

Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox

Aisyah Maratul Fatonah¹

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Metaverse saat ini sudah mulai berkembang dengan pesat dan mulai digunakan di semua bidang. Inovasi perkembangan teknologi digital ini juga mulai berkembang pada media *game online*, terutama pada platform *Roblox*. Game *roblox* dapat menumbuhkan kreativitas anak-anak yang sesuai dengan tahapan paralel yang didefinisikan oleh teori *Mildred Parten*. Platform ini menyediakan ruang kreativitas anak dalam memainkan dunia virtualnya, bahkan bermain bersamaan dengan pengguna lain di dunia virtual, namun anak akan tetap fokus pada peran masing-masing. Hal ini menerapkan permainan paralel, Dimana anak terlibat kreativitasnya dalam membuat avatar, membangun dunia virtual, atau membuat karakternya sendiri tanpa interaksi dengan pemain lain. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi literatur dengan mengumpulkan data Pustaka dengan berbagai sumber jurnal ilmiah yang relevan dengan topik yang dibahas. Dengan kemajuan teknologi ini juga dapat menimbulkan beberapa dampak buruk bagi pertumbuhan anak dalam perkembangan fisik dan sosialnya. Orang tua harus bisa mengambil peran dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan ini.

Kata Kunci: Metaverse, game online, roblox, Mildred Parten.

Pendahuluan

Di era sekarang media sosial sudah tidak asing lagi didengar, banyak orang yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi yang sudah berkembang. Perkembangan teknologi ini melahirkan media baru dalam Masyarakat sehingga memunculkan tren dan gaya hidup dari sisi budaya dan komunikasi yang lebih maju dari sebelumnya. Tren baru ini juga akan menjadi semakin ramai diikuti oleh generasi- generasi sekarang atau biasa disebut *gen z* dan ada juga *gen alpha* yang suka ikut-ikutan yang berbau tren atau biasa disebut *fomo*. Metaverse menjadi inovasi teknologi digital yang berbasis 3 dimensi yang saat ini sedang marak digunakan di berbagai sektor kehidupan. Penerapan inovasi 3 dimensi ini juga sudah ada di berbagai platform digital khususnya pada game online. Dari banyak platform ini yang sedang tren di generasi sekarang adalah game Roblox yang sedang populer dikalangan anak-anak dan remaja. Game ini menawarkan berbagai kesempatan untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan anak dalam Menyusun dunia virtualnya.

Dengan adanya tren game roblox ini yang menjadi budaya mereka di kehidupan sehari-hari juga dapat menjadi pengaruh dalam pertumbuhan yang menentukan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan tahapan permainan paralel yang dikemukakan oleh Mildred Parten yaitu anak bermain Bersama tetapi tidak ada interaksi langsung antara pemain, tetapi tetap fokus pada aktivitas masing-masing. Game ini memberikan anak ruang untuk menyusun dunianya dalam membangun pengalaman bermain yang interaktif dan kreatif dan pemain juga bisa berinteraksi dengan pemain lainnya di dunia virtual yang mereka bangun. Penggunaan game ini juga dapat dijadikan sebagai media dalam mengembangkan kemampuan anak dalam membentuk karakter sosialnya. Sesuai dengan dunianya yaitu bermain.

Permainan anak memiliki berbagai Proses perkembangan yang terjadi pada masa anak usia dini merupakan perkembangan secara keseluruhan baik pada perkembangan sosial, fisik, emosional, kognitif serta bahasa. Masa ini sering juga disebut sebagai masa *golden age*. Aspek perkembangan ini ditunjukkan dengan sistematis, progresif, dan berkelanjutan. Pada masa perkembangan anak dapat dioptimalkan didukung dengan kesehatan fisik, gizi yang tercukupi, dan mendapatkan pendidikan yang tepat. Hal ini juga sejalan dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 yang berbunyi Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) merupakan

usaha yang diperuntukan bagi anak mulai dari nol tahun sampai usia enam tahun dengan memberikan stimulus pendidikan guna menunjang tumbuh kembang anak baik itu rohani maupun jasmani sehingga anak siap dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak adalah bermain, hal ini dikarenakan kegiatan bermain dianggap sama nilainya dengan bekerja bagi orang dewasa. Bermain menjadi proses berkembangnya diri dengan mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk berbagai macam kemampuan menguasai pada kehidupan di masa mendatang. Kegiatan ini juga membantu anak membuat pengalamannya sendiri dalam mengenali dunianya saat bermain. Bermain pada anak juga akan memberikan rangsangan pada dirinya untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu kegiatan ini juga akan membangun pondasi awal yang kuat pada diri anak. Dengan kegiatan bermain anak juga memiliki pengalaman berpetualang yang menyenangkan yang juga dapat menstimulasi tumbuh kembang anak (Lestari et al., 2018).



Sumber: <https://www.fastpay.co.id/blog/7-alasan-mengapa-game-roblox-disukai-anak-anak-dan-dewasa.html>

Pada tahun 2024, *game roblox* sudah diakses oleh sekitar 196 juta pengguna aktif bulanan yang diantaranya pengguna adalah anak-anak lebih dari 32 juta pengguna dengan usia kisaran 13 tahun kebawah dan lebih dari 44,9 pengguna dengan usia diatas 13 tahun. Rata-rata pengguna menggunakan platform ini sekam 2,4 jam per harinya. Faktor banyaknya pengguna game ini terus bertambah penggunaanya karena pasar game online yang terus berkembang dan semakin menarik perhatian banyak orang dalam beberapa tahun terakhir. Mengingat juga dengan fenomena wabah corona yang belum lama terjadi banyak orang yang menjadikan media sosial sebagai kegiatan aktivitas diluar rumah khususnya game online. Dengan adanya kemajuan IPTEK membantu orang-orang dalam melanjutkan pekerjaannya walaupun sedang sosial distancing. Game ini memberikan berbagai fitur aksesibilitas dan fungsionalitas multipemain yang memberikan kesempatan pemain untuk terhubung dalam dunia virtual tanpa memerlukan interaksi secara langsung.

Roblox membuktikan bahwa permainan online tidak hanya terbatas pada dunianya sendiri, pada game ini pengguna dapat membangun interaksi sosialnya walaupun tanpa interaksi langsung antar pengguna. Disini pengguna juga diberikan kesempatan untuk berkreaitivitas tanpa batasan apapun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan inovasi perkembangan teknologi metaverse dapat mempengaruhi proses pembentukan karakter sosial anak melalui game roblox. Analisis terhadap pengaruh game ini dalam membangun jiwa kreatif anak terhadap kemampuan bermain mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami potensi metaverse dalam konteks perkembangan anak untuk menumbuhkan kekreatifan anak dan menjadi salah satu media membangun interaksi sosialnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dengan metode studi literatur dengan mengumpulkan data Pustaka dengan berbagai sumber jurnal ilmiah yang relevan dengan topik yang dibahas. Dengan menggunakan data ulasan para pengguna. Selain bertujuan untuk mengumpulkan data juga bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan melakukan penafsiran terhadap literatur penelitian dengan fenomena yang dibahas. Penulis mengumpulkan data melalui klarifikasi, sehingga kesimpulan dapat diambil setelah menganalisis informasi yang diperoleh

secara keseluruhan.

Hasil dan Pembahasan

Game roblox lebih populer dikalangan generasi muda, sebagian besar berusia diatas 9 tahun dan pengguna terbanyak lainnya di usia antara 9 tahun sampai 12 tahun, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna adalah dikalangan remaja dan anak-anak. Hal ini juga didukung oleh mudahnya pengaksesan pada perangkat seluler, komputer, dan konsol. Pada tahun 2024, roblox memiliki 32 juta pengguna aktif harian yang berusia 13 tahun kebawah yang mengalami peningkatan yang signifikan dari jumlah pengguna beberapa tahun yang berjumlah 28,7 juta pengguna. Sementara itu, 44,9 pengguna berusia 13 tahun keatas dengan rata-rata usia 17 sampai 24 tahun.

Kelompok usia	Pengguna
Dibawah 9 tahun	21%
9-12 tahun	21%
13-16 tahun	16%
17-24 tahun	23%
25 keatas	18%

Menurut hasil persentase pengguna Backlinko. (2024). *Roblox User and Growth Stats You Need to Know in 2024* menunjukkan bahwa pengguna aktif bulanan hampir setengah dari menyeluruh pengguna. Popularitas roblox dikalangan anak-anak disebabkan oleh beberapa faktor yang mendukung minat bermain mereka, seperti mudah diakses, permainan yang bervariasi, dan fitur interaktif yang memungkinkan mereka menjelajahi, merancang, dan bahkan memonetisasi konten yang mereka buat. Roblox mencatat lonjakan para pengguna yang signifikan dari tahun sebelum-sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menjadi sarana eksperimen dalam kreatifitas anak-anak. Selain menjadi platform bermain, game ini memberikan dukungan pada anak-anak dalam tahapan perkembangan sosial khususnya pada tahapan permainan paralel yang diuraikan oleh Mildred Parten.

Dalam tahapan ini anak-anak akan cenderung bermain berdampingan dengan anak lain tetapi tidak ada interaksi langsung antar keduanya. Dalam konteks permainan roblox, mereka berada dalam dunia virtual yang sama dengan pemain lain, namun tetap bermain dan menyusun dunianya sendiri yang mencerminkan sifat permainan paralel. Mereka akan mengamati pengguna lain, melihat karya yang mereka buat, dan memperoleh inspirasi kreatif tanpa perlu bekerja secara fisik langsung. Fitur roblox studio mendorong mereka dalam merancang permainan atau elemen dunia virtual mereka sendiri, pengaturan tata letak hingga pengembangan gameplay yang dapat dimainkan oleh pengguna lain. Sehingga hal ini mendukung kreativitas yang dimilikinya sambil mengenalkan konsep komunitas virtual yang dapat menginspirasi untuk mengembangkan dasar keterampilan sosial.

Roblox juga mendorong kreativitas anak-anak melalui konsep ekonomi kreatif, dimana mereka bisa mendapatkan mata uang virtual (Robux) dari karya yang mereka buat. Hingga pertengahan 2024, perkembangan konten Roblox memperoleh pendapatan kolektif lebih dari \$410 juta, yang menunjukkan bagaimana anak-anak dan remaja dapat terlibat dalam aktivitas yang menggabungkan kreativitas dengan pemahaman ekonomi digital sejak dini. Pengalaman ini mengajarkan nilai kerja keras dan inovasi, sehingga memberi pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kreativitas anak-anak. Dengan bereksperimen menggunakan berbagai elemen dalam game anak-anak akan belajar untuk menjelajahi ide-ide baru dan memahami pentingnya umpan balik dari pemain lain yang mendukung refleksi dan pengambilan keputusan. Penelitian menunjukkan bahwa 40% pemain berusia dibawah 18 tahun merasa bahwa game ini membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan kreatif mereka, sementara studi lainnya juga mencatat bahwa permainan ini

membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan problem-solving dan kreativitas anak-anak.

Dengan ini, roblox bukan hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga menyediakan tempat yang aman dan produktif bagi anak-anak untuk berkembang, dalam kreativitas individual maupun dalam kesadaran sosial, sejalan dengan tahap perkembangan yang diuraikan oleh teori Parten.

Namun dengan adanya kelebihan dari game ini juga akan menimbulkan beberapa dampak negatif. Ketika berkomunikasi di dalam game memungkinkan anak akan bermain dengan pemain yang lain yang berbeda usia. Saat bermain game tidak sedikit remaja atau orang dewasa yang mengungkapkan emosinya dengan kata-kata umpatan. Hal ini akan mempengaruhi kemampuan sosial anak dalam berkomunikasi misalnya bermain dengan orang dewasa yang menggunakan bahasa yang kasar. Akibatnya anak akan mengikuti gaya bahasanya yang kasar dan berperilaku sewenang-wenang dan agresif yang memprihatinkan (Vivi et al., 2021).

Selain memberikan dampak buruk bagi perkembangan bahasa anak, juga akan menjadi pengaruh pada kemampuannya dalam pertumbuhan moral dan agamanya. Anak yang sudah terbiasa berbicara kasar akan mudah untuk bersikap agresif dan mudah emosi. Pengaruh buruk ini juga dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak ketika beranjak dewasa. Kecanduan *game online* juga dapat dikatakan sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11) dengan ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game daripada kegiatan yang lain. (apriani et al., 2020).

Di era modern ini ada banyak keuntungan bisa kita ambil dalam membantu berjalannya kehidupan. Namun, dibalik itu semua ada orang tua yang khawatir akan dengan pengaruh buruk gadget terhadap anak mereka. Dengan adanya game online yang sangat mudah diakses oleh anak-anak membuat munculnya beberapa pengaruh negatif. Dari pengaruh buruk ini yang sudah menjadi kebiasaan anak-anak untuk memainkan game setiap saat dan dimanapun membuat mereka kehilangan jam belajarnya dan kurangnya interaksi dengan orang-orang disekitarnya. Anak bahkan bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game online*, sehingga ini menjadi awal permasalahan mereka di masa depan. Kesehatan fisik juga akan terganggu karena kelelahan dalam bermain game. Kecanduan *game online* yang sudah banyak terjadi di dunia nyata ini. Hal ini meresahkan bagi orang tua terhadap anak anaknya. Sebagai orangtua atau orang dewasa tentu memiliki peran yang sangat penting terhadap permasalahan ini. Dalam menghadapi generasi sekarang yang sudah mulai kecanduan *game online*. Ada yang perlu diperhatikan dalam mengawasi anak-anak memainkan game online.

Peran yang dibutuhkan dalam hal ini dengan membantu mereka membagi waktu dan membatasi waktu bermain gadget. Namun, peran yang seharusnya dilakukan adalah dengan memberikan pengertian kepada orang tua lainnya untuk tidak menjadikan gadget sebagai alat penenang anak agar mau patuh dengan perintah orang tuanya. Banyak anak sudah mengenal gadget dimulai oleh orang tuanya sendiri dengan tujuan menenangkan anaknya ketika sedang rewel atau menangis. Bahkan sudah banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya dikarenakan sibuk kerja. Orang tua akan menganggap anaknya aman-aman saja dengan diberikan *gadget* pribadi dapat menjadi teman bermain anak padahal itu belum tentu. Selain memberikan pengawasan dan juga pendampingan anak juga memerlukan komunikasi yang baik dalam hal permasalahan ini. Interaksi di dalam keluarga dilakukan dengan komunikasi sebaik mungkin akan membuat anak lebih melibatkan orang tua daripada gadget mereka. Komunikasi yang dibangun di dalam keluarga menjadi salah satu faktor penting dalam masa perkembangan anak.

Dengan terbangunnya komunikasi yang baik akan mendorong hubungan harmonis sehingga anak akan mudah mendengarkan dan patuh terhadap perintah orang tuanya termasuk dalam hal penggunaan gadget. i juga menjadi tahapan perubahan perilaku seseorang untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial yang di dalam lingkungannya. Anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan ini akan sangat mudah untuk menerima akan hal-hal negatif sehingga sangat diperlukan pengawasan atau pendampingan oleh orang tua dan orang dewasa. Hal ini dikarenakan anak-anak cenderung tertarik dengan hal-hal baru yang membuat

mereka memiliki rasa penasaran yang tinggi. Pada usia ini anak akan memperoleh berbagai keterampilan dari segala aktivitas secara keseluruhan.

Simpulan

Game roblox memiliki potensi dalam membangun jiwa kreatif pada anak-anak. Dengan adanya inovasi metaverse game roblox mendorong anak-anak dalam membangun imajinasinya kedalam dunia virtual. Hal ini sesuai dengan tahapan permainan paralel yang dikemukakan oleh Mildred Parten. Anak-anak dapat menciptakan dunianya sendiri dengan beberapa fitur yang disediakan dan game ini juga memberikan kesempatan mendapatkan mata uang virtual (Robux). Roblox bukan hanya menjadi media hiburan tetapi juga menjadi mediator yang aman untuk mengasah keterampilan kreativitas dan pengembangan karakter anak. Namun, disamping keuntungan ini ada juga risiko terhadap pengaruh negatif, anak akan mudah berpotensi terkena pengaruh bahasa yang buruk dan berperilaku agresif dari pengguna yang lain yang sangat berdampak pada proses perkembangan anak. Kecanduan game online juga menjadi salah satu pengaruh buruk yang sudah banyak dijumpai. Oleh karena itu peran orang tua dan orang dewasa sangatlah penting dalam mengatasi permasalahan ini dengan memberikan pengawasan dan pendampingan serta menjalin komunikasi yang baik dengan anak.

Referensi

- Bakeman, R., & Brownlee, J. R. (1980). The strategic use of parallel play: A sequential analysis. *Child Development*, 51(3), 873–878.
- Backlinko. (2024). Roblox user and growth stats you need to know in 2024. *Backlinko*. <https://www.backlinko.com>
- Common Sense Media. (2021). The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight 2021. *Common Sense Media*. <https://www.commonsensemedia.org>
- Fitrianugroho, D., Sopianti, J., Razanah, M. F., Fauziah, N., & Sudrajat, R. (2023). Krisis perkembangan bahasa sebab hadirnya game online. *Jurnal Sosial dan Sains*, 3(6), 638–643.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watiranthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363.
- Joan Ganz Cooney Center. (2022). Learning through play: A new perspective on children's gaming. *Joan Ganz Cooney Center*. <https://www.joanganzcooneycenter.org>
- Lestari, A. K. D., Rema, Y. O. L., Ullu, H. H., Fallo, K., Baso, B., & Kelen, Y. P. (2023). Sosialisasi peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1128–1133.
- Newzoo. (2021). Game trends 2021. *Newzoo*. Retrieved from <https://www.newzoo.com>
- RTrack Blog. (2023). Roblox user data analysis and trends. *RTrack Blog*. <https://www.rtrack.com>
- Roblox Corporation. (2023–2024). Annual and quarterly reports. *Roblox Corporation*. <https://www.roblox.com>
- Saputra, R. R., & Sutabri, T. (2024). Evaluasi teknologi metaverse Roblox menggunakan metode support vector machine. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(5), 68–72.
- Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250.
- Statista. (2024). Number of Roblox DAU worldwide from Q1 2018 to 2024. *Statista*. <https://www.statista.com>
- TechCrunch. (2023). How Roblox encourages young user engagement and creativity. *TechCrunch*. <https://www.techcrunch.com>