



# KLIPING PERPUSTAKAAN DPR-RI

## http://kliping.dpr.go.id

Judul  
Tanggal  
Surat Kabar  
Halaman

: Perlukah pemerintah melarang anak main game online Roblox?  
: Jumat, 08 Agustus 2025  
: Rakyat Merdeka  
: 2

## Perlukah 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 menyeru 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 mengaku khawatir 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 harus bertanggung jawab terkait penggunaan game online di lingkungan anak-anak? Untuk membahas topik ini lebih lanjut, berikut wawancara selengkapnya 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.

**LA LU 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.

**Apa tanggapan Anda mengenai wacana pelarangan game seperti Roblox?**

Menurut saya, tidak perlu dilarang, 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, membangun 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 diberi dan dilatih oleh orangtua agar tidak kebiasaan dan pembatasan agar tidak kebiasaan dan ada edukasi digital yang memadai. Sudah ada penelitian yang menunjukkan bahwa dengan bermain Roblox, siswa lebih mudah belajar pemrograman.

**Intinya dilakukan?**

Intinya dilakukan bermain tanpa bimbingan, pengawasan, dan pembatasan, ada sisi negatif yang mungkin terjadi.

**Kalau untuk Roblox sendiri bagaimana pembatasannya?**

Pengembang Roblox sendiri menyarankan usia 13 tahun ke atas untuk bermain game ini. Sementara itu, 13 tahun bisa bermain jika menggunakan akses anak-anak yang kontennya sudah dibatasi dan diawasi orangtua serta guru.

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

Roblox dilakukan bermain tanpa bimbingan, pengawasan, dan pembatasan, ada sisi negatif yang mungkin terjadi.

Orangtua bisa mengendalikan unsur kekerasan, perjudian, dan simbolisme seksual. Ada juga kemungkinan terjadinya perundungan digital dan kecanduan yang membuat anak lupa waktu. ■ NNM

**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?**

Dalam survei yang dilakukan bulan lalu 65 persen anak Indonesia mengalami kebiasaan bermain game. Kecanduan game pada anak, termasuk mereka yang bermain berbagai game, meskipun dari sisi kesehatan fisik, seperti obesitas, perburuan prestasi akademik, akibat konsepsi bahwa belajar yang tergantung, hingga masalah psikologis seperti agresivitas,

sulit bersosialisasi, balikkan depresi.

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

Game Roblox ini berbahaya dalam hal berpotensi mendistorsi nilai moral anak, membuat mereka kesulitan membedakan realitas dengan dunia maya, serta merusak keterkaitan dengan orangtua yang memiliki kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Game seperti Roblox yang mengandung unsur kekerasan, perundungan, dan konten tidak pantas, terdakui memengaruhi perilaku anak.

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

Dalam survei yang dilakukan bulan lalu 65 persen anak Indonesia mengalami kebiasaan bermain game. Kecanduan game pada anak,

termasuk mereka yang bermain berbagai game, meskipun dari sisi kesehatan fisik,

seperti obesitas, perburuan prestasi akademik akibat konsepsi bahwa belajar yang tergantung,

hingga masalah psikologis seperti agresivitas,

**Pemerintah dari sisi regulasi?**

Pertama, dari sisi regulasi, Pemerintah perlu mengkaji revisi Undang-Undang Perlindungan Anak untuk memberikan perlindungan yang lebih baik, pembatasan akses game berbahaya. Kedua, dari sisi edukasi, sekolah harus berbasiskan kekerasan, perlu diberikan keterwakilan kerja sama dengan kepentingan perlindungan dengan Pemerintah. Ketiga, di sisi pengawasan, Pemerintah perlu memperketat sistem rating game kekerasan dan pemblokiran konten kekerasan.

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

Sekolah diharapkan mengingatkan para pengajar untuk memberikan edukasi berbasis pemahaman sisi kekerasan, kreativitas, keterampilan sosial, atau robottik yang edukatif, yang dirancang menarik untuk mengurangi ketergantungan siswa pada game kekerasan. ■ NNM