BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital menjadikan *game online* sebagai bagian penting dalam kehidupan anak dan remaja. *Game online* tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media interaksi sosial, kreativitas, dan pembelajaran digital bagi anak-anak[1]. Seiring meningkatnya penggunaan internet di Indonesia, aktivitas bermain *game online* pada anak juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221,5 juta jiwa dengan tingkat penetrasi internet sebesar 79,5%[2]. Tingginya penggunaan internet tersebut menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari generasi muda di era modern.

Salah satu platform *game online* yang mengalami perkembangan pesat adalah Roblox. Berdasarkan laporan resmi Roblox Coroporation, *platform* ini mencatatkan sebanyak 152 juta pemain aktif pada Q3 2025, meningkat sekitar 29% dibanding periode sebelumnya pada tahun yang sama[3]. Angka ini jauh melampaui platform game populer lainnya seperti Minecraft yang hanya mencatatkan lebih dari 13 juta pemain harian, sementara Fortnite berada di kisaran 575 ribu pemain aktif pada waktu yang sama di periode Q4 2025[4]. Selain itu juga, Roblox merupakan platform *game online* yang unik, karena Roblox sendiri menciptakan fitur yang bernama Roblox studio, dimana 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[5]. Dari total pengguna *platform* ini, sekitar 40 juta pengguna aktif harian berusia di bawah 13 tahun, menjadikan anak-anak sebagai kelompok pengguna inti yang signifikan[3]. Kelompok usia ini menjadi perhatian khusus karena anak-anak dan remaja, seringkali tidak menyadari bahaya yang ada sehingga mereka menjadi lebih rentan terhdap

perilaku *online* yang tidak aman[6]. Selain sebagai sarana hiburan, Roblox juga mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran teknologi dan pemrograman, seperti program ekstrakurikuler Edublox yang diselenggarakan di Kota Solo bersama Solo Technopark [7]. Besarnya jumlah pengguna anak dan munculnya pro kontra di masyarakat mengenai keamanan platform ini menjadikan Roblox sebagai objek yang penting untuk dikaji, khususnya melalui analisis opini publik di media sosial pada periode Mei hingga Agustus 2025.

Meskipun memiliki berbagai manfaat, penggunaan Roblox pada anak juga menimbulkan berbagai kekhawatiran di masyarakat. Beberapa penelitian menunjukkan adanya risiko seperti kecanduan *game*, *cyberbullying*, paparan konten yang tidak sesuai usia, hingga interaksi digital yang tidak aman bagi anak-anak. Perbedaan pandangan tersebut menyebabkan munculnya pro dan kontra di masyarakat mengenai apakah Roblox dapat menjadi media permainan yang aman dan edukatif bagi anak atau justru malah memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak[8]. Berbagai opini pun kemudian banyak disampaikan melalui media sosial X. Berdasarkan data DataReportal, Indonesia tercatat sebagai negara dengan pengguna aplikasi X terbesar ketiga di dunia dengan 25,2 juta pengguna aktif per Januari 2025 [9]. Besarnya jumlah pengguna tersebut menunjukan bahwa media sosial X merupakan ruang diskusi publik yang sangat aktif sekaligus sumber data yang representatif untuk menganalisis opini masyarakat Indonesia. Meskipun demikian, belum terdapat kajian yang secara spesifik memetakan sentimen dan opini publik Indonesia terhadap Roblox melalui pendekatan analisis teks di media sosial X. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis opini publik terhadap Roblox pada periode Mei hingga Agustus 2025, menggunakan metode analisis sentimen berbasis data X.

Penelitian mengenai game online umumnya hanya membahas dampak permainan terhadap perilaku anak, kecanduan bermain, interaksi sosial secara umum, dan ulasan pengguna. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menerapkan metode analisis sentimen pada data media sosial X untuk mengidentifikasi opini publik mengenai dampak positif maupun negatif Roblox

bagi anak-anak di Indonesia. Kondisi tersebut menjadi research gap yang ingin diisi oleh penelitian ini, yakni dengan menganalisis sentimen menggunakan VADER, dimana fungsi dari VADER ini adalah untuk memetakan data opini publik terhadap Roblox pada platform X dalam periode Mei hingga Agustus 2025, guna memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai persepsi masyarakat Indonesia terhadap platform tersebut[10]. Serta dilakukannya klasifikasi menggunakan SVM atau Support Vector Machine guna memetakan klasifikasi untuk mendapatkan hasil kernel yang terbaik.

1.2. Rumusan Masalah

Roblox sebagai salah satu platform permainan yang populer di kalangan anak-anak telah memicu berbagai tanggapan publik di media sosial, khususnya *platform* X, terkait manfaat, keamanan, dan dampaknya terhadap perilaku anak. Munculnya berbagai kasus negatif yang dikaitkan dengan penggunaan Roblox menyebabkan opini yang berkembang di masyarakat menjadi beragam dan sulit dipetakan secara manual, sehingga kecenderungan sentimen publik terhadap platform ini belum dapat diketahui secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yang mampu mengklasifikasikan dan menganalisis sentimen dari opini-opini tersebut secara otomatis.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tetap fokus pada tujuannya, ada Batasan yang diperlukan untuk mencapai hasil akhir atau tujuan akhir yakni sebagai berikut:

1. Data hanya diambil dari unggahan media sosial X berbahasa Indonesia yang relevan dengan kata kunci “Roblox anak-anak”, “Roblox anak”, dan “Roblox bocil”, dan “Roblox game anak”.

2. Fokus penelitian adalah persepsi masyarakat Indonesia mengenai fenomena game roblox, bukan analisis teknis sistem keamanan Roblox.

3. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui analisis sentimen otomatis menggunakan Phyton.

4. Data yang diambil hanya pada periode Mei hingga Agustus 2025.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi dan sentimen publik Indonesia terhadap platform game Roblox yang diungkapkan melalui media sosial X?

2. Bagaimana hasil akurasi metode Support Vector Machine (SVM) dalam mengklasifikasikan sentimen publik terhadap platform game Roblox berdasarkan pelabelan VADER Lexicon?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

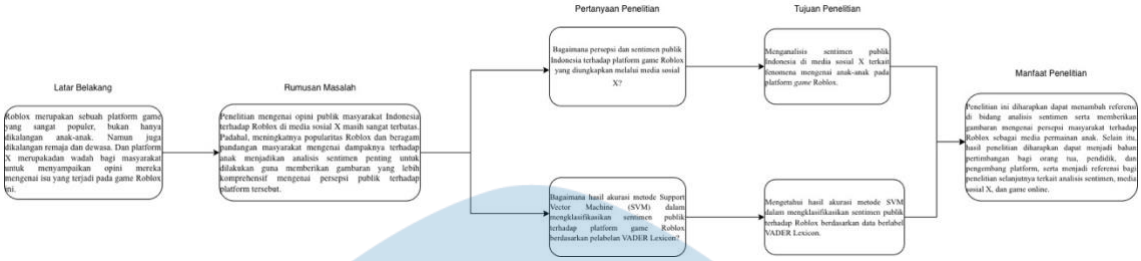
1. Menganalisis sentimen publik Indonesia di media sosial X terkait fenomena mengenai anak-anak pada platform *game* Roblox.

2. Mengetahui hasil akurasi metode SVM dalam mengklasifikasikan sentimen publik terhadap Roblox berdasarkan data berlabel VADER Lexicon.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah referensi dan pengetahuan di bidang analisis sentimen, khususnya mengenai perspektif masyarakat terhadap penggunaan Roblox sebagai media permainan anak melalui media sosial X. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai opini masyarakat terhadap dampak positif dan negatif Roblox bagi anak-anak, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan pengembang *platform* dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan edukatif. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan analisis sentimen, media sosial X, maupun penelitian mengenai *game* online dan anak-anak.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan