

Judul : Game konten negatifengaruhi anak, ketahanan digital kita lemah
Tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
Surat Kabar : Rakyat Merdeka
Halaman : 3

Game Berkonten Negatif Pengaruhi Anak Ketahanan Digital Kita Lemah

Senayan mendukung Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) bersikap tegas melarang permainan atau game daring (*online*) yang berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak.

ANGGOTA Komisi I DPR Syamsu Rizal prihatin dengan masifnya anak-anak bermain Roblox yang banyak menampilkan adegan kekerasan. Hal ini terjadi karena masih longgarnya pengawasan Kemkomdigi untuk menghentikan beredar game permainan yang mengandung unsur kekerasan.

"Kemkomdigi harus memperkuat pengawasan atas beredar game permainan yang mengandung dampak negatif. Jangan biarkan masa depan anak-anak dirusak karena ada permainan tersebut," tegas Deng Ical-sapaan akrab Syamsu Rizal, di Jakarta, Rabu (6/8/2025).

Sebelumnya, Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) Abdul Mu'ti mengatakan, permainan Roblox mengandung unsur kekerasan yang berpotensi ditiru anak-anak di dunia nyata. Terlebih, banyak anak belum mampu membedakan mana yang nyata dan mana yang merupakan rekayasa.

"Kalau main *handphone* (HP)

tidak boleh menonton kekerasan, yang di situ ada berantemnya. Yang main blok-blok (Roblox) itu jangan main karena tidak baik," kata Mu'ti saat meninjau pelaksanaan Cek Kesehatan Gratis (CKG) Sekolah di SDN Cideng 2, Jakarta Pusat, Senin (4/8/2025).

Permainan ini, tambah Mu'ti, juga membuka peluang penggunaan uang dalam jumlah besar untuk ukuran anak-anak.

Deng Ical melanjutkan, Kemkomdigi harus tegas melakukan pemblokiran terhadap seluruh platform digital yang melanggar. Juga memberikan sanksi kepada pengembang maupun distributor game yang terbukti melanggar, baik karena menampilkan kekerasan, pornografi, maupun konten lain yang tidak ramah anak.

"Jangan tunggu viral baru bereaksi," tandas politikus PKB ini.

Dia mengingatkan, harus ada upaya pencegahan nyata, agar yang beredar adalah permainan



Syamsu Rizal

aman dan sesuai usia. Masa depan anak-anak bisa rusak jika terus-menerus terpapar permainan berbahaya. Lakukan iterasi digital untuk meningkatkan kesadaran orang tua, sekolah, dan masyarakat dalam membimbing anak-anak memilih konten yang tepat.

Anak yang aktif mengakses media digital akan menerima dampak negative yang sangat kuat. Hal ini akan membentuk kerangka berpikir anak yang

bisa berkembang secara bebas, bahkan di luar akar budaya Indonesia.

"Bukan hanya kekerasan dan ekstremisme, permainan digital juga dapat menyebarkan nilai-nilai individualistik yang bertentangan dengan budaya gotong royong," ucapnya.

Infiltrasi nilai asing dan konten berbahaya ini, lanjutnya, menenggelamkan sistem ketahanan masyarakat dalam menghadapi ancaman non-militer dalam masa depan.

"Maka, ketahanan digital juga harus dibangun dari sekarang," tandas wakil rakyat asal Sulawesi Selatan (Sulsel) itu.

Berbeda, Ketua Komisi X DPR Hetifah Sjaifudin menilai, keberadaan permainan Roblox dapat menjadi ruang rekreatif dan edukatif bagi anak-anak. Asalkan permainan tersebut digunakan di bawah pengawasan orang tua.

"Peran keluarga dalam mengarahkan dan memantau aktivitas anak saat berselancar di dunia maya sangat penting," kata Hetifah dalam keterangannya, Rabu (6/8/2025).

Hetifah bilang, permainan Roblox hanya platform. Ada banyak pengguna yang bisa ber-

main maupun membuat game-nya sendiri.

"Jika dilakukan di bawah pengawasan dan arahan orang tua bisa menjadi kegiatan rekreatif bersama dan mengasah kreativitas," kata politikus Golkar.

Menurutnya, tanggung jawab terbesar dalam membatasi dan mengawasi penggunaan platform digital ada pada orang tua. Dia lantas membandingkan Roblox dengan platform lainnya seperti YouTube, di mana kontrol penggunaan tetap berada di tangan keluarga.

"Orang tua harus memutuskan batasan sampai mana anak mengakses platform dan seberapa sering. Selalu tahu apa yang dibuka anaknya saat berselancar internet, dan mengajarkan anak untuk memilih konten positif dan negatif," jelasnya.

Terkait keamanan konten digital, Hetifah menyebut, Roblox telah menyediakan filter otomatis untuk menyaring konten yang tidak sesuai usia anak. Sehingga masyarakat bisa turut aktif melaporkan apabila menemukan konten yang melanggar.

"Kalau ada konten yang tidak sesuai terus dilaporkan, maka bakal ditindak," pungkasnya. ■ TIF