

Penguatan Literasi Digital Keluarga dalam Mitigasi Risiko Psikososial Anak Pengguna Roblox di Komunitas Karang Timur, Tangerang

Strengthening Family Digital Literacy in Mitigating Psychosocial Risks among Children Using Roblox in the Karang Timur Community, Tangerang

Virna Estriana¹, Rezki Pratami²

¹ Ilmu Komunikasi, Universitas Pamulang, ² Ilmu Komunikasi, Universitas Pamulang
e-mail : ¹dosen@02996@unpam.ac.id , ²dosen02981@unpam.ac.id,

Abstrak: Roblox sebagai platform gim-sosial memperluas ruang interaksi anak sekaligus risiko psikososial. Di RT 02/04 Karang Timur, Tangerang, 92% orang tua (55/60) memberikan gawai kepada anak, namun 67% hanya mengetahui sebagian aktivitas daring anak dan 72% tidak pernah memeriksa fitur chat. Pada keluarga pengguna Roblox ($\pm 33\%$), 57% anak bermain ≥ 3 jam/hari; orang tua melaporkan tantrum, mudah marah, dan konflik saat pembatasan gawai. Studi terdahulu (UNICEF, 2022; WHO, 2022) mengaitkan paparan digital berlebih dengan stres/kecemasan, sementara Europol (2022) menyoroti risiko grooming dari platform gim berfitur komunikasi. Pengabdian ini memakai metode campuran: survei pre-test–post-test dan observasi-diskusi pada 60 peserta, melalui ceramah interaktif, studi kasus, role-play komunikasi keluarga, dan pelatihan kontrol orang tua. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman rata-rata dari 58% menjadi 84%, serta kenaikan pada pemahaman fitur Roblox, risiko cyberbullying/grooming, tanda tekanan psikologis, dan strategi pendampingan dialogis. Hasil penelitian menunjukkan edukasi literasi digital berbasis komunitas efektif mereduksi kesenjangan pengetahuan orang tua dan memperkuat pencegahan masalah kesehatan mental anak. Lebih dari separuh peserta langsung mengunduh dan mengaktifkan Family Link untuk mengatur durasi, menyetujui aplikasi, dan memblokir konten berisiko; warga juga menggagas grup WhatsApp orang tua serta kader literasi digital RT sebagai tindak lanjut pengawasan kolektif dan dukungan berkelanjutan di lingkungan setempat.

Kata Kunci: Roblox, Interaksi Media Baru, Psikososial, Literasi Digital, Komunikasi Keluarga.

Abstract: Roblox, as a social gaming platform, expands interaction space and poses psychosocial risks. In RT 02/04 Karang Timur, Tangerang, 92% of parents (55/60) provide devices to their children, but 67% are only aware of some of their children's activities and 72% never check the chat feature. In families using Roblox ($\pm 33\%$), 57% of children play ≥ 3 hours/day; parents report tantrums, irritability, and conflict when completing device use. This community service used mixed methods: pre-test–post-test surveys and observation-discussion with 60 participants, through interactive lectures, case studies, family communication role-plays, and parental control training. The results showed an increase in average understanding from 58% to 84%, as well as an increase in understanding of Roblox features, the risks of cyberbullying/grooming, signs of psychological distress, and dialogic support strategies. The research results show that digital-based literacy education reduces parental knowledge gaps and strengthens the prevention of children's mental health problems. More than half of the participants immediately downloaded and activated Family Link to manage duration, allow apps, and block risky content. Residents also established WhatsApp groups for parents and neighborhood association digital literacy cadres as a follow-up to collective monitoring and ongoing support within the community.

Keywords: Roblox, New Media Interaction, Psychosocial, Digital Literacy, Family Communication.

A. Pendahuluan

Perkembangan pesat media baru telah mengubah cara anak berinteraksi dan berkomunikasi. Roblox – sebuah platform permainan daring yang juga berfungsi sebagai ruang sosial virtual – kini memiliki karakteristik layaknya media sosial, memungkinkan anak-anak berinteraksi bebas lintas usia dan lokasi. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kesehatan mental anak, terutama di komunitas urban padat seperti Karang Timur, Tangerang, di mana akses internet sangat luas sementara literasi digital keluarga masih rendah. UNICEF (2022) melaporkan bahwa penggunaan internet lebih dari tiga jam per hari dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada anak.

Temuan serupa dikemukakan oleh Kementerian Kominfo RI (2023) yang mencatat tingginya intensitas anak Indonesia dalam bermain gim daring (46% setiap hari) dan menggunakan media sosial (72% secara rutin), yang bila tanpa pendampingan berpotensi memengaruhi kesehatan psikologis mereka. Bahkan WHO (2022) mengestimasi 1 dari 7 remaja di dunia menghadapi masalah kesehatan mental terkait penggunaan internet berlebihan. Data nasional menunjukkan 23% anak Indonesia mengalami gejala stres dan cemas akibat aktivitas digital tanpa pengawasan. Hal ini diperparah oleh meningkatnya kasus cyberbullying dan online grooming yang sering berawal dari interaksi di gim daring lalu berlanjut ke media sosial (SAFE-net, 2023). Laporan Europol (2022) turut menegaskan bahwa banyak kasus eksploitasi anak secara daring bermula dari platform gim sosial berfitur chat terbuka seperti Roblox.

Tingginya penetrasi internet di Indonesia (77% penduduk, dengan 61% pengguna internet berusia 10–19 tahun) menunjukkan bahwa anak-anak termasuk kelompok paling aktif di ruang digital (APJII, 2023). Ironisnya, literasi digital orang tua belum sejalan dengan laju penggunaan teknologi oleh anak. Kominfo (2022) menemukan literasi digital masyarakat Indonesia masih rendah dalam aspek keamanan dan budaya digital, sehingga orang tua sering tidak menyadari risiko yang dihadapi anak di dunia maya. Banyak orang tua belum paham fitur platform gim/medsos yang digunakan anak maupun tanda awal gangguan psikologis akibat aktivitas digital. Di Karang Timur, Tangerang – wilayah urban padat dengan akses gadget tinggi – anak-anak menjadikan gawai sebagai sarana belajar, bermain, dan bersosialisasi utama.

Observasi awal menunjukkan 92% orang tua di komunitas ini memberikan gadget kepada anak, namun hanya 33% yang benar-benar mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan anak mereka. Sebagian besar orang tua (67%) mengaku hanya tahu sebagian atau tidak tahu sama sekali aktivitas daring anak. Kesenjangan pengetahuan ini membuat anak berinternet tanpa pendampingan memadai, rentan terhadap konten tidak pantas maupun interaksi berbahaya.

Platform Roblox menempati posisi unik dalam lanskap ini. Awalnya dikenal sebagai gim daring berisi beragam permainan, Roblox kini berkembang menjadi ruang komunikasi sosial yang terhubung dengan ekosistem media lain. Anak-anak sering mengenal Roblox lewat video di YouTube atau TikTok, kemudian melanjutkan interaksi

pertemanan ke WhatsApp atau Discord, mencerminkan terjadinya konvergensi media (Jenkins, 2006).

Melalui Roblox, anak tidak sekadar bermain, tetapi juga membangun identitas digital via avatar, bercakap di chat publik atau private, bergabung dalam komunitas virtual, hingga bertransaksi menggunakan mata uang virtual Robux. Fitur-fitur ini menjadikan Roblox sejajar dengan media sosial konvensional: menyediakan profil (avatar) sebagai representasi diri, jaringan pertemanan, dan kemampuan berkomunitas (boyd & Ellison, 2007; Roblox Corporation, 2023). Sayangnya, keterbukaan interaksi tersebut membawa sejumlah risiko psikososial. Anak dapat mengalami cyberbullying (misalnya diejek karena penampilan avatar atau keterampilan bermain) dan tekanan sosial untuk membeli item digital demi mengikuti tren (fenomena *fear of missing out*). Selain itu, komunikasi dengan pengguna anonim meningkatkan peluang grooming oleh predator daring (Pratama & Munir, 2023; Europol, 2022).

Berangkat dari situasi di atas, diperlukan upaya proaktif untuk meningkatkan literasi digital keluarga dan kesadaran akan kesehatan mental anak dalam era media baru. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk: (1) meningkatkan pemahaman orang tua, pendidik, dan tokoh warga mengenai Roblox sebagai media sosial baru beserta potensi dampaknya terhadap kesehatan mental anak, dan (2) merumuskan strategi komunikasi preventif yang efektif dalam pendampingan digital anak guna mencegah risiko psikososial akibat interaksi daring. Dengan pendekatan kolaboratif antara akademisi dan masyarakat, program ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan literasi digital orang tua sekaligus memperkuat perlindungan psikologis anak di tengah arus konvergensi media.

B. Metode

Pendekatan dan Desain kegiatan ini menggunakan pendekatan metodologis campuran (*mixed methods*) yang memadukan metode kualitatif dan kuantitatif. Dari sisi kualitatif, program dirancang sebagai intervensi edukatif partisipatif di tingkat komunitas RT, melibatkan ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi (*role-play*) untuk menggali insight mendalam mengenai perilaku dan pemahaman peserta. Dari sisi kuantitatif, dilakukan evaluasi pre-test dan post-test menggunakan kuesioner guna mengukur perubahan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah intervensi. Desain ini bertujuan tidak hanya memberikan edukasi, tetapi juga mengumpulkan data empiris tentang efektivitas program dalam meningkatkan literasi digital keluarga.

Konteks dan Partisipan. Program dilaksanakan di lingkungan Wadah Guyub Rukun RT 02/RW 04, Kelurahan Karang Timur, Kota Tangerang. Wilayah ini merupakan pemukiman urban padat dengan masyarakat heterogen. Peserta kegiatan berjumlah ±60 orang, terdiri atas orang tua (ayah/ibu), pendidik informal (misal guru mengaji), dan perangkat warga setempat (pengurus RT/RW). Peserta direkrut melalui koordinasi dengan Ketua RT dan sosialisasi awal kepada warga. Sebelum pelaksanaan, tim pengabdian melakukan observasi awal dan diskusi informal dengan beberapa orang tua dan tokoh

setempat untuk memahami pola penggunaan gadget oleh anak serta bentuk pengawasan yang selama ini diterapkan. Hasil observasi ini menjadi dasar penyesuaian materi dan metode agar sesuai dengan kondisi lokal.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Program. Kegiatan PkM berlangsung dalam satu rangkaian sesi intensif. Pertama, sesi pembukaan dilakukan untuk memperkenalkan tujuan, urgensi, dan latar belakang program. Tim pengabdian memaparkan fenomena media baru yang kian lekat dengan kehidupan anak, menjelaskan bagaimana Roblox bukan sekadar permainan melainkan ruang sosial virtual yang memungkinkan interaksi lintas batas identitas. Penjelasan ini dimaksudkan membangun kesadaran awal peserta bahwa pengawasan digital memerlukan pendekatan baru, tidak cukup hanya dengan membatasi durasi bermain.

Selanjutnya masuk ke sesi inti yang terdiri dari beberapa komponen: (1) Ceramah interaktif tentang literasi digital keluarga dan kesehatan mental anak, yang mencakup penjelasan fungsi Roblox sebagai media sosial, fitur chat dan avatar, potensi adiksi digital, risiko cyberbullying, modus penipuan (misal terkait pembelian *Robux*), serta pengaruh interaksi virtual terhadap emosi dan perilaku anak. Paparan disampaikan dengan bantuan slide PowerPoint, contoh kasus nyata, dan data hasil studi (mengacu temuan Kominfo, UNICEF, dsb.) mengenai penggunaan media digital pada anak usia sekolah. (2) Diskusi kelompok dan *sharing* pengalaman, di mana peserta (orang tua, guru, perangkat warga) diajak berbagi cerita tentang kebiasaan anak menggunakan gawai. Dalam diskusi ini, tim memfasilitasi dengan pemutaran video pendek dampak media digital terhadap perkembangan psikososial anak, serta menampilkan contoh percakapan di Roblox yang menunjukkan potensi risiko interaksi dengan orang asing. Peserta secara aktif diajak mengidentifikasi pola-pola bahaya digital yang mungkin luput dari perhatian sehari-hari. (3) Penyampaian strategi komunikasi preventif dalam keluarga. Tim memperkenalkan konsep pengawasan berbasis dialog dibanding kontrol otoriter. Disampaikan teknik mengenali perubahan perilaku anak, cara menyusun aturan penggunaan gadget yang realistis, dan metode berkomunikasi secara empatik agar anak tidak merasa diawasi secara represif. (4) Simulasi role-play, menghadirkan skenario nyata seperti: anak bermain diam-diam larut malam, anak menerima pesan mencurigakan dari pengguna asing, atau konflik orang tua-anak karena penggunaan gadget.

Peserta (orang tua/perangkat) diminta memerankan respons mereka sesuai pendekatan komunikasi yang telah dipelajari. Setelah setiap simulasi, fasilitator memberikan umpan balik dan melatih solusi komunikatif yang tepat. (5) Pembahasan peran komunitas, di mana perangkat warga dan peserta lain berdiskusi tentang kemungkinan membentuk kader literasi digital lingkungan atau forum warga sebagai tindak lanjut sosialisasi. Gagasan ini muncul untuk mendorong pengawasan kolektif, tidak hanya bertumpu pada keluarga inti. Sepanjang pelatihan, penyampaian materi menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami (menghindari jargon

teknis), misalnya istilah seperti *cyberbullying*, *online grooming* dijelaskan dengan padanan bahasa sehari-hari.

Terakhir, dilakukan evaluasi. Peserta mengisi kuesioner pre-test sebelum materi inti dan post-test sesudah seluruh sesi, guna mengukur peningkatan pemahaman. Kuesioner mencakup pertanyaan seputar pengetahuan fitur Roblox, potensi risiko (*cyberbullying*, *grooming*), tanda tekanan psikologis pada anak, dan strategi pendampingan keluarga. Selain itu, sesi tanya-jawab dan tanggapan terbuka di akhir kegiatan dimanfaatkan untuk menangkap umpan balik kualitatif: kesan peserta, pelajaran yang dipetik, serta saran untuk keberlanjutan program. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung dalam suasana partisipatif. Data kuantitatif dari pre/post-test dianalisis secara deskriptif (persentase peningkatan skor rata-rata), sedangkan data kualitatif (observasi, diskusi) dianalisis dengan menarik tema-tema kunci terkait perubahan pengetahuan dan sikap orang tua.

Profil Awal Peserta dan Permasalahan – Hasil pre-test dan pemetaan awal menunjukkan keterbatasan pengetahuan orang tua mengenai sifat sosial Roblox dan risiko digital. Rata-rata skor pemahaman awal peserta hanya 58% (dari maksimum 100). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa sebagian besar orang tua di Karang Timur menganggap Roblox “hanya permainan anak-anak” dan tidak tahu bahwa di dalamnya terdapat fitur interaksi sosial seperti chat, *friend request*, atau pembuatan avatar pribadi. Secara khusus, hanya *sekitar 58% responden pre-test* yang mengetahui adanya fitur chat dan komunikasi di Roblox. Ketidaktahuan ini berdampak serius: anak-anak dibiarkan bermain tanpa pendampingan, sehingga berbagai risiko psikososial tidak terdeteksi. Anak cenderung menganggap Roblox sebagai ruang bermain yang aman dan tempat berekspresi diri, tanpa menyadari potensi interaksi negatif. Sementara itu, 72% orang tua mengaku tidak pernah memeriksa fitur chat atau pesan di Roblox yang digunakan anak. Artinya, interaksi anak dengan pemain lain berlangsung sepenuhnya tanpa pengawasan dewasa, membuka peluang ancaman seperti *cyberbullying*, manipulasi emosional, atau kontak dengan asing. Minimnya pengawasan juga disebabkan oleh rendahnya literasi digital: orang tua tidak memahami mekanisme gim sehingga pengawasan terbatas pada melarang atau membatasi waktu main saja.

Kondisi penggunaan gadget di komunitas cukup intensif. Dari 60 orang tua yang hadir, 92% (55 orang) memberikan gadget kepada anak mereka sehari-hari. Anak rata-rata mulai menggunakan gawai sejak usia dini (pra-sekolah), dan durasi penggunaan meningkat seiring bertambahnya usia. Di antara keluarga yang anaknya bermain Roblox (sekitar 33% responden), pola durasi bermain adalah sebagai berikut: 43% anak bermain 1–2 jam/hari, 37% bermain 3–4 jam/hari, dan 20% bermain lebih dari 4 jam/hari. Data ini mengonfirmasi bahwa Roblox telah menjadi aktivitas rutin bagi banyak anak, bahkan sebagian signifikan bermain dalam durasi cukup panjang setiap harinya. Orang tua melaporkan sejumlah *gejala perilaku* yang mereka amati terkait penggunaan Roblox: anak mudah marah ketika kalah atau diminta berhenti bermain, anak bersikap defensif ketika waktu bermain dibatasi, anak tampak gelisah atau cemas setelah bermain terlalu lama, anak menjadi lebih tertutup dan enggan menceritakan pengalaman bermain, serta

anak cenderung menghabiskan waktu sendirian dengan gadget. Gejala-gejala ini konsisten dengan konsep digital anxiety dan perilaku adiktif terhadap gim. Interaksi di dunia virtual yang menggantikan interaksi sosial nyata membuat anak mengalami tekanan psikologis yang tidak selalu bisa mereka ungkapkan. Sayangnya, banyak orang tua awalnya tidak mengerti mengapa anak menunjukkan perilaku tersebut; respon yang umum dilakukan sebelum penyuluhan adalah memarahi atau melarang, tanpa menggali penyebab emosionalnya. Pola komunikasi yang kurang dialogis ini berpotensi memperlebar jarak emosional orang tua-anak.

Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran – Setelah intervensi melalui ceramah, diskusi, dan simulasi, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada para peserta. Skor rata-rata post-test meningkat menjadi 84%, naik 26 poin dari skor pre-test 58%. Peningkatan hampir 45% secara relatif ini menunjukkan keberhasilan metode edukasi yang digunakan. Tabel berikut merangkum perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah program:

Tabel 1. Indikator Pemahaman Orang Tua Mengenai Roblox dan Perilaku Anak

Indikator Pemahaman	Pre-Test (%)	Post -Test (%)
Pemahaman fitur Roblox (chat, pertemanan, avatar)	40	88
Kesadaran risiko komunikasi digital (cyberbullying)	42	85
Pengenalan tanda tekanan psikologis anak	51	86
Pemahaman konsep grooming dan interaksi berbahaya	38	82
Strategi pendampingan keluarga yang efektif	55	90

Semua aspek pengetahuan menunjukkan lonjakan >30 poin. *Uji t berpasangan* (jika diterapkan) diperkirakan menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik, meskipun detail signifikansi tidak dihitung dalam program ini. Secara substantif, peserta berhasil memetakan risiko dan memahami materi yang sebelumnya asing bagi mereka. Orang tua yang awalnya tak paham kini menyadari bahwa Roblox bukan hanya permainan, melainkan ruang komunikasi anak yang membutuhkan pengawasan; mereka juga mengerti bahwa risiko digital tidak sekadar teknis (konten), tetapi berdampak pada psikologi dan perilaku anak. Selain itu, peserta memahami bahwa pendampingan digital harus dialogis, bukan sekadar otoriter; dan bahwa mereka selaku orang tua punya tanggung jawab untuk aktif memeriksa fitur interaksi yang digunakan anak, bukan pasif menunggu masalah muncul.

Selama proses edukasi berlangsung, terjadi perubahan sikap dan kesadaran yang menarik. Banyak orang tua mengaku terkejut saat mengetahui fakta-fakta seperti: Roblox

memiliki fitur chat publik/private; anak bisa berkomunikasi dengan orang asing di platform tersebut; percakapan di Roblox dapat berlanjut ke media sosial lain; serta bahwa gim dapat memicu reaksi psikologis serius (kecemasan, tantrum, amarah) pada anak. Wawasan baru ini mengubah persepsi mereka – dari semula menganggap interaksi digital anak sebagai hal remeh, menjadi paham bahwa aktivitas daring anak adalah fenomena penting yang perlu didampingi. Orang tua mulai memandang perilaku anak yang sering marah atau gelisah usai bermain bukan sekadar “nakal” atau “manja”, melainkan pertanda tekanan emosional dari interaksi digital yang mereka alami. Dengan kata lain, terjadi peningkatan *empati* orang tua terhadap pengalaman online anak.

Implementasi Strategi dan Aksi Lanjutan – Selain peningkatan pengetahuan teoretis, program ini menghasilkan beberapa aksi nyata. Pertama, para orang tua antusias mencoba alat pengawasan digital. Saat sesi pengenalan aplikasi Google Family Link, lebih dari separuh peserta langsung mengunduh dan mengaktifkan fitur tersebut di ponsel mereka. Google Family Link (fitur *family sharing* dari Google) memungkinkan orang tua mengatur durasi penggunaan gadget anak, memantau aplikasi yang diakses, menyetujui/menolak instalasi aplikasi baru, memblokir konten, hingga menetapkan jadwal *bedtime* perangkat. Bagi banyak peserta, ini adalah hal baru; mereka tidak tahu sebelumnya bahwa ada aplikasi gratis dengan fungsi demikian.

Ketika diperagakan cara menggunakan Family Link, para orang tua tampak antusias – bahkan beberapa meminta sesi pelatihan tambahan khusus untuk memaksimalkan fitur tersebut. Ini menunjukkan bahwa teknologi pengawasan sebenarnya tersedia, namun belum dimanfaatkan orang tua karena keterbatasan literasi digital. Setelah program, kombinasi antara kontrol teknis (Family Link) dan pemahaman risiko serta strategi komunikasi yang telah diajarkan membentuk pendekatan pendampingan digital yang lebih komprehensif. Orang tua kini dapat melihat data objektif durasi bermain anak per hari, sehingga tidak lagi semata mengandalkan pengakuan anak atau feeling semata. Mereka juga belajar bahwa pendekatan melarang total atau memberi hukuman keras tidak efektif – sebagian besar mengaku pendekatan lama ini justru sering memicu konflik dan perlawanan dari anak. Melalui simulasi, mereka mendapat *role model* bagaimana melakukan dialog terbuka, mengajukan pertanyaan reflektif tentang pengalaman digital anak, dan mengenali sinyal perubahan perilaku sejak dini. Banyak orang tua yang mencoba bertanya kepada anak dengan cara baru, misalnya, “Hari ini main game apa?”, “Ada teman baru di Roblox tadi?”, atau “Kalau kalah main terus marah, sebenarnya apa yang kamu rasakan?” – pertanyaan-pertanyaan semacam ini muncul dalam simulasi dan terbukti membuka komunikasi yang lebih hangat.

Kedua, muncul inisiatif kolektif di tingkat komunitas. Diskusi bersama perangkat warga menghasilkan rencana pembentukan grup WhatsApp orang tua sebagai forum berbagi informasi dan pengalaman mengenai keamanan digital anak. Bahkan, digagas adanya kader literasi digital di RT tersebut, yang bertugas menghubungkan warga dengan informasi terbaru soal keamanan online (misal info modus penipuan baru, tips parental control, dsb.). Kader ini diharapkan bekerja sama dengan pengurus RT dan sekolah untuk

menyebarkan edukasi secara berkelanjutan. Adanya komitmen warga untuk gotong-royong mengawasi anak secara kolektif menandai terbentuknya kesadaran komunitas: bahwa risiko digital adalah tanggung jawab bersama, bukan semata urusan pribadi masing-masing keluarga.

Secara keseluruhan, hasil program menunjukkan bahwa intervensi PkM ini berhasil meningkatkan literasi digital keluarga, membangun kesadaran baru mengenai kaitan media baru dengan kesehatan mental anak, serta mendorong lahirnya pola komunikasi keluarga yang lebih adaptif terhadap tantangan digital. Dampak positif ini sangat relevan bagi masyarakat Karang Timur yang hidup di lingkungan padat perkotaan – di mana anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di ruang digital ketimbang ruang fisik. Temuan ini memperkuat urgensi sinergi antara pendidikan literasi digital dan upaya menjaga kesehatan mental anak di era media baru.

Hasil di atas menggarisbawahi kompleksitas interaksi media baru terhadap anak, sekaligus menunjukkan efektivitas intervensi literasi digital dalam komunitas. Rendahnya literasi digital keluarga sebelum intervensi tampak jelas dari skor pre-test dan observasi awal. Temuan bahwa mayoritas orang tua tidak mengetahui fitur komunikasi di Roblox sejalan dengan laporan Kominfo (2022) tentang rendahnya literasi digital masyarakat Indonesia dalam aspek keamanan digital. Artinya, kasus Karang Timur bukan anomali; secara umum banyak keluarga Indonesia mengalami *knowledge gap* serupa – anak sangat melek teknologi, orang tua tertinggal. Akibatnya, anak beraktivitas online tanpa pedoman, rentan mengalami dampak negatif. Fenomena ini disebut digital parenting paradox: anak makin akrab ruang digital, tetapi orang tua belum cukup cakap mengelola risikonya.

Kondisi awal ini turut mendukung data WHO (2022) dan UNICEF (2022) yang memperingatkan konsekuensi serius penggunaan internet berlebihan pada remaja. Observasi lapangan seperti anak mudah marah, cemas, dan menarik diri setelah bermain gim berlebihan merupakan manifestasi konkret dari apa yang disebut stress dan kecemasan digital. Ini konsisten dengan laporan UNICEF (2022) bahwa aktivitas daring intens dapat memicu stres, kecemasan, hingga gangguan tidur pada anak.

Gejala tantrum dan perubahan perilaku yang dilaporkan orang tua di Karang Timur juga memperkuat hasil studi sebelumnya (Imania, 2024; Sari & Fadillah, 2023) bahwa keterlibatan mendalam di gim online berkorelasi dengan masalah regulasi emosi dan perilaku sosial anak. Dengan kata lain, apa yang teramati di komunitas ini mengkonfirmasi kecenderungan yang sifatnya lebih luas: ruang digital berdampak langsung pada kesejahteraan psikologis anak. Oleh sebab itu, intervensi edukatif untuk menjembatani kesenjangan literasi digital menjadi sangat krusial.

Signifikannya peningkatan pengetahuan (dari 58% ke 84%) pasca program membuktikan bahwa pendekatan partisipatif dan kontekstual dalam edukasi mampu memberikan hasil nyata. Metode yang digunakan – kombinasi ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi – memungkinkan orang tua belajar dengan *cara yang relevan dengan keseharian mereka*. Alih-alih hanya diberi teori, mereka diajak mendiskusikan kasus nyata dan mencoba langsung teknik komunikasi dengan anak. Hal ini sejalan dengan

prinsip komunikasi partisipatif (Servaes, 2008) yang menyatakan edukasi akan lebih efektif jika melibatkan dialog dua arah dan pengalaman praktis masyarakat. Pendekatan ini juga mengakomodasi kearifan lokal: selama diskusi, contoh dan solusi yang muncul disesuaikan dengan konteks keluarga urban setempat, sehingga peserta merasa lebih *nyambung*. Peningkatan pemahaman di hampir semua aspek materi menunjukkan metode ini berhasil *menyentuh* kebutuhan pengetahuan peserta yang sebelumnya terlewat. Dengan kata lain, program PkM sederhana namun terarah semacam ini dapat menghasilkan perubahan besar pada pola pikir dan perilaku orang tua. Temuan ini konsisten dengan literatur bahwa intervensi berbasis komunitas bisa efektif meningkatkan literasi digital (Livingstone & Byrne, 2018).

Dari sisi teori pendampingan, perubahan perspektif orang tua mencerminkan bergesernya model dari restrictive menuju active mediation (Livingstone & Byrne, 2018). Sebelum program, pendekatan yang dominan adalah kontrol: anak dilarang atau dibatasi tanpa penjelasan, dan orang tua berperan sebagai *polisi* teknologi. Setelah program, orang tua memahami pentingnya dialog terbuka, pertanyaan reflektif, dan empati dalam mendampingi anak. Mereka menyadari bahwa larangan atau hukuman tidak menyelesaikan masalah, justru komunikasi dan pemahaman perasaan anak yang harus diutamakan. Pandangan ini selaras dengan konsep family communication patterns (Fitzpatrick & Koerner, 2004) yang menekankan pentingnya orientasi percakapan tinggi dalam keluarga untuk membangun keterbukaan dan kepercayaan. Orang tua di Karang Timur kini cenderung mengambil peran sebagai mitra komunikasi dan pendamping emosional bagi anak, bukan sekadar pengawas teknis. Ini adalah perwujudan dari teori literasi digital keluarga yang menempatkan orang tua sebagai figur pendamping, bukan pengontrol. Dengan adanya dialog, anak lebih mungkin menceritakan pengalaman onlinenya, sehingga orang tua dapat mengetahui masalah lebih dini dan memberi arahan sebelum terjadi hal yang tak diinginkan.

Keberhasilan program ini juga terletak pada pendekatan holistik dalam pendampingan digital. Kombinasi antara edukasi risiko (konten materi), simulasi komunikasi (aspek keterampilan interpersonal), dan pengenalan teknologi pengawasan (aspek alat) menghasilkan pendekatan berlapis yang menyentuh tiga elemen penting: pemahaman, sikap, dan perilaku. Orang tua tidak hanya paham *mengapa* pendampingan diperlukan, tapi juga *bagaimana* melakukannya, serta dibekali *tools* untuk melakukannya secara berkelanjutan. Sebagaimana terlihat, pengenalan aplikasi Family Link menjadi *game-changer* bagi banyak keluarga. Mereka yang tadinya tak punya kontrol apapun kini memiliki sarana kontrol struktural (mengatur durasi, filter konten) yang objektif dan tidak confrontational. Ditambah dengan pemahaman risiko dan teknik komunikasi yang didapat, terbentuklah *safety net* yang lebih kuat di rumah. Ini mengafirmasi pentingnya sinergi antara literasi digital teknis dan literasi komunikasi dalam strategi pengasuhan digital. Keduanya tak bisa dipisahkan: kontrol teknis tanpa komunikasi bisa jadi otoriter, sedangkan komunikasi tanpa kontrol teknis bisa kurang efektif menghadapi godaan

teknologi. Program ini menunjukkan bahwa keseimbangan keduanya dapat dicapai dan diterima baik oleh orang tua.

Aspek lain yang patut dibahas adalah kesadaran kolektif komunitas yang muncul. Langkah warga untuk membentuk kader literasi digital dan group sharing menandai perubahan bahwa isu keamanan digital anak kini dilihat sebagai tanggung jawab bersama. Ini signifikan, mengingat seringkali masalah penggunaan gadget anak dianggap urusan privat keluarga masing-masing. Dengan pendekatan komunitas, pengawasan menjadi lebih sistemik: misalnya, orang tua bisa saling mengingatkan jika melihat anak-anak bermain online tanpa supervisi, atau berbagi tips mengatasi perilaku anak. Hal ini sejalan dengan konsep *community engagement* dalam perlindungan anak, bahwa lingkungan sosial berperan sebagai *support system* bagi keluarga. Adanya kader digital juga memungkinkan kesinambungan edukasi – informasi terbaru (misal modus kejahatan online baru) bisa cepat disebarkan ke seluruh orang tua melalui jejaring lokal. Dampaknya, komunitas menjadi lebih resilien terhadap ancaman digital yang terus berkembang. Langkah seperti ini didukung oleh jaringan pegiat keamanan digital (contoh: SAFEnet) yang menganjurkan kolaborasi masyarakat sipil untuk perlindungan anak di ruang siber (SAFEnet, 2023).

Temuan kunci dari program ini adalah: media digital memiliki dampak nyata dan langsung pada kesejahteraan anak, sehingga mempersiapkan keluarga dengan literasi digital yang memadai bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan. Bagi komunitas Karang Timur, intervensi ini membuka mata bahwa kesehatan mental anak dan keamanan digital adalah dua hal yang tak terpisahkan. Literasi digital keluarga perlu dipandang sejajar dengan literasi lain (misal literasi komunikasi, literasi finansial) sebagai kompetensi esensial keluarga modern. Program PkM ini menjadi contoh bahwa kolaborasi antara akademisi dan masyarakat dapat menghasilkan solusi konkrit di akar rumput: perubahan perilaku orang tua, peningkatan pengetahuan, hingga inisiatif lokal. Tentunya, tantangan ke depan adalah memastikan keberlanjutan perubahan ini. Edukasi satu kali perlu diikuti upaya pendukung, misalnya pendampingan rutin atau program lanjutan. Dalam konteks penelitian dan pengabdian, perlu dilakukan evaluasi jangka panjang untuk melihat apakah perubahan sikap dan praktik pendampingan digital ini bertahan seiring waktu atau perlu penguatan lebih lanjut.



Gambar 1. Sosialisasi dan pemaparan kepada warga mengenai Roblox dan bahaya nya



Gambar 2. Diskusi pertanyaan terbuka mengenai interaksi media baru dari Roblox dengan warga



Gambar 3. Pembagian pamflet edukasi mengenai Roblox, cara pencegahan, dan penggunaan fitur Google Family Link



Gambar 4. Pemberian tanda mata kepada ketua Warga Wadah Guyub Rukun



Gambar 5. Foto Bersama peserta sosialisasi Warga Wadah Guyub Rukun

D. Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman orang tua, guru informal, dan perangkat warga mengenai fungsi Roblox sebagai media sosial baru serta potensi risiko psikososialnya terhadap kesehatan mental anak. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif berupa ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi komunikasi keluarga, serta pemanfaatan modul literasi digital, peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bahaya adiksi digital, cyberbullying, penipuan daring, serta pentingnya pendampingan digital berbasis komunikasi empatik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan tingkat pemahaman peserta, dari rata-rata 58% pada pre-test menjadi 84% pada post-test, yang menegaskan efektivitas metode sosialisasi yang diterapkan dalam program ini.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya kesadaran kolektif masyarakat bahwa pengawasan digital anak merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga dan lingkungan. Peserta mulai memahami pentingnya strategi komunikasi preventif, seperti dialog terbuka orang tua-anak, pengaturan

penggunaan gawai yang realistis, serta pemanfaatan fitur pengamanan digital. Diskusi partisipatif turut melahirkan gagasan pembentukan forum warga dan kader literasi digital sebagai langkah keberlanjutan program. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan literasi digital keluarga, tetapi juga memperkuat kapasitas sosial masyarakat dalam membangun ekosistem digital yang aman, komunikatif, dan berkelanjutan bagi anak-anak di lingkungan Karang Timur.

Daftar Rujukan

- Anderson, C. A. (2021). *Internet gaming disorder: The psychology of gaming addiction*. Oxford University Press.
- APJII. (2023). *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- boyd, d., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230.
- Europol. (2022). *Online child sexual exploitation: Threat assessment report*. Den Haag: European Union Agency for Law Enforcement Cooperation.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kementerian Kesehatan RI. (2024). *Situasi kesehatan mental anak dan remaja di Indonesia*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kemenkes RI.
- Kementerian Kominfo RI. (2022). *Survei Nasional Literasi Digital Indonesia 2022*. Jakarta: Kemkominfo & Siberkreasi.
- Kementerian Kominfo RI. (2023). *Laporan Penggunaan Internet Anak dan Remaja 2023*. Jakarta: Direktorat Aptika Kominfo.
- Livingstone, S., & Byrne, J. (2018). *Parenting in the digital age: The challenges of parental mediation*. Florence: UNICEF Innocenti.
- McQuail, D. (2011). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). London: Sage Publications.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Paraskeva, N., Shepherd, K., & Strahan, E. (2025). Effects of an embodied digital intervention on body image among youth: Results from a randomized controlled trial in Roblox. *Journal of Youth and Adolescence*, 54(2), 350–366.
- Pratama, R. A., & Munir, M. (2023). Cyber child grooming melalui game online Roblox: Analisis kriminologis dan perlindungan anak. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 112–124.
- SAFEnet. (2023). *Laporan Tahunan Perlindungan Anak di Ruang Digital 2023*. Jakarta: Southeast Asia Freedom of Expression Network.
- Servaes, J. (2008). *Communication for development and social change*. New Delhi: SAGE Publications.
- UNICEF. (2022). *The State of the World's Children 2021: Children, digital media and mental health*. New York: UNICEF.
- Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2017). *Plugged in: How media attract and affect youth*. New Haven, CT: Yale University Press.