

**Judul** : Perlukah pemerintah melarang anak main game online Roblox?  
**Tanggal** : Jumat, 08 Agustus 2025  
**Surat Kabar** : Rakyat Merdeka  
**Halaman** : 2

## Perluakah Pemerintah Melarang Anak Main Game Online Roblox?

Pelarangan bermain game online Roblox bagi anak-anak oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Abdul Mu'ti menuai pro kontra. Sebagian setuju atas pelarangan ini, ada juga yang meminta agar game semacam ini diblokir saja.

Namun ada juga yang menilai game memiliki sisi positif bagi anak-anak. Larangan ini awalnya diungkap Mendikdasmen saat meninjau pemeriksaan kesehatan gratis di SD Negeri Cideng 02, Jakarta. Dalam momen itu, dia mengingatkan para murid agar tidak terlalu lama bermain ponsel.

Sejumlah siswa saat itu mengungkapkan kegemaran mereka bermain Roblox. Mu'ti lantas menyerukan kepada para murid tidak bermain Roblox, karena banyak kekerasan dan kata-kata

kasar di dalamnya.

"Banyak kekerasan di game itu. Kadang anak tidak memahami yang mereka lihat itu kan tidak nyata. Yang terjadi, mereka meniru yang mereka lihat dan memicu kekerasan di kehidupan sehari-hari," ujar Mu'ti, Senin (4/8/2025).

Menanggapi hal tersebut, Wakil Ketua Komisi X DPR Lalu Hadrian Irfani mendukung larangan bermain game roblox tersebut. Dia mengukuhkan kekhawatiran atas dampak negatif game online, terutama game dengan konten kekerasan.

"Kecanduan game ini telah menjadi masalah serius yang mengancam perkembangan anak," ujar Lalu, Kamis (7/8/2025). Berbeda, Sekretaris Jenderal Federasi Serikat Guru Indonesia

(FSGI) Fahriza Marta Tanjung menilai game online Roblox juga memiliki sisi positifnya. Menurutnya, Pemerintah tidak perlu sepenuhnya melarang anak-anak bermain game online Roblox, tetapi perlu adanya pembatasan.

"Permainan Roblox ini tidak hanya menghadirkan sisi negatif tetapi ada manfaat positifnya," ujar Fahriza kepada Rakyat Merdeka, Kamis (7/8/2025).

Lantas, apakah sudah tepat pelarangan ini? Sebenarnya siapa yang harus bertanggung jawab terkait penggunaan game online di lingkungan anak-anak? Untuk membahas topik ini lebih lanjut, berikut wawancara selengkapnyanya dengan Lalu Hadrian Irfani dan Fahriza Marta Tanjung:

**FAHRIZA MARTA TANJUNG**  
Sekjen FSGI

### Jangan Dilarang-larang, Lebih Baik Dibatasi Saja



“Jika anak dibiarkan bermain tanpa bimbingan, pengawasan, dan pembatasan, ada sisi negatif yang mungkin terjadi.”

**Apa tanggapan Anda mengenai wacana pelarangan game seperti Roblox?**  
Menurut saya, tidak perlu dilarang sepenuhnya, tetapi perlu dibatasi. Permainan Roblox ini tidak hanya menghadirkan sisi negatif, tetapi ada manfaat positifnya juga.

**Apa saja manfaat positif yang Anda maksud?**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Roblox dapat meningkatkan interaksi sosial, semangat kolaborasi, menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan logika berpikir.

Game ini juga bisa menjadi langkah awal pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) dalam pembelajaran, bahkan membantu anak-anak belajar bahasa Inggris.

**Lantas, apa yang harus dilaku-**

**kan untuk meminimalkan dampak negatifnya?**  
Pembatasan, pengawasan, dan edukasi digital bagi anak-anak.

**Artinya Roblox ini bisa menjadi sarana bantu pembelajaran?**

Iya, bisa. Dengan catatan, siswa perlu diawasi dan dibimbing oleh guru serta orang tua. Perlu ada pembatasan agar tidak kebablasan dan ada edukasi digital yang memadai. Sudah ada penelitian yang menunjukkan bahwa dengan bermain Roblox, siswa lebih mudah belajar pemrograman.

**Ini sudah dilaksanakan?**

Ini di kelas 5-6 SD telah diajarkan untuk belajar coding dan kecerdasan buatan. Seperti yang saya sebutkan sebelumnya, bermain Roblox bisa mempermudah siswa dalam proses pembelajaran pemrograman.

**Kalau untuk Roblox sendiri bagaimana pembatasannya?**

Pengembang Roblox sendiri menyarankan usia 13 tahun ke atas untuk bermain. Sementara anak usia 10-12 tahun bisa bermain jika menggunakan akun anak-anak yang kontennya sudah dibatasi dan diawasi orang tua serta guru.

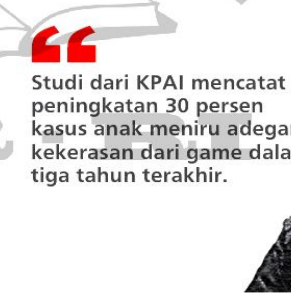
**Lantas menurut Anda, apa saja sisi negatif yang mungkin muncul jika anak bermain tanpa pengawasan?**

Jika anak dibiarkan bermain tanpa bimbingan, pengawasan, dan pembatasan, ada sisi negatif yang mungkin terjadi.

Game ini bisa mengandung unsur kekerasan, perjudian, dan simbolisme seksual. Ada juga kemungkinan terjadinya perundungan digital dan kecanduan yang membuat anak lupa waktu. **■ NNM**

**LALU HADRIAN IRFANI**  
Wakil Ketua Komisi X DPR

### Kecanduan Game Berdampak Negatif



“Studi dari KPAI mencatat peningkatan 30 persen kasus anak meniru adegan kekerasan dari game dalam tiga tahun terakhir.”

**Bagaimana tanggapan Anda dengan adanya pelarangan bagi anak-anak bermain game online Roblox oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) Abdul Mu'ti?**

Saya mendukung langkah Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dalam mengeluarkan peringatan resmi tentang bahaya kecanduan game.

**Memang apa dampak paling signifikan dari kecanduan game online pada anak?**

Data menunjukkan bahwa 65 persen anak Indonesia menghabiskan lebih dari empat jam sehari untuk bermain game. Kecanduan game pada anak, tentu dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari gangguan kesehatan fisik. Seperti obesitas, penurunan prestasi akademik akibat konsentrasi belajar yang terganggu, hingga masalah psikologi seperti agresivitas,

sulit bersosialisasi, bahkan depresi.

**Apa sih yang berbahaya dari game Roblox ini?**

Paparan konten kekerasan dalam game berpotensi mendistorsi nilai moral anak, membuat mereka kesulitan membedakan realitas dengan dunia virtual, serta rentan mengalami ketergantungan digital yang mengikis kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Game seperti Roblox yang mengandung unsur kekerasan, perundungan, dan konten tidak pantas, terbukti mempengaruhi perilaku anak.

**Apakah ada data yang mendukung kekhawatiran ini?**

Sialti dari KPAI mencatat peningkatan 30 persen kasus anak meniru adegan kekerasan dari game dalam tiga tahun terakhir. Ini tidak bisa kita biarkan.

**Langkah apa yang akan diambil**

**Pemerintah dari sisi regulasi?**

Pertama, dari sisi regulasi, Pemerintah perlu mengkaji revisi Undang-Undang Perlindungan Anak untuk memasukkan ketentuan khusus tentang pembatasan akses game berbahaya. Kedua, dari sisi edukasi, sekolah bebas game kekerasan, perlu diluncurkan dengan kerja sama pemangku kepentingan pendidikan dengan Pemerintah. Ketiga, di sisi pengawasan, Pemerintah perlu memperkuat sistem rating game kekerasan dan pemblokiran konten kekerasan.

**Bagaimana peran sekolah dalam mengatasi masalah ini?**

Sekolah diharapkan mengoptimalkan program ekstrakurikuler berbasis pengembangan fisik, kreativitas, keterampilan sosial, atau robotik yang edukatif, yang dirancang menarik untuk mengurangi ketergantungan siswa pada game kekerasan. **■ NNM**