

## Analisis Isi Komentar Instagram Terhadap Persepsi Publik Tentang Roblox Dan Isu Predator Seksual Anak

**<sup>1</sup>Fara Aulia Azvandiara, <sup>2</sup>Mohammad Insan Romadhan, <sup>3</sup>Nara Garini Ayuningrum**

<sup>1,2,3</sup> Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

[faraauliaazvandiara@gmail.com](mailto:faraauliaazvandiara@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji secara sistematis persepsi publik mengenai Roblox sebagai sarang predator seksual dan praktik child grooming dengan menganalisis komentar warganet pada unggahan akun Instagram @ikmahr. Pendekatan yang digunakan adalah analisis isi kuantitatif dengan rujukan pada konsep analisis isi Bernard Berelson yang menekankan pendeskripsian pesan secara sistematis, objektif, dan kuantitatif. Populasi penelitian terdiri atas 2.600 komentar pada reels yang membahas isu predator seksual dan Roblox, dengan sampel 96 komentar yang diperoleh melalui rumus Slovin dan teknik pengambilan sampel acak sederhana. Temuan menunjukkan bahwa sentimen negatif menjadi corak dominan dalam persepsi publik, terutama pada kategori emosi negatif (28,13%), disusul kategori rasa cemas (11,46%), sementara komentar informatif sebagai bagian dari sentimen netral menempati (12,5%) dari total komentar. Sentimen positif yang tercermin dalam bentuk apresiasi terhadap konten edukasi, penyebutan alternatif gim yang dinilai lebih aman, harapan akan perlindungan anak, serta respons positif lainnya muncul dengan proporsi lebih kecil, sekitar 9–10% pada masing-masing kategori. Hasil ini mengindikasikan bahwa Roblox secara luas dipersepsikan sebagai platform dengan tingkat risiko tinggi terhadap keamanan anak, khususnya karena peluang pemanfaatan fitur interaksi dan chat dalam gim oleh predator seksual. Penelitian ini merekomendasikan penguatan literasi digital dalam keluarga, optimalisasi fitur pengawasan seperti parental control, serta perbaikan kebijakan dan mekanisme perlindungan anak pada platform gim daring.

**Kata kunci:** Analisis Isi, Persepsi Publik, Roblox, Predator Seksual, Child Grooming

### Abstract

*This study aims to systematically examine public perceptions of Roblox as a hub for sexual predators and child grooming by analyzing user comments on an Instagram post by the @ikmahr account. The research employs a quantitative content analysis approach based on Bernard Berelson's concept of content analysis, which emphasizes a systematic, objective, and quantitative description of message content. The population consists of 2,600 comments on a reels post addressing sexual predators and Roblox, from which 96 comments were selected as a sample using the Slovin formula and simple random sampling. The findings indicate that negative sentiment dominates public perception, particularly the "negative emotion" category (28.13%), followed by "anxiety" (11.46%), while "informative" comments as part of neutral sentiment account for 12.5% of the total. Positive sentiment, reflected in appreciation for educational content, references to safer game alternatives, expressions of hope for child protection, and other positive responses, appears in smaller proportions of around 9–10% in each subcategory. These results suggest that Roblox is widely perceived as a high-risk platform for children's safety, especially due to the potential misuse of interaction and chat features in the game by sexual predators. The study recommends strengthening digital literacy within families, optimizing monitoring features such as parental controls, and enhancing policies and protection mechanisms for children on online gaming platforms.*

**Keyword:** Content Analysis, Public Perception, Roblox, Sexual Predators, Child Grooming

## Pendahuluan

Perkembangan media sosial dan gim daring telah mengubah secara signifikan pola komunikasi masyarakat serta cara opini publik diproduksi dan disebarluaskan, termasuk terkait isu perlindungan anak di ranah digital. Instagram menjadi salah satu platform yang banyak dimanfaatkan untuk berbagi informasi dan berdiskusi mengenai parenting dan isu perlindungan anak, di mana kolom komentar sering kali merefleksikan sentimen kolektif warganet terhadap suatu persoalan. Dalam konteks tersebut, Roblox sebagai platform gim daring yang populer di kalangan anak dan remaja kerap menjadi sorotan publik karena adanya potensi pemanfaatan kanal interaksi di dalam gim oleh predator seksual dan pelaku child grooming.

Roblox memungkinkan pengguna untuk berinteraksi melalui fitur chat dan bergabung dalam berbagai “map” atau permainan yang dibuat pengguna lain, sehingga menghadirkan peluang interaksi lintas usia dan latar belakang sosial. Di satu sisi, Roblox menawarkan ruang eksplorasi, kreativitas, dan hiburan bagi anak; di sisi lain, terdapat kekhawatiran kuat di kalangan orang tua dan masyarakat bahwa fitur chat dan interaksi yang relatif bebas dapat dimanfaatkan pelaku untuk mendekati anak, membangun relasi emosional, hingga menjerat korban ke dalam situasi eksplorasi seksual. Kekhawatiran tersebut mengemuka dalam berbagai diskursus di media sosial, salah satunya pada akun Instagram @ikmahr yang berfokus pada konten parenting Islami dan isu perlindungan anak ketika mengunggah konten mengenai bahaya predator seksual di Roblox.

Penelitian ini dilatarbelakangi kebutuhan untuk memetakan secara empiris dan terukur bagaimana persepsi publik terhadap Roblox sebagai ruang potensial bagi predator seksual dan child grooming tercermin dalam komentar warganet di Instagram. Pendekatan analisis isi kuantitatif digunakan untuk mengelompokkan komentar ke dalam tiga kategori umum sentimen negatif, netral, dan positif yang kemudian dipecah lagi ke dalam subkategori seperti kritik, keberatan, rasa cemas, emosi negatif, komentar informatif, penjelasan fakta, apresiasi edukasi, alternatif aman, harapan, serta respons positif. Dengan pemetaan tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai konstruksi makna publik terhadap Roblox dan isu predator seksual anak di ranah digital, sekaligus menjadi dasar pertimbangan untuk penyusunan strategi edukasi dan advokasi perlindungan anak yang lebih tepat sasaran.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis isi (content analysis) sebagaimana dirumuskan Bernard Berelson, yang memposisikan analisis isi sebagai teknik untuk mendeskripsikan isi komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif. Unit analisis dalam penelitian adalah komentar warganet pada satu unggahan reels akun Instagram @ikmahr yang secara eksplisit membahas isu predator seksual dan child grooming di Roblox, dipublikasikan pada 28 Juni 2025. Komentar yang dianalisis adalah komentar yang relevan dengan topik, tidak berupa spam, promosi, maupun balasan yang terputus konteks.

Populasi penelitian mencakup seluruh komentar yang masuk pada unggahan tersebut dan dinyatakan relevan dengan topik, dengan jumlah total 2.600 komentar. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan ( $e$ ) sebesar 10%, sehingga diperoleh 96 komentar sebagai sampel yang dianggap mewakili populasi secara

statistik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling, sehingga setiap komentar memiliki peluang yang sama untuk dipilih dan bias seleksi dapat diminimalkan.

Instrumen penelitian berupa lembar coding (coding sheet) yang memuat kategori sentimen beserta indikatornya. Sentimen negatif dikelompokkan dalam empat indikator, yaitu: kritik (N1), keberatan (N2), rasa cemas (N3), dan emosi negatif (N4). Sentimen netral dikategorikan menjadi komentar informatif (Net1) dan komentar yang menjelaskan fakta (Net2). Sentimen positif mencakup apresiasi edukasi dan penyebutan alternatif yang dianggap lebih aman (P1), harapan dan doa (P2), serta respons positif dan ekspresi emosi positif (P3). Setiap komentar dikodekan berdasarkan indikator yang paling menonjol dalam isi komentar. Untuk menjaga validitas dan reliabilitas, dilakukan beberapa langkah: penyaringan awal komentar untuk memastikan relevansi, penyusunan definisi operasional dan petunjuk pengkodean yang jelas, serta pelaksanaan uji reliabilitas antar-coder. Dua coder dilibatkan untuk melakukan pengkodean secara independen terhadap sebagian sampel komentar, kemudian tingkat kesepakatan dihitung menggunakan rumus Holsti. Hasil uji menunjukkan koefisien reliabilitas di atas 0,70 untuk sebagian besar kategori, sehingga lembar coding dianggap reliabel. Data yang telah dikodekan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase pada masing-masing kategori sentimen guna mengungkap pola persepsi publik yang tercermin dalam komentar.

## Hasil dan Pembahasan

Dari 96 komentar yang menjadi sampel, kategori emosi negatif (N4) muncul sebagai kategori paling dominan dengan 27 komentar atau 28,13%. Komentar pada kategori ini menampilkan ekspresi marah, jijik, takut, dan kecaman keras terhadap Roblox, konten dalam gim, serta pelaku yang diduga memanfaatkan platform tersebut untuk mendekati anak. Seruan agar gim dihapus, aplikasi diblokir, atau pelaku dihukum berat menggambarkan persepsi Roblox sebagai ruang yang sangat berbahaya dan mengancam keselamatan anak. Kategori rasa cemas (N3) mencakup 11 komentar (11,46%) dan merepresentasikan kekhawatiran praktis orang tua maupun calon orang tua terhadap keterpaparan anak pada gim online, risiko kecanduan, dan kemungkinan berinteraksi dengan predator. Komentar pada kategori ini kerap berisi pengakuan bahwa anak atau kerabat sudah memainkan Roblox, disertai kegalauan orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai, serta kegelisahan karena anak masih dapat terpapar pengaruh teman sebaya di luar rumah meskipun di lingkungan keluarga sudah ada pembatasan.

Komentar informatif (Net1) berjumlah 12 komentar (12,5%), biasanya memuat laporan pengalaman faktual, seperti usia anak yang bermain Roblox, jenis map yang sering diakses, atau fakta bahwa ada konten dan simbol berkonotasi seksual di beberapa map. Komentar yang menjelaskan fakta (Net2) berjumlah 2 komentar (2,08%) dan umumnya menekankan bahwa tidak semua pemain masuk ke map bermasalah, sehingga membuka ruang pemahaman bahwa risiko lebih terkonsentrasi pada area tertentu dan bukan pada keseluruhan platform.

Kategori lain dalam sentimen negatif adalah kritik (N1) dan keberatan (N2). Kritik (N1) mencakup 9 komentar (9,38%) yang berisi tuntutan pemblokiran gim, penghapusan map tertentu, serta penyampaian kekecewaan terhadap pengembang maupun otoritas terkait yang dinilai lamban merespons isu keamanan anak. Keberatan (N2) muncul pada 7 komentar

(7,29%), umumnya mempertanyakan kebijakan moderasi Roblox, menyoroti nama atau simbol map yang vulgar, dan membandingkan Roblox dengan platform gim lain yang dinilai lebih ketat dalam penyaringan konten.

Di sisi sentimen positif, kategori apresiasi edukasi dan alternatif aman (P1), harapan (P2), dan respons positif (P3) masing-masing berada pada kisaran 9–10%. P1 memuat apresiasi terhadap konten edukasi yang disajikan @ikmahr, ungkapan terima kasih atas peringatan yang diberikan, serta penyebutan gim alternatif yang dianggap lebih aman, misalnya Minecraft. P2 menampilkan harapan dan doa agar anak-anak terlindungi dari predator seksual, ajakan untuk meningkatkan pengawasan orang tua, serta anjuran untuk mengaktifkan fitur keamanan pada gawai dan aplikasi. P3 berisi respons positif berupa rasa syukur karena telah berhati-hati, pengakuan bahwa informasi membantu mereka mengambil langkah preventif, serta narasi singkat bahwa Roblox masih bisa dimanfaatkan dengan aman jika diawasi secara ketat.

Secara keseluruhan, distribusi tersebut memperlihatkan dominasi kuat sentimen negatif terhadap Roblox sebagai platform berisiko bagi anak. Emosi negatif dan kecemasan menjadi warna utama, sementara sentimen positif lebih berfungsi untuk menguatkan narasi edukasi dan upaya perlindungan, bukan untuk membela Roblox sebagai platform yang bebas dari risiko. Hal ini mengonfirmasi bahwa di mata banyak warganet, Roblox lebih sering dikonstruksikan sebagai “ruang bahaya” yang menuntut kewaspadaan ekstra daripada sebagai gim netral yang hanya bergantung pada cara pengguna memanfaatkannya.

Dominasi emosi negatif dan rasa cemas dapat dibaca sebagai manifestasi panik moral di ruang digital, di mana Roblox dijadikan simbol ancaman terhadap keamanan dan moralitas anak. Banyak komentar menghubungkan konten seksual, simbol tertentu di dalam gim, serta kisah grooming dengan gambaran rusaknya generasi muda, sehingga memunculkan tuntutan ekstrem seperti pelarangan total atau pemblokiran menyeluruh. Namun, kehadiran komentar informatif dan kategori Net2 memperlihatkan bahwa sebagian warganet mencoba menawarkan pandangan lebih berimbang, misalnya dengan menegaskan bahwa pengalaman negatif tidak dialami semua pemain dan bergantung pada pemilihan map serta pengawasan.

Komentar positif dan yang menyuarakan harapan mengindikasikan bahwa sebagian publik masih melihat adanya ruang kompromi, yakni dengan cara pemilihan map yang relatif aman, pembatasan waktu bermain, pengaturan usia akun, penerapan fitur parental control, serta dialog terbuka antara orang tua dan anak mengenai risiko interaksi daring. Gambaran ini menunjukkan bahwa persepsi publik terhadap Roblox tidak sepenuhnya dikotomis; platform dinilai berbahaya, tetapi masih mungkin dimanfaatkan secara terbatas dan terkendali jika dilandasi literasi digital yang memadai.

Dari sisi teori analisis isi Berelson, hasil penelitian mengilustrasikan bagaimana isi komentar di media sosial dapat merepresentasikan konstruksi sosial terhadap suatu platform digital. Kategori-kategori sentimen yang mengemuka tidak hanya memotret emosi spontan, tetapi juga nilai, norma, dan kekhawatiran kolektif, seperti pentingnya perlindungan anak, moralitas, dan tanggung jawab negara serta pengembang teknologi. Dominasi sentimen negatif dapat berfungsi sebagai bentuk tekanan sosial yang berpotensi memengaruhi sikap orang tua lain dalam mengambil keputusan, misalnya melarang atau membatasi anak bermain Roblox.

Secara praktis, pola komentar ini menunjukkan perlunya penguatan kebijakan dan praktik perlindungan anak di berbagai level. Pengembang gim perlu meningkatkan moderasi konten dan chat, memperjelas kebijakan pemblokiran map bermuatan seksual, dan

memudahkan orang tua mengakses serta mengatur fitur keamanan. Di tingkat keluarga, temuan penelitian menegaskan pentingnya pendampingan aktif, pembatasan waktu bermain, dan dialog kritis dengan anak tentang bahaya interaksi digital yang berisiko, sehingga anak tidak hanya dijauhkan dari platform berbahaya, tetapi juga dibekali kemampuan mengenali dan menolak upaya grooming.

## Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi publik terhadap Roblox, sebagaimana tercermin dalam komentar pada akun Instagram @ikmahr, secara dominan bercorak negatif dengan penekanan pada kategori emosi negatif dan rasa cemas. Roblox dipersepsikan sebagai platform yang berpotensi menjadi sarang predator seksual dan praktik child grooming, terutama karena fitur interaksi dan chat yang dinilai membuka peluang pelaku untuk mendekati dan memanipulasi anak. Meski demikian, komentar informatif dan sentimen positif yang muncul menegaskan pentingnya pengawasan orang tua, pemanfaatan fitur keamanan, dan pemilihan alternatif gim yang dianggap lebih aman.

Secara teoretis, penerapan analisis isi Bernard Berelson terbukti efektif untuk memetakan pola sentimen publik di media sosial dan mengonversi data teks komentar menjadi informasi kuantitatif yang terukur. Secara praktis, hasil penelitian menegaskan urgensi penguatan literasi digital keluarga, peningkatan fitur dan kebijakan keamanan anak di platform gim daring, serta perlunya sinergi antara orang tua, pengembang gim, dan pembuat kebijakan untuk meminimalkan peluang predator seksual memanfaatkan ruang interaksi digital.

## Daftar Pustaka

- Antoro B. Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik. *J Multidisiplin Sos dan Hum.* 2024;1(2):53-63. doi:10.70585/jmsh.v1i2.38
- Girsang LR, Girsang LR, Hasugian T. Menguak Sekstorsi: Kajian Analisis Sentimen di @perempuanberkisah. *IKRA-ITH Hum J Sos dan Hum.* 2024;8(3):101-110. doi:10.37817/ikraith-humaniora.v8i3.4187
- Indrayana TF, Romadhan MI, Cahyo B, Adhi S. Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Eksistensi Organisasi Pemuda Berkain Surabaya. Published online 2023.
- Jon AM. Analisis Sentimen Pada Media Sosial Instagram Klub Persija Jakarta Menggunakan Metode Naive Bayes. *Automata.* 2022;958:1-8.
- Moller AC, Sousa C V., Lee KJ, Alon D, Lu AS. A comprehensive systematic review and content analysis of active video game intervention research. *Digit Heal.* 2023;9. doi:10.1177/20552076231171232
- Phoan V. Analisis Sentimen terhadap Komentar Pelecehan Seksual di Perguruan Tinggi Pada Empat Media Sosial Populer. Published online 2022:10-46.
- Rachmad Rizal Prabowo, Nara Garini Ayuningrum MIR. Analisis Komentar Netizen terhadap Konten Pemberitaan Kriminal Pencurian pada Akun Instagram @aslisuroboyo Periode Mei-Juni 2025. 2025;03(02):962-967.
- Yunior KH, Vitianingsih AV, Kacung S, Lidya Maukar A, Dwi Arumsari A. Sentiment Analysis of Cyberbullying Detection on Social Networks using the Sentistrength Method. *Sistemasi.* 2024;13(4):1587. doi:10.32520/stmsi.v13i4.4226