengelolaan emosi pemain, yang dapat memberikan dampak positif terhadap kehidupan sosial di dunia nyata.

KESIMPULAN

Setelah menganalisis secara menyeluruh fenomena penggunaan Roblox di kalangan anak-anak dan remaja, penelitian ini menyimpulkan bahwa platform tersebut telah berevolusi melampaui fungsi dasarnya sebagai sekadar media hiburan, bertransformasi menjadi sebuah ekosistem komunikasi virtual yang memegang peranan penting dalam restrukturisasi pola interaksi serta pengembangan kapasitas psikologis pengguna di era digital.

Fitur-fitur kompleks dalam permainan ini membuat pemain tidak hanya merespons secara kognitif, tetapi juga harus merencanakan masa depan, bekerja sama untuk memecahkan masalah

sulit, dan menggunakan alat kustomisasi untuk meningkatkan kreativitas mereka. Semua aktivitas ini membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam berpikir logis dan kritis secara bersamaan.

Dunia virtual ini seperti laboratorium sosial tempat orang dapat belajar tentang cara kelompok berinteraksi, cara bersabar dan kuat saat hal-hal tidak berjalan sesuai keinginan dalam kompetisi, serta cara mengatasi perasaan tidak menyenangkan seperti marah atau kesal agar kerja sama berjalan lancar.

Hasil ini juga menunjukkan adanya hubungan yang baik antara aktivitas virtual dan kehidupan nyata. Orang dapat belajar cara menjadi berani dan cara berkomunikasi dengan orang lain di dunia virtual. Hal ini dapat membuat mereka merasa lebih percaya diri saat berkomunikasi dengan orang lain di kehidupan nyata. Namun, orang tua perlu mengawasi anak-anak mereka dan membatasi aktivitas mereka untuk memaksimalkan manfaat ini. Hal ini akan membantu mengurangi risiko kecanduan. Dapat dikatakan bahwa Roblox adalah cara fleksibel bagi anak-anak untuk belajar yang dapat membantu mereka menjadi lebih cerdas, lebih matang secara emosional, dan lebih baik dalam berinteraksi dengan orang lain.

Fitur-fitur kompleks dalam permainan ini membuat pemain tidak hanya merespons secara kognitif, tetapi juga harus merencanakan masa depan, bekerja sama untuk memecahkan masalah sulit, dan menggunakan alat kustomisasi untuk meningkatkan kreativitas mereka. Semua aktivitas ini membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam berpikir logis dan kritis secara bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cultural, Y. (2025). *Anaphora : A Study of Digital Globalization : Roblox as Entertainment , Identity , and Youth Cultural Change*. 08(02), 125–136.
- Dermawan, K. J., Sabrina, N. A., Michelle, G. F., & Ayunda, A. T. (2026). *Sentiment Analysis of Roblox Genres on TikTok : Roleplay , RPG , and Horror using Naïve Bayes*. 5(1), 425–438.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). *Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah Tivani Yulastika 1 , Mayasari 2 , Ana Fitriana Poerana 3 Universitas Singaperbangsa Karawang*. 9(9), 364–371.
- Mahasiswa, J., Jmapen, P., Ritonga, L. A., Adi, P. N., & Saragih, S. Z. (2024). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah Di Dusun Gunung Selamat The Influence Of Online Games On The Social Interaction Of School-age Adolescents In Dusun*

- Gunung Selamat*. 5(1), 25–34.
- Meier, C., Saorín, J. L., León, A. B. De, & Cobos, A. G. (n.d.). *Using the Roblox Video Game Engine for Creating Virtual tours and Learning about the Sculptural Heritage*. 268–280.
- Sari, F. P., Nisywa, D., & Tanjung, S. (2026). Pengaruh Fomo Game Roblox Terhadap Kualitas Hubungan dan Kesehatan Mental Pasangan di Universitas Negeri Medan *The Influence Of Fomo From Roblox Games On Relationship Quality and Mental Health Of Couple At Medan State*. 11199–11210.
- Yahsy, U. S., & Syas, M. (2022). *Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox*. 2.
- Fardi Rizal. (n.d.). *Kecanduan Roblox Ganggu Perkembangan dan Kecerdasan Anak? Ini Penjelasannya*. LIPUTAN6. <https://share.google/s7e8UobANS9k3C0wF>
- Nasional, U. (2023). *Univeristas Nasional*. 1–14.
- Aznan Habibi; Andika Sanjaya. (n.d.). *Konsep dan Perilaku Game Online Mahasiswa Ilmu Komunikasi Muhammadiyah Surakarta*.
- Yunauro Prespi Mubaroq1, Suharjuddin2, Y. (2025). *Dampak Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus di SD Negeri Setia Darma 04*. 10(September).
- Petisi, Jurnal Li Sopandi, D. S. (2022). *Menganalisis Informasi Pada Game Online Roblox secara Garis Besar*. 3(1), 1–4.
- Teman, H., & Pada, S. (2025). *Dampak Penggunaan Game Roblox Terhadap Perilaku Sosial dan Hubungan Teman Sebaya Pada Generasi Z*. 5(4), 728–736.
- Insyra, A. R., Salsabilla, B. A., Sartika, D., Aprianti, E., & Korespondensi, E. P. (2025). *Pengaruh Permainan Game Roblox Terhadap Pola Jam Tidur Gen Z*. 01(02), 72–79.
- Cantika Aurelia. (2025). *Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Sisa Mi Maarif 1 Punggur*.