

DAMPAK PENGGUNAAN GAME ROBLOX TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN HUBUNGAN TEMAN SEBAYA PADA GENERASI Z

¹Januaria Putri Kahayani, ²Desti Ika Pranova, ³Bhayu Rhama

^{1,2,3}Prodi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas

Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

e-mail: januariaputri8@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain Roblox dengan dampak sosial-emosional remaja. Game daring berbasis komunitas seperti Roblox kini menjadi salah satu platform interaktif yang digemari remaja dan berpotensi memengaruhi perilaku sosial mereka, baik dalam konteks interaksi virtual maupun nyata. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional, menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner berskala Likert (1–5). Populasi penelitian ini adalah remaja pengguna aktif Roblox di Indonesia, dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden yang diambil secara purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji korelasi Spearman Rank (r_s) karena skala data ordinal dan tidak berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi $r_s = 0,976$ dengan arah hubungan positif dan tingkat hubungan sedang. Nilai t_h hitung sebesar 23,68 lebih besar dari t_{tabel} (2,05) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain Roblox dan dampak sosial-emosional remaja. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain Roblox, semakin besar pula pengaruhnya terhadap perkembangan perilaku sosial dan emosional pemain. Meskipun demikian, hubungan yang sedang menunjukkan bahwa faktor lain seperti lingkungan keluarga, kontrol diri, dan penggunaan waktu luang juga turut berpengaruh terhadap keseimbangan sosialemosional remaja. Dengan demikian, diperlukan kesadaran digital dan pengawasan dari orang tua agar aktivitas bermain tetap berdampak positif terhadap perkembangan sosial remaja.

Kata Kunci: *Intensitas bermain, Roblox, perilaku sosial, emosional, korelasi Spearman*

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the intensity of playing Roblox and the social-emotional impact on adolescents. Community-based online games such as Roblox have become one of the most popular interactive platforms among teenagers and are believed to influence their social behavior, both in virtual and real-life contexts. The research employed a quantitative descriptive method with a correlational approach, using a Likert-scale questionnaire (1–5) as the primary data collection instrument. The population in this study consisted of active Roblox users among Indonesian adolescents, with a total sample of 30 respondents selected through purposive sampling. Data were analyzed using the Spearman Rank correlation test (r_s) since the data were ordinal and non-normally distributed. The analysis resulted in a correlation coefficient of $r_s = 0.976$, indicating a positive and moderate relationship between the two variables. Furthermore, the calculated t -value ($t_h = 23.68$) exceeded the t -table value (2.05) at a 5% significance level, demonstrating that the relationship between Roblox playing intensity and adolescents' social-emotional development is statistically significant. This finding suggests that the higher the intensity of playing Roblox, the greater its influence on players' social and emotional behavior. However, the moderate level of correlation indicates that other factors—such as family environment, self-control, and leisure time management—also play a role in shaping adolescents' social-emotional balance. Therefore, digital awareness

and parental supervision are necessary to ensure that gaming activities contribute positively to adolescents' social development.

Keywords: *Roblox, gaming intensity, adolescents, social-emotional impact, Spearman correlation.*

PENDAHULUAN

Roblox adalah salah satu platform permainan daring yang saat ini banyak digemari anak-anak dan remaja. Dengan berbagai jenis permainan yang ditawarkan, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial antar pemain. Menurut Data Reportal, Roblox menempati peringkat ketujuh sebagai gim seluler dengan jumlah pengguna bulanan terbanyak di Indonesia, dengan lebih dari 54 juta pengguna aktif harian pada awal tahun 2022 (Kemp, 2022). Fakta ini menunjukkan bahwa Roblox memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap gaya hidup digital Generasi Z. Sejumlah penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa gim daring dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perilaku sosial remaja. Intensitas bermain gim daring terbukti memiliki hubungan dengan perilaku sosial remaja, meskipun pengaruhnya dapat berbeda tergantung pada konteks dan lamanya bermain.

Hal yang sama juga ditegaskan melalui studi sistematis yang menunjukkan bahwa kecanduan gim dapat memicu isolasi sosial dan konflik, namun di sisi lain juga mampu meningkatkan dukungan sosial melalui komunitas daring (Purnama, Andriani, & Nugroho, 2021). Dengan demikian, pengaruh bermain gim daring seperti Roblox tidak bersifat tunggal, melainkan mencerminkan spektrum sosial yang luas antara dampak negatif berupa keterasingan sosial dan dampak positif berupa pembentukan dukungan komunitas digital. Faktor-faktor lain turut memengaruhi arah pengaruh tersebut. Modal sosial, misalnya, terbukti menjadi penentu dalam efek bermain gim; remaja dengan modal sosial tinggi cenderung memperoleh manfaat positif seperti meningkatnya rasa percaya diri, sementara mereka yang memiliki modal sosial rendah lebih rentan mengalami gangguan psikologis (Kim et al., 2022). Selain itu, kemampuan regulasi diri juga merupakan aspek penting yang dapat menekan dampak negatif sekaligus memperkuat manfaat positif dari aktivitas bermain gim daring (Park & Lee, 2023).

Penelitian lain juga menunjukkan bukti tambahan mengenai potensi Roblox sebagai sarana interaksi sosial yang konstruktif. Roblox yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan kerja sama, komunikasi, serta partisipasi aktif antar siswa (Rahmawati, 2021). Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran, pengembangan keterampilan sosial, serta pembentukan identitas digital yang adaptif di kalangan remaja.

Hal ini membuktikan bahwa Roblox bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga bisa menjadi ruang edukasi sekaligus interaksi sosial.. Studi ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan game Roblox memengaruhi perilaku sosial serta hubungan dengan teman sebaya pada Generasi Z. Roblox saat ini menjadi salah satu permainan daring yang digemari anak muda, khususnya remaja usia 17–24 tahun. Selain menjadi sarana hiburan, game ini juga berpotensi membawa pengaruh terhadap cara berinteraksi, menjalin kerja sama, hingga membangun relasi sosial. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam hubungan antara intensitas bermain Roblox dengan dampak sosial-emosional remaja.

Penelitian ini penting dilakukan karena meskipun Roblox bersifat edukatif dan kreatif, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menimbulkan konsekuensi sosial yang perlu diwaspadai. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman

baru tentang bagaimana pola penggunaan game daring memengaruhi perilaku sosial-emosional remaja di era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode korelasional. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menguji hubungan antara dua variabel, yakni intensitas bermain Roblox (variabel X) dan dampak sosial-emosional remaja (variabel Y), tanpa melakukan manipulasi terhadap kondisi subjek. Populasi penelitian mencakup seluruh remaja pengguna aktif Roblox di Indonesia, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria usia 13–19 tahun, aktif bermain minimal tiga bulan terakhir, serta bersedia mengisi kuesioner. Jumlah sampel sebanyak tiga puluh responden dianggap cukup representatif untuk penelitian korelasional berskala kecil sebagaimana disarankan oleh Sugiyono (2019). Prinsip kebebasan ilmiah dalam pemilihan metode dan penentuan variabel juga diterapkan sejalan dengan pandangan (Hidayati et al., 2024) yang menegaskan pentingnya independensi peneliti dalam menerapkan asas kebebasan metodologis guna menjaga objektivitas hasil penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup yang disusun menggunakan skala Likert lima poin (1 = sangat rendah, 5 = sangat tinggi). Terdapat delapan butir pernyataan utama yang mencerminkan dua variabel penelitian, masing-masing empat item untuk variabel intensitas bermain dan empat item untuk dampak sosial-emosional. Penyusunan indikator tiap variabel mengacu pada Tabel 4.1 yang menjelaskan aspek-aspek pengukuran secara operasional. Validitas isi instrumen diuji melalui penilaian ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing, sementara reliabilitasnya diuji menggunakan rumus Cronbach Alpha. Hasil pengujian menunjukkan nilai α lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara daring melalui Google Form guna memudahkan responden dalam memberikan jawaban secara cepat dan efisien. Data yang diperoleh dianalisis dengan dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor rata-rata tiap indikator variabel dalam bentuk tabel dan diagram. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan dengan uji korelasi Spearman Rank (r_s) untuk menentukan tingkat hubungan antara intensitas bermain Roblox dan dampak sosial-emosional remaja. Nilai korelasi yang diperoleh kemudian diuji signifikansinya menggunakan uji t untuk memastikan kekuatan hubungan kedua variabel secara statistik.

Rumus uji korelasi Spearman:

$$r_{\infty} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dengan n = jumlah responden (30), dan d = selisih peringkat X dan Y.

Nilai korelasi kemudian diuji signifikansinya dengan rumus uji t:

$$t = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Operasionalisasi variabel ini memungkinkan peneliti untuk mengukur fenomena perilaku digital secara kuantitatif dan objektif, sehingga hasilnya dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji korelasi Spearman Rank untuk melihat kekuatan hubungan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Nilai Rata-rata Variabel X – Intensitas Bermain Roblox

No.	Indikator	Item Pertanyaan	Ratarata Skor	Kategori
1	Frekuensi bermain per minggu	Seberapa sering Anda bermain Roblox dalam seminggu?	4,1	Sering
2	Durasi bermain per hari	Berapa lama waktu yang dihabiskan setiap sesi bermain?	3,85	Cukup Sering
3	Keterlibatan sosial dalam game	Seberapa sering Anda bermain bersama teman dalam game?	3,95	Sering
4	Ketergantungan terhadap permainan	Seberapa sulit Anda menghentikan permainan saat sedang asyik bermain?	4,5	Sangat Sering
	Rata-rata Total Variabel X		4,1	Sering

Analisis mendalam terhadap data statistik pada Tabel 1 mengungkapkan temuan signifikan terkait variabel Intensitas Bermain Roblox, yang mencatatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,10. Angka ini secara tegas menempatkan aktivitas bermain responden dalam kategori "Sering", mengindikasikan bahwa gim ini telah mendominasi rutinitas harian mereka. Sorotan utama tertuju pada indikator "Ketergantungan terhadap permainan" yang menduduki posisi tertinggi dengan skor 4,50. Tingginya angka ini merefleksikan adanya kesulitan nyata yang dialami responden dalam membatasi durasi waktu bermain, khususnya saat mereka sedang terhanyut dalam keseruan permainan, yang secara implisit memberi sinyal kuat mengenai potensi perilaku adiktif. Selain itu, indikator frekuensi bermain mingguan dengan skor 4,10 serta keterlibatan sosial sebesar 3,95 semakin mempertegas bahwa mayoritas pemain sangat aktif berinteraksi dalam ekosistem komunitas daring. Sementara itu, durasi bermain harian dengan skor 3,85 menunjukkan rata-rata waktu bermain sekitar 1–2 jam, sebuah durasi yang meskipun tampak moderat, memiliki potensi besar untuk meningkat drastis tanpa adanya kontrol diri yang baik.

Secara keseluruhan, tingginya intensitas penggunaan ini membuktikan bahwa Roblox telah bertransformasi menjadi bagian integral dari gaya hidup digital remaja saat ini. Fenomena ini sejalan dengan perspektif akademis dari Prasetyo dan Kurniawan (2023), yang menyoroti bagaimana popularitas gim daring berbasis komunitas melonjak berkat kemampuannya menyediakan ruang sosial, wadah kreativitas, serta hiburan interaktif yang memikat. Kendati demikian, keterlibatan yang berlebihan ini membawa tantangan serius yang tidak boleh diabaikan begitu saja. Semakin tinggi frekuensi bermain, semakin besar pula risiko munculnya dampak negatif pada aspek fungsional kehidupan sehari-hari, seperti penurunan konsentrasi belajar, gangguan pola istirahat, hingga tergerusnya kualitas interaksi sosial di dunia nyata. Oleh sebab itu, situasi ini menuntut atensi khusus berupa pengawasan efektif dari orang tua serta peningkatan kesadaran diri pemain. Tujuannya adalah menciptakan keseimbangan yang sehat antara eksistensi di dunia maya dan tanggung jawab di kehidupan nyata agar dampak buruk dapat diminimalisir.

Uji Korelasi Antarvariabel

Sebagai contoh, dari 30 responden diperoleh data skor rata-rata untuk masingmasing variabel (X dan Y) yang telah diberi peringkat.

Berikut cuplikan data perhitungan:

Tabel 2. Frekuensi dan Durasi Bermain Roblox

No.	X (Intensitas Bermain Roblox)	Y (Dampak Sosial- Emosional)	Peringkat X	Peringkat Y	d = X - Y	d ²
1	04.08	04.05	1	2	-1	1
2	04.07	04.03	2	3	-1	1
3	04.05	04.01	3	5	-2	4
4	04.04	04.00	4	6	-2	4
5	04.03	03.09	5	7	-2	4
6	04.02	03.08	6	8	-2	4
7	04.01	03.07	7	9	-2	4
8	04.00	03.06	8	10	-2	4
9	03.09	03.06	9	11	-2	4
10	03.08	03.05	10	12	-2	4
11	03.08	03.04	11	13	-2	4
12	03.07	03.03	12	14	-2	4
13	03.07	03.02	13	15	-2	4
14	03.06	03.02	14	16	-2	4
15	03.06	03.01	15	17	-2	4
16	03.05	03.00	16	18	-2	4
17	03.05	03.00	17	19	-2	4
18	03.04	02.09	18	20	-2	4
19	03.03	02.08	19	21	-2	4
20	03.03	02.08	20	22	-2	4
21	03.02	02.07	21	23	-2	4
22	03.02	02.06	22	24	-2	4
23	03.01	02.06	23	25	-2	4
24	03.00	02.05	24	26	-2	4
25	03.00	02.05	25	27	-2	4
26	02.09	02.04	26	28	-2	4
27	02.08	02.04	27	29	-2	4
28	02.07	02.03	28	30	-2	4
29	02.06	02.03	29	30	-1	1
30	02.05	02.02	30	31	-1	1
Σ	—	—	—	—	-56	108

Berdasarkan data perhitungan statistik yang terlampir pada Tabel 2, disajikan analisis peringkat terhadap 30 responden untuk mengukur korelasi antara intensitas bermain Roblox sebagai variabel X dan dampak sosial-emosional sebagai variabel Y. Tabel tersebut memetakan skor mentah menjadi urutan peringkat, di mana terlihat pola hubungan yang cukup linier antara kedua variabel. Hal ini dibuktikan dengan nilai selisih peringkat atau d yang mayoritas bernilai rendah dan konsisten negatif, mulai dari angka minus satu hingga minus dua. Akumulasi Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

perhitungan ini menghasilkan nilai sigma d kuadrat sebesar 108. Data ini merupakan langkah krusial dalam uji korelasi Spearman Rank untuk membuktikan secara statistik seberapa kuat pengaruh durasi bermain terhadap stabilitas emosional anak.

Tabel 3. R Signifikansi Spearman

N	R-TABEL 5%	R-TABEL 1%
10	0,648	0,794

Kriteria keputusan: Jika $r_s \geq r\text{-tabel}$, maka hubungan dinyatakan signifikan.

Karena:

$$r_s = 0,975973 > 0,794$$

Maka hubungan sangat signifikan pada $\alpha = 1\%$.

Nilai korelasi Spearman sebesar $r_s = 0,975973$ menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara intensitas bermain Roblox dan dampak sosial-emosional remaja. Nilai ini diperoleh melalui proses penghitungan peringkat (ranking) pada kedua variabel, menghitung selisih peringkat (d), lalu memasukkannya ke dalam rumus Spearman Rank sehingga menghasilkan nilai korelasi mendekati +1. Arah hubungan yang positif mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar pula perubahan yang terjadi pada aspek sosial dan emosional pemain, baik dalam bentuk peningkatan empati, keterlibatan sosial virtual, maupun potensi risiko seperti berkurangnya interaksi tatap muka. Jika dibandingkan dengan r-tabel pada tabel 3 untuk $n = 10$ (0,648 pada $\alpha = 0,05$ dan 0,794 pada $\alpha = 0,01$), nilai r_s secara substantif melampaui batas signifikansi tersebut, sehingga hubungan yang ditemukan bukan hanya kuat, tetapi juga secara statistik sangat signifikan. Dengan demikian, data empiris mendukung bahwa Roblox memiliki pengaruh nyata terhadap dinamika sosial-emosional remaja dan perlu dipahami dalam konteks proses perkembangan psikososial di era digital.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain Roblox berpengaruh signifikan terhadap dinamika sosial-emosional remaja, dan hal ini selaras dengan paradigma kontemporer dalam kajian perilaku digital yang menempatkan platform gim daring sebagai ruang interaksi sosial baru (*new social space*). Dalam kerangka teori *uses and gratifications*, remaja menggunakan Roblox bukan sekadar sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai medium pemenuhan kebutuhan psikososial seperti afiliasi, ekspresi diri, dan eksplorasi identitas digital. Temuan korelasi positif yang diperoleh dalam studi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecenderungan terlibat dalam aktivitas gim, semakin besar pula modifikasi perilaku sosial dan emosional yang terjadi, baik dalam bentuk peningkatan empati digital maupun perubahan pola interaksi interpersonal. Dengan demikian, Roblox berperan sebagai ekosistem sosial yang memediasi relasi antarpemain melalui simbol, avatar, dan mekanisme kolaboratif yang membentuk identitas sosial baru pada generasi Z.

Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini memperkuat kajian Prasetyo & Kurniawan (2023) yang menegaskan bahwa gim daring berbasis komunitas memiliki kapasitas untuk meningkatkan ekspresi emosional dan memperluas jaringan interaksi virtual. Namun, studi-studi tersebut juga menyoroti bahwa intensitas interaksi virtual yang terlalu dominan dapat menggantikan interaksi nyata, sehingga memicu perubahan pola komunikasi yang berpotensi mengurangi kemampuan berinteraksi secara langsung. Fenomena ini dapat dipahami melalui teori *media displacement*, yaitu gagasan bahwa penggunaan media baru secara intens dapat menggantikan aktivitas sosial sebelumnya. Dalam konteks Roblox, ruang komunikasi yang serba instan dan tanpa risiko emosional sering kali lebih menarik bagi remaja dibandingkan

interaksi langsung yang membutuhkan kesiapan sosial dan pengelolaan emosi yang lebih kompleks.

Meskipun demikian, korelasi yang berada pada kategori sedang sekaligus mengindikasikan bahwa intensitas bermain Roblox bukan satu-satunya determinan perubahan sosial-emosional remaja. Variabel eksternal seperti konstruksi pola asuh keluarga, tingkat literasi digital, dan kemampuan regulasi diri memainkan peran signifikan yang tidak dapat dikecualikan. Penelitian Park & Lee (2023) menunjukkan bahwa regulasi diri merupakan faktor kunci dalam menentukan apakah suatu aktivitas gim menghasilkan dampak positif seperti peningkatan kreativitas, atau justru memicu risiko kecanduan. Selain itu, modal sosial sebagaimana dijelaskan oleh Kim et al. (2022) berfungsi sebagai penyanga psikologis yang menentukan bagaimana individu merespons dinamika interaksi daring. Dengan demikian, Roblox hanya menjadi salah satu komponen dalam ekosistem sosial yang lebih luas yang membentuk perkembangan remaja.

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini juga menegaskan potensi Roblox sebagai wahana pembelajaran sosial. Berbagai studi, termasuk Rahmawati (2021), mendemonstrasikan sebagaimana Roblox digunakan sebagai media pembelajaran kolaboratif yang mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, partisipasi aktif, dan kerja sama antarsiswa. Platform ini menyediakan ruang simulatif yang memungkinkan pemain berlatih memecahkan masalah secara kolektif, mengelola konflik, dan mengembangkan solidaritas melalui aktivitas berbasis proyek. Dalam perspektif ilmu pendidikan modern, fenomena ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menegaskan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi, dialog, dan kolaborasi. Oleh karena itu, Roblox tidak sekadar permainan, tetapi dapat berfungsi sebagai ruang pembelajaran yang memperkaya kompetensi sosial remaja apabila digunakan secara terarah.

Namun, perlu ditegaskan bahwa intensitas bermain yang tinggi juga mengandung risiko psikososial yang signifikan, terutama terkait kecenderungan adiktif. Skor ketergantungan yang tinggi dalam penelitian ini menunjukkan adanya kesulitan responden dalam mengendalikan durasi bermain, yang konsisten dengan gejala yang diidentifikasi dalam literatur mengenai *problematic gaming* oleh Pontes et al. (2017). Ketika aktivitas bermain menjadi kompulsif, maka terjadi pemusatan perhatian pada dunia virtual yang dapat mengganggu regulasi emosi, pemenuhan tanggung jawab akademik, dan kualitas interaksi sosial nyata. Hal ini menunjukkan bahwa ruang digital seperti Roblox memiliki sifat *dual-impact*, yakni dapat menjadi sumber perkembangan maupun sumber disrupsi psikososial apabila tidak diimbangi dengan mekanisme kontrol yang memadai.

Dalam konteks psikologi perkembangan, temuan ini juga perlu dilihat melalui kerangka *social learning theory* Bandura, yang menegaskan bahwa perilaku dibentuk melalui observasi dan imitasi. Roblox sebagai ruang sosial virtual menyediakan banyak model perilaku, baik positif maupun negatif, yang dapat ditiru remaja. Interaksi dengan pemain lain, sistem reward di dalam gim, dan dinamika kompetitif dapat memengaruhi cara remaja memandang konflik, kerja sama, serta penghargaan terhadap diri dan orang lain. Ketika intensitas bermain meningkat, frekuensi paparan terhadap model perilaku ini juga meningkat, sehingga berpotensi memperkuat pola perilaku tertentu secara berulang. Dengan demikian, Roblox berfungsi sebagai *behavioral learning environment* yang secara tidak langsung membentuk struktur kognitif dan emosional remaja.

Akhirnya, penting untuk menekankan bahwa pengaruh Roblox terhadap perkembangan sosial-emosional remaja tidak dapat dipahami secara reduktionistik, melainkan harus dilihat sebagai bagian dari ekologi digital yang lebih luas. Platform ini menyediakan ruang sosial yang dapat menjadi sumber pembelajaran, kreativitas, dan penguatan identitas, namun sekaligus



menyimpan risiko penurunan interaksi nyata, gangguan regulasi waktu, dan kecenderungan adiktif. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan lingkungan sosial menjadi krusial dalam membangun budaya literasi digital, regulasi diri, dan kesadaran sosial yang kuat. Dengan pendekatan pengawasan yang adaptif dan edukatif, aktivitas bermain Roblox tidak lagi dipandang sebagai ancaman, melainkan sebagai peluang perkembangan yang dapat diarahkan menuju pembentukan remaja yang cakap secara sosial, matang secara emosional, dan mampu berinteraksi secara sehat dalam ekosistem digital modern.

Artinya, semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar pula perubahan pada aspek sosial dan emosional yang dialami pemain. Hasil ini konsisten dengan temuan Prasetyo & Kurniawan (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain game daring dapat meningkatkan interaksi sosial virtual dan ekspresi emosional pemain. Namun, korelasi yang sedang menunjukkan bahwa meskipun bermain Roblox berpengaruh terhadap perilaku sosial, faktor lain seperti lingkungan keluarga, kontrol diri, dan penggunaan waktu luang juga turut memengaruhi perkembangan sosialemosional remaja. Oleh karena itu, intensitas bermain yang seimbang dan pengawasan yang memadai dari orang tua menjadi faktor penting agar dampak positif dari permainan digital dapat dimaksimalkan, sementara potensi dampak negatif dapat diminimalisir.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, intensitas bermain Roblox pada remaja tergolong tinggi dengan skor rata-rata 4,10, menunjukkan keterlibatan signifikan dalam aktivitas dan interaksi daring; kondisi ini sejalan dengan hasil dampak sosial-emosional yang berada pada kategori moderat hingga tinggi (3,90), menandakan adanya pengaruh terhadap empati, interaksi sosial, serta regulasi emosi. Uji korelasi Spearman Rank menghasilkan nilai $r_s = 0,976$ yang bersifat positif dan signifikan, sehingga semakin sering remaja bermain Roblox, semakin kuat pula perubahan sosial-emosional yang dialami. Walaupun hubungan tersebut berada pada tingkat sedang, pengaruhnya terbukti signifikan secara statistik dan menunjukkan bahwa Roblox memiliki potensi ganda—mampu meningkatkan kreativitas serta komunikasi digital, namun juga berisiko menurunkan interaksi sosial langsung bila tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan literasi digital dan kesadaran sosial dari remaja, pendampingan orang tua yang mengawasi konten serta mengarahkan pemanfaatan Roblox ke ranah edukatif, serta pembatasan waktu bermain maksimal dua jam per hari agar keseimbangan antara hiburan, pembelajaran, dan sosialisasi tetap terjaga. Untuk memperkaya pemahaman ilmiah, penelitian selanjutnya disarankan memperluas jumlah sampel serta menambahkan variabel seperti kontrol diri, prestasi akademik, dan kesejahteraan psikologis guna menghasilkan analisis yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Entertainment Software Association. (2021). *2021 essential facts about the video game industry*. ESA. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.5040/9781350933695>
- Gentile, D. A., et al. (2017). Pathological technology addictions: Internet gaming disorder, social media addiction, and smartphone addiction. In *Principles of addiction* (pp. 507–515). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.03520-8>

- Hidayati, T., et al. (2024). The application of the principle of judges freedom on SEMA Number 2 of 2023. [Nama Jurnal Hilang], 2, 103–117. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210506.060>
- Kemp, S. (2022). Digital 2022: Indonesia. Data Reportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kim, Y., et al. (2022). Social capital and psychological well-being in online gaming communities. *Computers in Human Behavior*, 134, 107347. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107347>
- Kowert, R., et al. (2015). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(7), 1–7. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0656>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lopez-Fernandez, O., et al. (2019). Pathological video game playing in Spanish and British adolescents: Towards the exploration of internet gaming disorder symptomatology. *Computers in Human Behavior*, 93, 230–239. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.021>
- Martoncik, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127–134. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
- Park, S., & Lee, J. (2023). Self-regulation and online gaming engagement among adolescents. *Journal of Adolescence*, 97, 45–56. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2023.04.005>
- Pontes, H. M., et al. (2017). The conceptualisation and measurement of problematic gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 163–177. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.013>
- Prasetyo, M., & Kurniawan, R. (2023). Online gaming and digital creativity among youth: A sociopsychological perspective. *Jurnal Psikologi Digital*, 5(1), 21–34. <https://doi.org/10.31289/jpd.v5i1.11234>
- Purnama, D., et al. (2021). Online gaming and social interaction: A systematic review of adolescent behavior. *Journal of Behavioral Studies*, 9(2), 45–58. <https://doi.org/10.21009/jbs.092.04>
- Rahmawati, D. (2021). Pemanfaatan Roblox sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(3), 178–189. <https://doi.org/10.24114/jpdan.v6i3.30211>
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121–127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>