

KETERGANTUNGAN DIGITAL GENERASI ALPHA DALAM BERMAIN ROBLOX: PENGARUH, DAMPAK, DAN STRATEGI PENANGANANNYA

Herra Diva Ramadhani, Putri Hasna' Imtinan, Renata Azalia Rahmad, Tan Evan
Tandiyono, Gustaf Naufan Febrianto

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

*Penulis Korespondensi: herradiva31@gmail.com

Abstract. *The rapid development of digital technology has transformed the lifestyle of Generation Alpha, who grow up in the digital era. Roblox, one of the most popular online gaming platforms, serves not only as entertainment but also as a medium for social interaction and creativity. However, uncontrolled usage can trigger digital dependency that affects various aspects of children's lives. This study aims to examine the influence and impact of digital dependency among Generation Alpha on behavior, academic performance, and social interaction. A qualitative approach was employed through observation and in-depth interviews with primary school-aged children. The findings reveal that excessive Roblox use positively enhances creativity and digital skills, yet negatively impacts learning concentration, promotes consumptive behavior, disrupts sleep patterns, and increases family conflict. Parental involvement and technology use regulation are key to mitigating digital dependency risks in Generation Alpha.*

Keywords: *Generation Alpha, Roblox, Digital Dependency, Game Usage Impact, Children's Behavior*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah pola kehidupan Generasi Alpha yang tumbuh di era digital. Roblox, sebagai salah satu platform permainan daring terpopuler, tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sarana interaksi sosial dan kreativitas. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat memicu ketergantungan digital yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan anak. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh dan dampak ketergantungan digital Generasi Alpha terhadap perilaku, prestasi belajar, dan interaksi sosial. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara mendalam terhadap anak-anak usia sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Roblox secara berlebihan berdampak positif pada kreativitas dan keterampilan digital, namun berdampak negatif berupa gangguan konsentrasi belajar, perilaku konsumtif, gangguan tidur, dan meningkatnya konflik dalam keluarga. Peran orang tua dan regulasi penggunaan teknologi menjadi kunci dalam mengurangi risiko ketergantungan digital pada Generasi Alpha

Kata kunci: *Generasi Alpha, Roblox, Ketergantungan Digital, Dampak Penggunaan Game, Perilaku Anak*

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia beraktivitas secara mendasar, termasuk pola bermain dan belajar anak-anak. Generasi Alpha, yakni mereka yang lahir sejak tahun 2010 ke atas, merupakan generasi pertama yang tumbuh sepenuhnya di era digital. Sejak usia dini, mereka sudah terpapar dengan perangkat pintar, internet, dan berbagai platform interaktif (McCrindle, 2020). Berbeda

dengan generasi sebelumnya, Generasi Alpha mengenal teknologi bukan sebagai alat bantu, melainkan sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu platform digital yang paling banyak digunakan oleh Generasi Alpha adalah Roblox, sebuah game online multipemain yang memungkinkan pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan dunia virtual mereka sendiri. Roblox menawarkan ribuan mode permainan yang dapat dimainkan secara gratis, meski terdapat sistem mata uang virtual bernama Robux yang mendorong transaksi dalam platform. Dengan lebih dari 200 juta pengguna aktif di seluruh dunia, Roblox menjadi fenomena digital yang signifikan di kalangan anak-anak dan remaja (Roblox Corporation, 2025).

Namun, di balik manfaatnya sebagai media kreativitas dan interaksi sosial, penggunaan Roblox yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan ketergantungan digital. Ketergantungan digital merujuk pada kondisi di mana seseorang tidak mampu mengontrol penggunaan teknologi sehingga mengganggu aspek lain dalam kehidupannya, termasuk belajar, tidur, dan interaksi sosial (Griffiths, 2005). Fenomena ini menjadi perhatian serius mengingat dampaknya yang dapat memengaruhi tumbuh kembang anak secara holistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola penggunaan Roblox pada Generasi Alpha, menganalisis dampak positif dan negatif yang ditimbulkan, serta merumuskan rekomendasi bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam merespons fenomena ketergantungan digital pada anak.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Generasi Alpha dan Dunia Digital

Generasi Alpha adalah generasi yang lahir dari tahun 2010 hingga 2024, menjadikan mereka generasi pertama yang lahir sepenuhnya di abad ke-21. McCrindle (2020) menyebutkan bahwa Generasi Alpha tumbuh dalam lingkungan yang didominasi teknologi, kecerdasan buatan, dan konektivitas digital yang tinggi. Hal ini membentuk pola pikir dan perilaku yang berbeda dari generasi sebelumnya, termasuk kecakapan alami dalam mengoperasikan perangkat digital sejak usia dini.

2.2 Roblox sebagai Platform Digital

Roblox merupakan platform permainan daring yang memadukan konsep gaming, media sosial, dan kreasi digital. Pengguna tidak hanya memainkan game yang tersedia, tetapi juga dapat merancang dan mempublikasikan game mereka sendiri menggunakan Roblox Studio. Sistem penghargaan berupa item virtual, level, dan mata uang Robux menciptakan ekosistem digital yang kompleks dan adiktif (Roblox Corporation, 2025). Dalam konteks teori reinforcement Skinner (1953), sistem reward dalam Roblox memperkuat perilaku bermain karena setiap pencapaian memberikan imbalan yang mendorong pengulangan perilaku.

2.3 Ketergantungan Digital pada Anak

Griffiths (2005) mendefinisikan ketergantungan digital melalui model komponen yang mencakup salience (kegiatan digital mendominasi pikiran), mood modification (bermain game untuk mengubah suasana hati), tolerance (kebutuhan akan peningkatan waktu bermain), withdrawal (gejala tidak nyaman saat tidak bermain), conflict (konflik dengan orang lain akibat bermain), dan relapse (kembali bermain setelah berhenti). American Psychiatric Association (2013) juga telah memasukkan Internet Gaming Disorder sebagai kondisi yang perlu diteliti lebih lanjut dalam DSM-5.

2.4 Teori Motivasi Maslow dalam Konteks Game Digital

Ketertarikan anak terhadap Roblox dapat dijelaskan melalui teori kebutuhan Maslow (1943). Platform ini mampu memenuhi beberapa tingkatan kebutuhan sekaligus: kebutuhan sosial (bermain dan berinteraksi bersama teman), kebutuhan penghargaan (sistem level dan prestasi dalam game), serta kebutuhan aktualisasi diri (kreasi dunia virtual). Pemenuhan berbagai kebutuhan secara simultan inilah yang membuat Roblox menjadi platform yang sangat menarik dan berpotensi menimbulkan ketergantungan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dari perspektif subjek penelitian (Sugiyono, 2022). Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama, yaitu observasi partisipatif dan wawancara mendalam (in-depth interview).

Subjek penelitian adalah anak-anak usia sekolah dasar (7–12 tahun) yang merupakan pengguna aktif Roblox di lingkungan sekitar peneliti. Pemilihan subjek

dilakukan secara purposive sampling, yakni berdasarkan kriteria tertentu: (1) merupakan pengguna aktif Roblox minimal 3 bulan terakhir, (2) bermain Roblox minimal 1 jam per hari, dan (3) bersedia berpartisipasi dalam penelitian dengan persetujuan orang tua.

Data dikumpulkan selama periode Maret–Juni 2026 di wilayah Surabaya. Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengidentifikasi pola perilaku, dampak penggunaan, dan dinamika hubungan sosial subjek terkait penggunaan Roblox. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dari observasi, wawancara, dan catatan harian kegiatan subjek

4. HASIL

4.1 Pola Penggunaan Roblox

Berdasarkan rekap kegiatan subjek penelitian (IN-02) selama satu minggu, ditemukan bahwa total waktu yang dihabiskan untuk aktivitas terkait Roblox mencapai lebih dari 20 jam per minggu, terbagi dalam 14 jenis kegiatan. Menariknya, aktivitas subjek tidak terbatas pada bermain semata, melainkan mencakup spektrum yang jauh lebih luas, mulai dari mengecek notifikasi harian, memantau pasar item virtual, melakukan transaksi Robux, hingga menyusun strategi bermain bersama tim.

Kegiatan dengan durasi terpanjang adalah memilih room game (3 jam), diikuti membuka aplikasi dan mengecek notifikasi (2 jam), serta membuat pola permainan bersama tim (2 jam). Pola ini mengindikasikan bahwa keterlibatan subjek dalam ekosistem Roblox bersifat multidimensi: tidak sekadar bermain, melainkan juga bersosialisasi secara digital dan melakukan aktivitas ekonomi virtual.

4.2 Dampak terhadap Kegiatan Belajar

Data wawancara mengungkap dampak signifikan Roblox terhadap kegiatan belajar subjek. Subjek mengaku pikirannya sering melayang ke strategi permainan saat jam pelajaran berlangsung. Lebih mengkhawatirkan, subjek mengakui pernah diam-diam membuka Roblox saat ada kesempatan di tengah pelajaran untuk memperbarui informasi room game terbaru. Tugas sekolah juga sering dikerjakan terburu-buru demi mengejar jadwal event terbatas bersama teman. Pola ini mengonfirmasi adanya gangguan kognitif yang disebabkan oleh ketergantungan terhadap platform digital.

4.3 Perilaku Konsumtif dalam Platform

Salah satu temuan menonjol adalah perilaku konsumtif yang berkembang seiring penggunaan Roblox. Subjek melaporkan penggunaan uang jajan untuk membeli gift card Robux demi mendapatkan status premium atau item diskon. Subjek juga terlibat dalam kegiatan trading item virtual yang memerlukan kalkulasi untung-rugi secara mandiri. Fenomena ini menunjukkan bahwa Roblox secara tidak langsung memperkenalkan anak-anak pada konsep ekonomi digital, namun juga berpotensi memupuk kebiasaan konsumtif yang tidak terkontrol.

4.4 Konflik Keluarga dan Hambatan Komunikasi

Temuan penelitian juga mengungkap adanya konflik antara subjek dan orang tua terkait penggunaan Roblox. Subjek mengungkapkan rasa frustrasi yang intens ketika koneksi WiFi diputus oleh orang tua pada saat sedang asik bermain. Kondisi ini mencerminkan tegangan relasi keluarga yang dipicu oleh perbedaan persepsi antara anak dan orang tua mengenai batas wajar penggunaan teknologi, sekaligus memperkuat indikasi adanya gejala withdrawal yang merupakan salah satu komponen ketergantungan digital menurut Griffiths (2005).

5. PEMBAHASAN

5.1 Dampak Positif Roblox pada Generasi Alpha

Terlepas dari berbagai dampak negatifnya, penggunaan Roblox yang terkontrol memberikan sejumlah manfaat nyata. Pertama, platform ini merangsang kreativitas anak melalui fitur pembuatan game dan kustomisasi avatar. Kedua, subjek mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui aktivitas perencanaan strategi tim dan pengelolaan sumber daya virtual. Ketiga, interaksi dengan pemain dari berbagai latar belakang meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi digital. Keempat, keterlibatan dalam sistem ekonomi virtual secara tidak langsung memperkenalkan konsep dasar literasi finansial kepada anak.

Temuan ini sejalan dengan teori reinforcement Skinner (1953), di mana sistem reward Roblox yang berupa level, item, dan pencapaian terbukti efektif memotivasi anak untuk terus belajar dan berprestasi dalam konteks digital. Roblox juga berhasil memenuhi hierarki kebutuhan Maslow mulai dari kebutuhan sosial hingga aktualisasi diri, menjadikannya platform yang secara psikologis memuaskan bagi penggunanya.

5.2 Dampak Negatif dan Risiko Ketergantungan

Namun, intensitas penggunaan yang tinggi menimbulkan sejumlah dampak negatif yang perlu mendapat perhatian serius. Gangguan konsentrasi belajar menjadi dampak paling langsung yang terobservasi, di mana pikiran anak terus terfokus pada Roblox bahkan di tengah kegiatan akademis. Perilaku konsumtif yang berkembang melalui pembelian Robux menunjukkan bahwa anak-anak rentan terhadap mekanisme monetisasi dalam game yang dirancang untuk mendorong pengeluaran berulang.

Dari perspektif psikologis, subjek menunjukkan beberapa gejala ketergantungan digital sebagaimana didefinisikan Griffiths (2005): preokupasi terhadap Roblox (salience), penggunaan game sebagai pelarian emosional (mood modification), meningkatnya kebutuhan waktu bermain, gejala tidak nyaman saat tidak bermain (withdrawal), serta konflik dengan orang tua (conflict). Kombinasi gejala-gejala ini mengindikasikan bahwa subjek berada dalam tahap ketergantungan yang memerlukan intervensi.

5.3 Peran Orang Tua sebagai Mediator

Penelitian ini menegaskan kembali pentingnya peran orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi anak. Pembatasan WiFi yang dilakukan orang tua, meskipun menimbulkan konflik jangka pendek, merupakan bentuk pengawasan yang diperlukan. Namun, pendekatan yang lebih efektif adalah penetapan aturan yang disepakati bersama, bukan pembatasan sepihak. Orang tua perlu mengembangkan literasi digital mereka sendiri agar dapat memberikan pendampingan yang bermakna, bukan sekadar pembatasan aksesibilitas (Kementerian Kominfo, 2023).

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Roblox merupakan platform digital yang memiliki dua sisi bersamaan: sebagai wahana kreativitas dan interaksi sosial yang bernilai positif, sekaligus sebagai faktor risiko ketergantungan digital yang perlu diwaspadai. Pola penggunaan Generasi Alpha terhadap Roblox bersifat multidimensi, mencakup aktivitas bermain, sosial, dan ekonomi virtual yang membentuk rutinitas harian yang kuat.

Dampak negatif yang paling menonjol meliputi gangguan konsentrasi belajar, perilaku konsumtif dalam platform, gangguan pola tidur akibat begadang, serta meningkatnya konflik dalam hubungan keluarga. Temuan ini menegaskan bahwa ketergantungan digital pada Generasi Alpha bukan hanya persoalan waktu layar, melainkan fenomena psikologis kompleks yang memerlukan pendekatan holistik dari berbagai pihak.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi diajukan sebagai berikut: (1) Orang tua perlu menetapkan batasan waktu bermain yang jelas dan konsisten serta mendampingi anak dalam aktivitas digitalnya; (2) Pendidik perlu memasukkan literasi digital dalam kurikulum, termasuk pemahaman tentang mekanisme monetisasi dalam game; (3) Pemerintah perlu memperkuat regulasi konten digital untuk anak dan menggalakkan program literasi digital nasional; dan (4) Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam untuk menghasilkan temuan yang lebih representatif, serta mengembangkan model intervensi berbasis komunitas yang terukur

DAFTAR REFERENSI

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Griffiths, M. D. (2005). A Components Model of Addiction within a Biopsychosocial Framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Literasi Digital Nasional*. Diakses dari <https://www.kominfo.go.id>
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- McCrindle, M. (2020). *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive*. Australia: McCrindle Research.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Roblox Corporation. (2025). *About Roblox*. Diakses dari <https://www.roblox.com>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, S. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.