



**Judul** : Sanksi Tegas bagi Perusahaan Media Sosial  
**Tanggal** : Selasa, 31 Maret 2026  
**Surat Kabar** : Kompas  
**Halaman** : 6

Negara dan hukum jangan ragu untuk menjatuhkan sanksi yang diperlukan untuk memastikan agar perusahaan teknologi media sosial tidak semata-mata mengeruk keuntungan.

Oleh Rahma Sugihartati

Perusahaan teknologi yang menyediakan platform media sosial kini tidak lagi bisa seenaknya menikmati pundi-pundi kekayaan dari platform yang ditawarkan tanpa memiliki tanggung jawab sosial untuk melindungi konsumen, khususnya anak-anak agar tidak menjadi korban. Dalam gugatan kasus kecanduan media sosial, belum lama ini Meta dan Google dinyatakan bersalah oleh pengadilan Amerika Serikat karena membuat anak-anak kecanduan media sosial. Perusahaan teknologi Meta (induk Instagram dan Facebook) serta Google (induk Youtube) resmi dinyatakan bersalah oleh dewan juri pengadilan Los Angeles, AS, pada Rabu, 25 Maret 2026.

Kedua perusahaan teknologi tersebut secara sah terbukti merancang platform media sosial yang dinilai telah memicu munculnya kecanduan akut dan membahayakan kondisi kesehatan mental anak-anak. Keputusan ini menjadi sejarah baru dalam perkembangan teknologi informasi dan media sosial, di mana untuk pertama kalinya perusahaan media sosial divonis bersalah atas dampak produk mereka terhadap pengguna di bawah umur. Dewan juri memutuskan Meta dan Google bersalah karena dinilai telah lalai karena merancang fitur algoritma tanpa memberikan peringatan yang cukup kepada penggunaannya.

Sementara itu, di Negara Bagian New Mexico, AS perusahaan teknologi raksasa Meta juga dijatuhi denda dan diwajibkan membayar penalti sipil senilai 375 juta dolar AS atau sekitar 5,8 triliun rupiah. Meta divonis bersalah karena dinilai menyesatkan konsumen terkait keamanan platformnya, terutama karena membiarkan terjadinya eksploitasi seksual anak. Dari hasil investigasi panjang yang dilakukan terbukti bahwa Facebook dan Instagram ternyata kerap digunakan sebagai pasar perdagangan seks anak. Meski Meta menyatakan akan mengajukan banding, tetapi keputusan Jaksa Agung New Mexico ini adalah kemenangan bersejarah bagi anak dan keluarga karena Meta terbukti lebih mengutamakan keuntungan daripada keselamatan anak.

## **Adiksi: dampak media sosial**

Tindakan tegas yang memvonis perusahaan teknologi raksasa seperti Meta atau Google untuk ikut bertanggung jawab terhadap efek samping penggunaan media sosial tentu menjadi peringatan yang serius. Ini adalah sejarah baru yang memperlihatkan bahwa perusahaan besar berskala raksasa seperti Meta atau Google tidaklah kebal hukum. Di tengah makin meluasnya penggunaan gadget dan akses pengguna terhadap media sosial, terutama anak-anak, bagaimana memberikan perlindungan yang memadai sering kali diabaikan.

Sering kali, kita mendengar narasi bahwa pengguna harus lebih bijak mengatur waktu. Pengguna harus memiliki literasi digital dan literasi kritis agar terhindar dari hoaks dan berbagai tindak cyber crime. Untuk melindungi anak-anak agar tidak menjadi korban media sosial, orang tua dan keluarganya yang biasanya dituntut untuk ikut berperan serta. Padahal, membiarkan perusahaan teknologi media sosial menawarkan berbagai godaan tanpa kontrol sesungguhnya adalah tindakan yang tidak bertanggung jawab. Di tengah meruyaknya penggunaan media sosial yang tanpa batas, kebutuhan akan sanksi tegas bagi perusahaan teknologi media sosial bukan lagi sebuah opsi, melainkan keharusan untuk melindungi kesehatan mental masyarakat, khususnya anak-anak di bawah umur.

Di Indonesia sendiri, Kementerian Komunikasi dan Digital Indonesia (atau kominfo) dilaporkan pernah pula memberikan peringatan keras kepada Meta terkait kegagalan dalam memberantas penyebaran judi online dan disinformasi di platformnya. Namun, untuk kasus perlindungan anak hingga saat ini belum ada gugatan yang ditujukan ke Meta dan perusahaan teknologi media sosial lain dari Indonesia. Padahal kalau mau obyektif, selama ini tidak sekali-dua kali terjadi pelanggaran yang dilakukan perusahaan teknologi raksasa itu karena tidak memberikan perlindungan yang memadai kepada konsumen, khususnya anak-anak.

Banyak bukti memperlihatkan bahwa perusahaan raksasa teknologi itu tidak membangun platform mereka secara serius dengan fitur yang melindungi penggunaannya. Mereka dengan sengaja menggunakan rekayasa perilaku yang rumit. Fitur-fitur seperti infinite scroll (gulir tanpa batas), autoplay video, notifikasi yang tiada henti, hingga like yang berdampak memicu munculnya dopamin instan, yang dirancang untuk memanipulasi neurobiologi manusia.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan cenderung bersifat adiktif, meningkatkan

dopamin otak yang memberikan kebahagiaan semu, dan memicu keinginan pengguna untuk mengulanginya terus-menerus. Ini bukan persoalan tentang pengguna media sosial yang lemah mental, melainkan tentang algoritma yang sengaja dibuat untuk mengeksploitasi kerentanan psikologis kita, terutama pada otak anak dan remaja yang masih berkembang.

Studi yang dilakukan Anna Lembke (2021), seorang psikiater terkemuka dari Stanford University dalam bukunya berjudul *Dopamine Nation: Finding Balance in the Age of Indulgence* menjelaskan bagaimana media sosial dirancang untuk memberikan dopamin instan yang menyebabkan adiksi. Lembke menekankan bahwa ini adalah masalah neurobiologis (efek dopamin), bukan kelemahan mental atau karena kondisi psikologis individu yang lemah. Alih-alih menyalahkan kondisi psikologis individu, dalam pandangan Lembke, justru yang seharusnya bertanggung jawab adalah pihak pemilik platform digital yang merancang sistem yang sifatnya menimbulkan adiksi bagi para penggunanya.

Studi yang baru diterbitkan di Cureus (Europe PMC) bertajuk "Social Media Algorithms and Teen Addiction" (2025) menyimpulkan bahwa algoritma media sosial memang secara sengaja ditawarkan untuk mengeksploitasi sistem penghargaan otak (mesolimbic system) remaja dengan meningkatkan rilis dopamin melalui konten yang dipersonalisasi. Sistem algoritma yang dirancang untuk mengeksploitasi kerentanan psikologis pengguna sengaja dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan engagement. Bagi perusahaan teknologi media sosial, mereka memang membangun keterlekatan pengguna dengan pertimbangan makin adiktif, makin menguntungkan. Makin besar dan makin lama jumlah pengguna yang memanfaatkan media sosial, tentu akan makin menguntungkan perusahaan yang menyediakan platform.

Sistem algoritma yang dirancang di sejumlah platform media sosial umumnya memang bersifat eksploitatif. Algoritma sengaja dirancang untuk memastikan pengguna media sosial tetap online selama mungkin. Ini terutama ditujukan dan menargetkan anak-anak dan remaja yang otaknya masih dalam perkembangan. Anak-anak dan remaja di sini secara psikologis lebih rentan karena otak mereka sedang berkembang. Dalam rentang usia yang belum dewasa, anak-anak dan remaja umumnya memang lebih mudah terkontaminasi dan kecanduan perilaku dibandingkan orang dewasa.

### Tanggung jawab sosial

Di berbagai tempat, tidak hanya di rumah, di mal, di kafe atau bahkan di institusi pendidikan sekalipun, pemandangan anak dan remaja yang memainkan gadget adalah hal yang biasa terjadi. Mereka tak ubahnya seperti cyborg yang seolah tidak pernah bisa lepas dari gadget di tangannya.

Kecanduan media sosial yang kerap dialami anak-anak dan remaja pada dasarnya bukan sekadar kebiasaan buruk. Ini adalah perilaku adiktif yang dampaknya sangat merusak mental dan kehidupan sehari-hari mereka. Di kalangan anak-anak dan remaja, sudah lazim terjadi mereka yang kecanduan gadget akan mengalami penurunan produktivitas, gangguan tidur, depresi, kecemasan, hingga perilaku membandingkan diri yang ekstrem. Di banyak belahan dunia, laporan mengenai terjadinya cyberbullying di kalangan anak-anak dan gangguan mental pada remaja meningkat seiring dengan tingginya durasi penggunaan media sosial. Makin lama mereka menggunakan gadget dan mengakses media sosial, maka makin besar risiko yang harus ditanggung.

Di era digitalisasi seperti sekarang ini, anak-anak umumnya lebih peduli pada jumlah like daripada membangun interaksi langsung secara personal dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Dalam sejumlah kasus, adiksi untuk terus memainkan gadget juga berisiko menyebabkan munculnya *fear of missing out* (FOMO) yang membuat seseorang sulit melepaskan diri dari layar. Alih-alih membangun kesempatan untuk menyelajahi dunia dan pengetahuan ketika mereka beselancar di dunia maya, yang terjadi justru pengguna media sosial mengalami isolasi sosial di dunia nyata atau minimal teralienasi dari lingkungan sekitarnya.

Berbagai kasus yang terjadi di sejumlah negara, tak terkecuali Indonesia, telah banyak mengajarkan bahwa manusia tetap harus menjadi sentral, dan kehadiran teknologi seharusnya yang melayani manusia, bukan malah memperbudaknya. Jika perusahaan teknologi raksasa media sosial mau lepas tangan dan menolak untuk memperbaiki desain mereka yang adiktif, hukum mau tidak mau harus memaksa untuk merekonstruksi platform yang ditawarkan ke netizen.

Sanksi tegas dan denda triliunan rupiah dijatuhkan bukan bertujuan untuk membunuh kreativitas, melainkan untuk memastikan agar inovasi yang ditawarkan kepada masyarakat dapat dipertanggungjawabkan dan tidak malah mengancam kesehatan mental anak-anak dan remaja. Sebagai langkah awal, Indonesia telah melakukan pembatasan akses media sosial bagi anak di bawah umur yang telah diterapkan di beberapa negara, tak terkecuali Indonesia. Ini adalah contoh langkah konkret yang patut didukung untuk memperketat aturan main di ruang digital. Di luar itu, negara dan hukum jangan ragu untuk menjatuhkan sanksi yang diperlukan untuk memastikan perusahaan teknologi media sosial tidak semata-mata mengeruk keuntungan, tetapi lupa tanggung jawab sosialnya.

Rahma Sugihartati, Guru Besar Sains Informasi FISIP Universitas Airlangga