

PENGALAMAN KOMUNIKASI ANAK DALAM INTERAKSI ROLEPLAY DI GAME ROBLOX

Weni Prilia weniprilia9@gmail.com

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, S.H., Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 766407

Faksimile (024) 746505 Laman: <https://fisip.undip.ac.id> / Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Roblox is an online game platform based on user-generated content that allows children to build avatars, create stories, and interact in virtual spaces. This study focuses on children's communication experiences in roleplay interactions in Roblox. The main issue is not only how children play, but how they use symbols, roles, language, feedback, and virtual relationships to build shared meaning. This study uses an interpretive paradigm, a qualitative method, and narrative analysis based on Todorov's narrative flow. Data were collected through in-depth interviews with eight child informants who had experience playing roleplay in Roblox, especially in Metro Life, Brookhaven, and Adopt Me. The findings show that roleplay in Roblox becomes a virtual communication space where children build social relationships, express virtual identity, and negotiate shared stories. Children's experiences move through five narrative stages: initial equilibrium, disruption, recognition of disruption, attempt to repair, and new equilibrium. The disruption appears through toxic interaction, ignored messages, avatar mockery, chat censorship, and conflict in storylines. Children respond by staying silent, leaving the map, changing servers, apologizing, following group rules, or choosing safer friends. The study concludes that children are not passive users. They actively manage communication, build selective openness, and create symbolic convergence through avatars, roleplay families, circles, shared terms, and repeated stories.

Keywords: communication experience, interpersonal communication, roleplay, Roblox, symbolic convergence

ABSTRAK

Roblox merupakan platform game online berbasis user-generated content yang memungkinkan anak membangun avatar, membuat cerita, dan berinteraksi di ruang virtual. Artikel ini membahas pengalaman komunikasi anak dalam interaksi roleplay di Roblox. Fokus kajian bukan hanya pada aktivitas bermain, tetapi juga pada cara anak menggunakan simbol, peran, bahasa, respons, dan relasi virtual untuk membangun makna bersama. Penelitian menggunakan paradigma interpretif, metode kualitatif, dan analisis naratif berdasarkan alur Todorov. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan delapan informan anak yang memiliki pengalaman bermain roleplay di Roblox, terutama pada map Metro Life, Brookhaven, dan Adopt Me. Hasil penelitian menunjukkan bahwa roleplay di Roblox menjadi ruang komunikasi virtual tempat anak membangun hubungan sosial, mengekspresikan identitas virtual, dan menegosiasikan cerita bersama. Pengalaman anak bergerak melalui lima tahap naratif, yaitu keseimbangan awal, gangguan, pengakuan gangguan, upaya perbaikan, dan keseimbangan baru. Gangguan muncul melalui toxic interaction, pesan yang diabaikan, ejekan avatar, sensor chat, dan konflik alur cerita. Anak merespons dengan diam, keluar dari map, mengganti server, meminta maaf, mengikuti aturan kelompok, atau memilih teman yang lebih aman. Penelitian ini menyimpulkan bahwa anak bukan pengguna pasif. Mereka aktif mengelola komunikasi, membangun keterbukaan selektif, dan menciptakan konvergensi simbolik melalui avatar, keluarga roleplay, circle, istilah bersama, dan cerita yang berulang.

Kata kunci: pengalaman komunikasi, komunikasi interpersonal, roleplay, Roblox, konvergensi simbolik

PENDAHULUAN

Perkembangan game online membuat ruang bermain anak tidak lagi terbatas pada halaman rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar. Anak kini dapat bertemu pemain lain, memilih karakter, membangun cerita, dan menjaga hubungan sosial melalui ruang virtual. Salah satu platform yang paling kuat menunjukkan gejala tersebut adalah Roblox. Platform ini memberi ruang bagi pengguna untuk menciptakan pengalaman bermain melalui dunia virtual yang dibuat oleh pengguna sendiri. Anak tidak hanya menjadi pemain. Mereka juga menjadi pembuat cerita, pengatur peran, dan pelaku komunikasi.

Roblox menarik karena menyediakan beragam bentuk komunikasi. Anak dapat memakai chat, voice chat, emote, gerak avatar, pakaian avatar, nama karakter, hingga simbol visual lain. Dalam roleplay, semua bentuk komunikasi itu menjadi penting karena cerita tidak berjalan jika tidak ada respons dari pemain lain. Anak perlu menyampaikan maksud, menerima peran, menanggapi pemain lain, dan menyesuaikan diri dengan alur cerita yang sedang dibangun bersama.

Roleplay di Roblox biasanya muncul dalam simulasi kehidupan sehari-hari. Anak dapat berperan sebagai orang tua, anak, kakak, teman sekolah, pasien, polisi, pekerja, atau tokoh lain. Map seperti Metro Life, Brookhaven, dan Adopt Me

menyediakan ruang untuk membangun rumah, keluarga, pertemanan, sekolah, dan kegiatan sosial lain. Situasi ini membuat Roblox tidak cukup dibaca sebagai media hiburan. Roblox juga perlu dibaca sebagai ruang komunikasi interpersonal dan ruang pembentukan makna sosial.

Fenomena tersebut menjadi penting karena pengguna anak berada pada fase belajar membaca situasi sosial. Ketika berinteraksi di Roblox, anak belajar kapan perlu membuka diri, kapan perlu diam, kapan harus keluar dari server, dan kapan sebuah relasi virtual dapat dianggap aman. Pengalaman ini tidak selalu positif. Anak juga dapat bertemu pemain toxic, ejekan terhadap avatar, kata kasar, chat yang disensor, konflik alur cerita, atau pemain yang tidak memberi feedback. Hal-hal seperti ini membentuk cara anak memahami komunikasi digital.

Penelitian ini berangkat dari masalah bahwa kajian tentang game online sering menempatkan anak sebagai pihak yang terkena dampak. Anak dibicarakan sebagai korban kecanduan, pengguna yang perlu diawasi, atau objek perlindungan orang tua. Pandangan itu penting, tetapi belum cukup. Anak juga perlu dipahami sebagai subjek yang mengalami, menafsirkan, dan mengelola komunikasi di dalam ruang virtual. Karena itu, artikel ini mengkaji pengalaman

komunikasi anak dalam interaksi roleplay di Roblox melalui pendekatan naratif.

Fokus penelitian diarahkan pada proses komunikasi yang dialami anak saat bermain roleplay. Artikel ini menelusuri bagaimana anak mulai mengenal roleplay, bagaimana mereka membangun avatar dan karakter, bagaimana mereka berkomunikasi dengan pemain lain, gangguan apa yang muncul, strategi apa yang digunakan, dan makna apa yang terbentuk setelah pengalaman tersebut. Dengan fokus itu, artikel ini mencoba memperlihatkan Roblox sebagai ruang sosial digital yang kompleks, bukan sekadar game anak.

TUJUAN PENELITIAN

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman komunikasi anak dalam interaksi roleplay di Roblox. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses naratif pengalaman anak, mengidentifikasi bentuk komunikasi interpersonal yang muncul, serta memahami proses pembentukan makna bersama melalui simbol, cerita, peran, dan relasi di komunitas virtual Roblox.

KERANGKA TEORETIS

Teori Konvergensi Simbolik

Penelitian ini menggunakan Teori Konvergensi Simbolik dari Bormann sebagai kerangka utama. Teori ini menjelaskan bahwa manusia membangun realitas bersama melalui pertukaran simbol, cerita, dan tema fantasi. Dalam konteks Roblox, simbol tidak hanya hadir dalam kata-kata. Simbol juga hadir melalui avatar, nama circle, gaya berpakaian, istilah roleplay, aturan tidak tertulis, dan cerita yang berulang. Ketika simbol itu dipahami bersama oleh pemain, terbentuklah rasa berada dalam dunia sosial yang sama.

Konvergensi simbolik penting untuk membaca roleplay karena aktivitas ini bergantung pada kesepakatan makna. Peran keluarga, anak, orang tua, teman, sekolah, dan rumah hanya dapat berjalan jika pemain memahami makna peran tersebut. Anak tidak perlu selalu menjelaskan semua hal secara formal. Mereka cukup memakai simbol yang sudah dikenali pemain lain. Misalnya, avatar anak kecil dapat langsung dibaca sebagai tokoh anak dalam cerita keluarga. Istilah *noob*, *AFK*, *open mic*, *circle*, atau *rules* juga menjadi kode yang mempercepat komunikasi.

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal digunakan untuk memahami pertukaran pesan antarpemain. Dalam roleplay, komunikasi berlangsung melalui pesan teks, pesan suara, party, dan percakapan di luar Roblox seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, atau Discord. Komunikasi ini bersifat timbal balik. Cerita roleplay tidak dapat hidup jika hanya satu pemain yang berbicara. Anak membutuhkan feedback, respons, pengakuan peran, dan kesediaan pemain lain untuk melanjutkan alur cerita.

Komunikasi interpersonal dalam Roblox juga menunjukkan keterbukaan yang selektif. Anak dapat lebih berani berbicara di ruang virtual dibandingkan dunia nyata. Namun, keberanian itu tidak selalu berarti anak membuka

semua informasi. Mereka tetap memilih teman, membatasi cerita pribadi, dan menghindari pemain yang dianggap tidak aman. Pilihan ini memperlihatkan bahwa anak memiliki cara sendiri dalam mengatur jarak komunikasi.

Roleplay dan Identitas Virtual

Roleplay dipahami sebagai aktivitas memainkan peran dalam situasi yang dibuat menyerupai kehidupan sosial tertentu. Dalam Roblox, roleplay memberi ruang bagi anak untuk mencoba posisi sosial yang berbeda dari kehidupan nyata. Anak dapat menjadi orang tua, anak kecil, kakak, teman sekolah, atau karakter lain. Peran tersebut tidak hanya menjadi kostum permainan. Peran menjadi cara anak menampilkan diri, membangun relasi, dan menguji respons pemain lain.

Avatar menjadi bagian penting dari identitas virtual. Anak memilih rambut, wajah, pakaian, warna, gaya, dan aksesoris untuk memperlihatkan citra diri tertentu. Beberapa anak membuat avatar berdasarkan imajinasi. Ada pula yang memakai referensi dari TikTok atau pemain lain. Proses ini menunjukkan bahwa identitas virtual tidak muncul secara acak. Identitas dibentuk melalui selera, referensi budaya digital, kebutuhan cerita, dan keinginan untuk diterima pemain lain.

Model Naratif Todorov

Analisis naratif dalam penelitian ini mengikuti alur Todorov yang membagi cerita ke dalam lima tahap, yaitu keseimbangan awal, gangguan, pengakuan gangguan, upaya perbaikan, dan keseimbangan baru. Model ini membantu membaca pengalaman anak sebagai proses yang bergerak. Anak tidak hanya menceritakan apa yang terjadi, tetapi juga memperlihatkan perubahan cara memahami komunikasi setelah mengalami gangguan dan mencari strategi untuk menata ulang interaksi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif dengan metode kualitatif. Paradigma interpretif dipilih karena penelitian berupaya memahami makna pengalaman dari sudut pandang anak sebagai pelaku komunikasi. Penelitian tidak menilai pengalaman anak sebagai benar atau salah. Penelitian membaca bagaimana anak memberi makna terhadap peran, simbol, relasi, konflik, dan strategi komunikasi yang mereka alami di Roblox.

Subjek penelitian adalah delapan anak pengguna Roblox yang pernah atau masih memainkan roleplay. Informan terdiri atas enam anak perempuan dan dua anak laki-laki dengan rentang usia 11 sampai 14 tahun. Map yang sering dimainkan meliputi *Metro Life*, *Brookhaven*, dan *Adopt Me*. Perbedaan usia, lama bermain, jenis map, dan kebiasaan komunikasi digunakan untuk melihat variasi pengalaman anak dalam roleplay.

Data utama diperoleh melalui wawancara mendalam. Wawancara diarahkan untuk menggali pengalaman awal bermain Roblox, alasan memilih roleplay, cara membuat avatar, bentuk komunikasi yang digunakan, pengalaman berteman, gangguan yang pernah terjadi, serta cara anak mengelola konflik. Data dianalisis dengan analisis naratif. Setiap cerita informan dibaca melalui alur Todorov, kemudian

disintesis dengan konsep konvergensi simbolik, komunikasi interpersonal, dan roleplay.

Kualitas data dijaga melalui pembacaan berulang terhadap narasi informan dan pengelompokan tema. Kode yang digunakan meliputi pengalaman awal bermain roleplay, pembentukan avatar, komunikasi interpersonal, konvergensi simbolik, pertemanan dan dukungan emosional, gangguan dan konflik, serta negosiasi peran. Kutipan wawancara digunakan secara terbatas untuk menjaga fokus artikel pada analisis, bukan pada transkrip panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keseimbangan Awal: Roleplay sebagai Ruang Bermain Sosial

Keseimbangan awal dalam pengalaman anak ditandai oleh rasa tertarik terhadap Roblox dan roleplay. Sebagian besar informan mengenal Roblox dari teman, kreator konten, YouTube, atau TikTok. Pada tahap awal, anak belum selalu memahami roleplay sebagai praktik komunikasi yang terstruktur. Mereka belajar dari melihat pemain lain, mencoba map, mengikuti alur, dan meniru cara pemain yang lebih dulu bermain.

Metro Life, Brookhaven, dan Adopt Me menjadi map yang paling sering muncul dalam narasi informan. Ketiga map tersebut menyediakan simulasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Anak dapat membangun rumah, memilih peran keluarga, membuat avatar, pergi ke sekolah, merawat anak, atau sekadar berkeliling mencari teman. Situasi ini membuat roleplay terasa mudah dimasuki karena anak mengenali konteksnya dari kehidupan nyata.

Pada tahap ini, roleplay dimaknai sebagai ruang yang menyenangkan. Anak dapat bebas mencoba tampilan dan peran. Informan yang lebih pemalu di dunia nyata merasa lebih berani memulai percakapan di Roblox. Anak yang tertarik pada avatar merasa memiliki ruang untuk membuat citra diri yang dianggap lebih menarik. Anak yang menyukai cerita keluarga dapat mencoba posisi sosial yang tidak mereka jalani di dunia nyata. Dengan demikian, keseimbangan awal bukan berarti keadaan tanpa masalah. Keseimbangan awal berarti anak mulai menemukan pola bermain yang terasa wajar dan dapat diterima.

Gangguan: Toxic Interaction, Ejekan Avatar, dan Konflik Alur

Gangguan muncul ketika komunikasi tidak berjalan sesuai harapan. Bentuk gangguan yang paling sering muncul adalah pemain toxic, kata kasar, ejekan avatar, pesan yang tidak direspons, konflik alur cerita, serta chat yang disensor. Gangguan ini memperlihatkan bahwa ruang virtual tetap memiliki risiko sosial. Risiko tersebut tidak selalu datang dari fitur platform, tetapi juga dari budaya komunikasi pemain.

Bagi beberapa informan, gangguan terasa ketika pemain lain tidak memberi feedback. Dalam roleplay, feedback menjadi syarat utama karena cerita dibangun bersama. Jika pemain lain diam, mengabaikan pesan, atau tidak mau melanjutkan peran, cerita berhenti. Pengalaman ini menunjukkan bahwa anak memahami komunikasi sebagai

kerja sama. Roleplay tidak dapat dijalankan hanya oleh satu pemain.

Gangguan lain muncul melalui konflik alur. Dalam map yang terbuka seperti Brookhaven, setiap pemain dapat membawa keinginan sendiri. Ada yang ingin membangun keluarga, ada yang ingin sekolah, ada yang hanya berkeliling, dan ada pula yang masuk untuk mengacaukan cerita. Ketika tidak ada kesepakatan, alur menjadi rusuh. Anak kemudian belajar bahwa kebebasan dalam game tetap membutuhkan aturan, kesepakatan, dan pembacaan situasi.

Ejekan terhadap avatar juga menjadi gangguan penting. Avatar bukan sekadar tampilan visual. Bagi anak, avatar adalah representasi diri virtual. Ketika avatar diejek, anak dapat merasa dirinya ikut direndahkan. Pada titik ini, komunikasi simbolik berubah menjadi pengalaman emosional. Apa yang tampak sebagai candaan pemain lain dapat dimaknai sebagai serangan terhadap identitas virtual yang sudah dibangun anak.

Pengakuan Gangguan: Anak Mulai Membaca Risiko Komunikasi

Setelah mengalami gangguan, anak mulai mengenali bahwa tidak semua relasi virtual aman. Mereka membedakan teman dekat, teman mabar biasa, anggota circle, dan pemain asing. Perbedaan ini membuat anak lebih berhati-hati saat membuka informasi pribadi. Anak bisa bercerita kepada pemain yang sudah dianggap aman, tetapi tetap menahan diri pada pemain yang baru ditemui.

Pengakuan gangguan juga tampak dari pemahaman anak terhadap medium komunikasi. Chat dianggap lebih aman oleh beberapa informan karena dapat dikendalikan dan tidak menuntut respons suara. Sebaliknya, open mic dianggap lebih hidup, tetapi juga lebih berisiko karena kata kasar dapat muncul secara langsung. Anak memahami bahwa pilihan medium memengaruhi kenyamanan dan risiko interaksi.

Kesadaran ini memperlihatkan adanya literasi sosial digital yang lahir dari pengalaman praktis. Anak tidak selalu menggunakan istilah keamanan digital, tetapi mereka melakukan tindakan yang menunjukkan pemahaman tentang batas. Mereka tahu kapan perlu diam, kapan perlu keluar dari map, kapan perlu memilih teman lain, dan kapan perlu tidak melanjutkan percakapan.

Upaya Perbaikan: Diam, Keluar Map, Meminta Maaf, dan Mengikuti Rules

Upaya perbaikan yang dilakukan anak bersifat sederhana, tetapi menunjukkan kemampuan mengelola komunikasi. Beberapa anak memilih diam ketika bertemu pemain toxic. Diam digunakan untuk menghentikan konflik agar tidak semakin panjang. Strategi ini sering dipilih ketika anak merasa tidak perlu membalas pemain yang menggangu.

Strategi lain adalah keluar dari map, mengganti server, atau berpindah permainan. Pilihan ini menunjukkan bahwa anak memahami kendali atas ruang interaksi. Mereka tidak harus bertahan dalam server yang membuat tidak nyaman. Keluar dari map menjadi cara untuk memutus gangguan tanpa konfrontasi langsung.

Pada informan yang bermain dalam circle, upaya perbaikan dilakukan dengan mengikuti rules, meminta maaf, atau menanggapi baik-baik. Circle membutuhkan aturan agar cerita tidak rusuh. Anak belajar bahwa relasi kelompok perlu dijaga melalui kesepakatan. Jika terjadi salah paham, permintaan maaf menjadi cara untuk memulihkan hubungan dan menjaga kelanjutan cerita.

Pada informan yang sering bermain roleplay keluarga, upaya perbaikan dilakukan dengan mencari pemain yang responsif. Anak tidak memaksa pemain yang mengabaikan pesan. Mereka memilih mencari alur lain atau pemain lain yang mau membangun cerita bersama. Strategi ini memperlihatkan pemahaman bahwa komunikasi membutuhkan kesediaan dua pihak.

Keseimbangan Baru: Roleplay sebagai Ruang Ekspresi dan Pertemanan Selektif

Keseimbangan baru terbentuk ketika anak tetap bermain, tetapi dengan cara yang lebih selektif. Mereka tidak meninggalkan Roblox sepenuhnya setelah mengalami gangguan. Mereka justru menata ulang cara berinteraksi. Anak memilih teman yang nyaman, membatasi informasi pribadi, mengikuti aturan circle, dan lebih berhati-hati saat menggunakan chat atau open mic.

Pada tahap ini, roleplay dimaknai sebagai ruang ekspresi diri. Anak dapat menjadi lebih berani, mencoba avatar yang disukai, memainkan peran yang diinginkan, dan membangun cerita bersama. Bagi sebagian informan, Roblox juga menjadi tempat curhat dan mencari dukungan emosional. Kedekatan virtual muncul ketika pemain saling merespons, sering bermain bersama, dan merasa aman untuk bercerita.

Namun, keseimbangan baru tetap bersifat rapuh. Relasi virtual dapat berubah jika pemain menjadi toxic, mengabaikan pesan, atau melanggar alur. Karena itu, keseimbangan baru bukan akhir yang tetap. Ia adalah pola sementara yang terus dikelola anak. Anak belajar bahwa bermain roleplay berarti terus membaca situasi, menyesuaikan diri, dan menjaga batas.

Komunikasi Interpersonal: Feedback sebagai Dasar Cerita

Temuan penting penelitian ini adalah posisi feedback dalam roleplay. Feedback membuat cerita terasa hidup. Ketika satu pemain menyampaikan pesan, pemain lain perlu memberi respons agar alur dapat berjalan. Respons dapat berupa chat, suara, tindakan avatar, perubahan posisi, atau keputusan mengikuti peran. Tanpa feedback, roleplay berubah menjadi aktivitas kosong.

Anak memahami feedback secara praktis. Mereka tahu bahwa pesan yang diabaikan membuat interaksi berhenti. Mereka juga tahu bahwa respons yang baik membuat pemain merasa diterima. Pada beberapa informan, feedback menjadi tanda apakah seseorang layak dijadikan teman. Pemain yang responsif dianggap lebih nyaman, sedangkan pemain yang cuek atau toxic cenderung ditinggalkan.

Keterbukaan dalam komunikasi interpersonal juga bersifat selektif. Anak dapat membicarakan outfit, rencana mabar, alur keluarga, cerita sehari-hari, hingga masalah pribadi. Namun, topik pribadi hanya muncul ketika kedekatan

sudah terbentuk. Dengan kata lain, Roblox memberi ruang keterbukaan, tetapi keterbukaan itu tetap melalui proses seleksi sosial.

Konvergensi Simbolik: Avatar, Circle, dan Cerita Bersama

Konvergensi simbolik terlihat dari cara anak membangun makna bersama melalui simbol. Avatar menjadi simbol identitas. Peran keluarga menjadi simbol kedekatan. Nama circle menjadi simbol kelompok. Istilah seperti mabar, AFK, noob, open mic, party, rules, dan RP menjadi kode yang dipahami bersama. Simbol tersebut membuat komunikasi menjadi cepat dan kontekstual.

Cerita bersama juga membentuk konvergensi simbolik. Ketika anak dan teman-temannya berulang kali memainkan alur keluarga, sekolah, konflik, atau kegiatan harian, mereka membangun ingatan bersama. Ingatan itu memperkuat rasa menjadi bagian dari kelompok. Pemain yang sering hadir dalam cerita menjadi lebih dekat karena mereka berbagi pengalaman yang sama.

Konvergensi simbolik tidak selalu menghasilkan pengalaman positif. Simbol dapat berubah menjadi sumber konflik. Avatar dapat menjadi sasaran ejekan. Istilah tertentu dapat digunakan untuk merendahkan pemain baru. Sensor chat dapat menyembunyikan kata kasar, tetapi pemain tetap memahami maksud negatif di balik simbol yang muncul. Hal ini menunjukkan bahwa makna bersama dapat membangun kedekatan, tetapi juga dapat memperkuat eksklusi dan konflik.

Roleplay sebagai Eksplorasi Identitas Anak

Roleplay memberi anak kesempatan untuk mencoba identitas yang berbeda. Anak yang pemalu dapat menjadi lebih aktif. Anak yang belum menjadi orang tua dapat mencoba peran merawat anak. Anak yang ingin tampil menarik dapat membuat avatar sesuai imajinasi. Identitas virtual menjadi ruang eksperimen yang tidak selalu tersedia di dunia nyata.

Eksplorasi identitas ini tidak lepas dari relasi sosial. Anak membuat avatar bukan hanya untuk diri sendiri, tetapi juga untuk dilihat pemain lain. Avatar yang dianggap bagus dapat membuat anak lebih percaya diri untuk berkenalan. Sebaliknya, ejekan terhadap avatar dapat membuat anak merasa tidak nyaman. Dengan demikian, identitas virtual dibentuk melalui hubungan antara ekspresi diri dan penilaian sosial.

Roleplay juga memperlihatkan kebutuhan emosional anak. Beberapa anak memaknai keluarga roleplay sebagai ruang memperoleh perhatian, kasih sayang, atau kedekatan. Pengalaman ini tidak harus dibaca sebagai pengganti keluarga nyata. Lebih tepat jika dipahami sebagai bentuk simulasi relasi yang memberi anak kesempatan untuk merasakan posisi sosial tertentu, memberi perhatian, atau menerima respons emosional dari pemain lain.

Konflik dan Strategi Mengelola Risiko

Konflik dalam roleplay menunjukkan bahwa komunikasi digital anak tidak netral. Anak berhadapan dengan pemain yang berbeda usia, berbeda tujuan, dan berbeda cara berkomunikasi. Dalam situasi anonim, perilaku toxic lebih

mudah muncul. Kata kasar, ejekan, gangguan avatar, dan rusuh dalam alur menjadi bagian dari pengalaman yang perlu dikelola anak.

Strategi anak dalam mengelola risiko tidak selalu kompleks. Mereka memakai cara yang tersedia dalam pengalaman sehari-hari, seperti diam, menghindar, keluar, memilih teman, atau mengikuti aturan. Walaupun sederhana, strategi ini menunjukkan bahwa anak memiliki agensi. Mereka tidak hanya menerima gangguan, tetapi mencoba mengatur ulang relasi agar tetap aman.

Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa keamanan digital tidak cukup dibahas melalui fitur teknis. Fitur sensor, verifikasi usia, dan pengaturan chat memang penting. Namun, budaya komunikasi pemain juga menentukan rasa aman anak. Anak membutuhkan pendampingan yang membantu mereka membaca situasi, memahami batas informasi pribadi, dan berani meninggalkan interaksi yang tidak sehat.

SIMPULAN

Pengalaman komunikasi anak dalam interaksi roleplay di Roblox memperlihatkan bahwa game online dapat menjadi ruang sosial digital yang kompleks. Anak tidak hanya bermain. Mereka membangun avatar, memilih peran, merespons pemain lain, mengatur cerita, menghadapi konflik, dan menciptakan makna bersama. Roleplay menjadi ruang komunikasi interpersonal karena cerita hanya dapat berjalan melalui feedback dan partisipasi pemain.

Melalui analisis naratif, pengalaman anak bergerak melalui lima tahap. Keseimbangan awal muncul ketika anak mulai mengenal Roblox dan merasa nyaman dalam map roleplay. Gangguan muncul melalui toxic interaction, pesan yang diabaikan, konflik alur, ejekan avatar, dan risiko open mic. Pengakuan gangguan muncul ketika anak mulai membaca risiko relasi virtual. Upaya perbaikan dilakukan dengan diam, keluar map, mengganti server, meminta maaf, mengikuti rules, atau memilih teman yang aman. Keseimbangan baru terbentuk ketika anak tetap bermain, tetapi lebih selektif dalam berinteraksi.

Konvergensi simbolik terbentuk melalui avatar, peran keluarga, circle, istilah bersama, aturan kelompok, dan cerita yang diulang. Simbol-simbol tersebut membangun rasa kebersamaan, tetapi juga dapat menjadi sumber konflik. Karena itu, Roblox perlu dipahami sebagai ruang ekspresi sekaligus ruang risiko. Anak memiliki agensi untuk mengelola komunikasi, tetapi tetap memerlukan pendampingan agar pengalaman digitalnya lebih aman dan sehat.

REKOMENDASI

Orang tua perlu memahami Roblox bukan hanya sebagai game, tetapi sebagai ruang sosial tempat anak berkomunikasi. Pendampingan sebaiknya tidak hanya berisi larangan. Orang tua perlu bertanya tentang teman bermain, map yang digunakan, cara anak berkomunikasi, serta pengalaman tidak nyaman yang mungkin muncul. Percakapan seperti ini dapat membantu anak lebih terbuka ketika menghadapi risiko digital.

Pendidik dan praktisi komunikasi anak dapat menggunakan temuan ini untuk mengembangkan literasi digital yang dekat dengan pengalaman anak. Materi literasi digital perlu membahas cara memilih teman online, mengenali interaksi toxic, menjaga informasi pribadi, dan meninggalkan ruang komunikasi yang tidak sehat. Materi tersebut akan lebih mudah diterima jika memakai contoh yang akrab dengan kehidupan digital anak.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah informan, membandingkan pengalaman anak laki-laki dan perempuan, atau mengkaji roleplay pada platform lain. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan orang tua untuk melihat perbedaan pemaknaan antara anak dan keluarga terhadap aktivitas roleplay di game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Beebe, S. A., Beebe, S. J., & Redmond, M. V. (2014). *Interpersonal communication: Relating to others*. Pearson.
- Bormann, E. G. (1972). Fantasy and rhetorical vision: The rhetorical criticism of social reality. *Quarterly Journal of Speech*, 58(4), 396-407.
- Bormann, E. G. (1985). Symbolic convergence theory: A communication formulation. *Journal of Communication*, 35(4), 128-138.
- DeVito, J. A. (2013). *The interpersonal communication book*. Pearson.
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, 66, 1087-1100.
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 1, 3-21.
- Hossain, M. S., et al. (2022). Symbolic convergence and community building in digital interaction. Referensi disesuaikan dengan naskah skripsi.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of human communication*. Waveland Press.
- Nareswara, R., & Isnaini, M. (2023). Transformasi makna bermain game online dalam komunitas Mobile Legends: Bang Bang melalui Teori Konvergensi Simbolik. Referensi disesuaikan dengan naskah skripsi.
- Naufal. (2023). Komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam kasus kecanduan game online. Referensi disesuaikan dengan naskah skripsi.
- Roblox Investor Relations. (2025). Roblox quarterly results and user statistics. Roblox Corporation.
- Todorov, T. (1977). *The poetics of prose*. Cornell University Press.
- Ulyana. (2024). Komunikasi simbolik pada akun Instagram @asnbiasasaja dalam menggambarkan realitas sosial ASN. Referensi disesuaikan dengan naskah skripsi.
- West, R., & Turner, L. H. (2021). *Introducing communication theory: Analysis and application*. McGraw-Hill.
- Widiana, & Pandrianto. (2023). Implementasi interaksi simbolik pada pemain Mobile Legends. Referensi disesuaikan dengan naskah skripsi.

Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997). *Role play: Theory and practice*.
SAGE Publications.