

**Judul** : Berlaku mulai Januari 2026, game di Indonesia wajib cantumkan kategori usia  
**Tanggal** : Minggu, 12 Oktober 2025  
**Surat Kabar** : Rakyat Merdeka  
**Halaman** : 2

Berlaku Mulai Januari 2026

## Game Di Indonesia Wajib Cantumkan Kategori Usia

Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) akan menerapkan klasifikasi usia pada semua game atau gim yang beredar di Indonesia mulai Januari 2026. Kebijakan ini pun mendapat beragam respons.

Direktur Jenderal (Dirjen) Ekosistem Digital Komdigi Edwin Hidayat Abdullah mengatakan, kebijakan ini akan diatur lewat Indonesia Game Rating System (IGRS), yang mewajibkan setiap pengembang mencantumkan kategori usia pemain sesuai konten gim yang mereka kembangkan.

"Indonesia Game Rating System ini adalah rating yang akan dibuat, bahwa gim itu tidak semuanya bisa dimainkan oleh semua umur. Ada yang memang diperuntukkan untuk kalangan usia tertentu," kata Edwin, di sela-sela acara *IDG Business & Conference 2025* di Kuta, Bali, Jumat (10/10/2025). Dia mengungkapkan, saat ini banyak

gim mengandung unsur kekerasan atau kata-kata tidak pantas yang tidak cocok dimainkan anak-anak di bawah umur. Oleh sebab itu, lanjut dia, Pemerintah akan mewajibkan setiap gim memiliki label klasifikasi usia yang jelas, seperti 7+, 13+, atau 18+.

"Januari tahun depan, semua game harus di-rating berdasarkan usianya masing-masing. Dari setiap game yang ada di Indonesia wajib mencantumkan klasifikasinya untuk usia berapa," jelas dia.

Dia menjelaskan, proses penerapan sistem ini bakal dilakukan bertahap. Setiap pengembang atau penerbit gim wajib melakukan *self-assessment* terlebih dulu untuk menentukan kategori usia produk mereka.

Selanjutnya, Komdigi akan memverifikasi dan mengecek secara rutin guna memastikan penilaian tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Dia menegaskan, pengembangan gim yang memiliki tanggung jawab sosial, untuk memastikan produknya tidak berdampak negatif terhadap perkembangan anak-anak di bawah umur.

"Jangan sampai mereka membuat game yang tidak sesuai dengan target pasarnya secara umur. Mereka juga diminta bertanggung jawab terhadap pertumbuhan anak-anak Indonesia," ujarnya.

Dia mengukuhkan optimis industri gim di Indonesia bakal menyambut baik kebijakan ini. Sejalan ini, dia mengklaim para pengembang memberi respons yang cukup baik dengan wacana tersebut.

"Kita harapkan industri game ini bertumbuh dan sejalan, tidak mengganggu pertumbuhan karakter anak-anak Indonesia," kata Edwin. Menanggapi hal tersebut, Chairman

Lembaga Riset Keamanan Siber Communication and Information System Security Research Center (CISSRc), Pratama Dahlan Persadha menilai, kebijakan ini menandai babak baru dalam tata kelola ekosistem digital nasional.

Khususnya, kata dia, dalam melindungi generasi muda dari paparan konten yang tidak sesuai dengan tingkat kedewasaannya.

"Ini pada dasarnya, sebuah bentuk kesadaran negara terhadap kompleksitas dampak sosial dan psikologis dari dunia digital yang semakin terbuka," ujar Pratama kepada *Rakyat Merdeka*, Sabtu (11/10/2025).

Pratama menjelaskan, jika dilihat dari perspektif waktu, kebijakan ini sebenarnya datang agak terlambat. Pasalnya, kata dia, selama lebih dari satu dekade terakhir, anak-anak Indonesia telah tumbuh dalam ekosistem gim yang

nyaris tanpa pagar. "Akses ke berbagai platform seperti Steam, Google Play, atau App Store memungkinkan mereka memainkan gim dengan konten kekerasan, pornografi terselubung, atau tema kriminal tanpa batasan beranti," jelasnya.

Sementara itu, Anggota Komisi I DPR TB Hasanuddin menilai kebijakan dari Komdigi ini sudah tepat dilakukan pada awal tahun 2026.

"Belum terlambat. Industri gim itu berkembang terus dan cepat. Setidaknya ada upaya mengawasi kesesuaian," tegas politisi PDI Perjuangan ini kepada *Rakyat Merdeka*, Sabtu (11/10/2025).

Untuk mengetahui pandangan dari Pratama Dahlan Persadha dan TB Hasanuddin selengkapannya mengenai kebijakan klasifikasi usia pada semua gim yang beredar di pasar Indonesia, berikut wawancaranya.

**PRATAMA DAHLAN PERSADHA,**  
Chairman Lembaga Riset Keamanan Siber CISSRc

**TB HASANUDDIN,**  
Anggota Komisi I DPR

### Kebijakan Klasifikasi Usia Langkah Korektif

### Diperlukan Kolaborasi Antar Institusi Terkait



“

Pengawasan digital masih menjadi titik lemah utama, terutama karena sebagian besar gim populer berasal dari luar negeri dan dioperasikan melalui server internasional.

“

Persoalan pengawasan dan penegakkan aturan kembali ke Pemerintah, terutama nanti ada pada Komdigi. Kalau memang nanti ada unsur pidananya, polisi juga harus mengawasi.



Bagaimana Anda melihat kebijakan klasifikasi usia pada gim di pasar Indonesia?

Kebijakan klasifikasi usia ini langkah korektif yang penting. Meski datang setelah efek sosialnya mulai terlihat dalam bentuk menurunnya empati, meningkatnya perilaku agresif di kalangan remaja, dan pergeseran pola interaksi sosial anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di ruang virtual.

Apa pelaksanaanannya bisa efektif, mengingat masih banyak gim luar negeri yang bisa diakses bebas?

Pengawasan digital masih menjadi titik lemah utama, terutama karena sebagian besar gim populer berasal dari luar negeri dan dioperasikan melalui server internasional. Tanpa

mekanisme kerja sama lintas negara atau kemampuan pemblokiran selektif berbasis konten, kebijakan ini berpotensi herbertut pada tataran administratif.

Ada tantangan lainnya?

Adanya keberadaan pasar gelap aplikasi atau situs tidak resmi tempat anak-anak bisa mengunduh gim yang telah dibatasi. Karena itu, efektivitas kebijakan ini sangat bergantung pada sejauh mana Pemerintah dapat membangun sistem pengawasan cerdas berbasis *AI content moderation*. Serta kerja sama dengan platform distribusi aplikasi global untuk menerapkan filter sesuai klasifikasi usia nasional.

Dari sisi regulasi, apakah di-

perlukan koordinasi lintas instansi agar penerapan klasifikasi usia ini benar-benar berjalan efektif?

Tentu saja. Komdigi sebagai regulator digital tidak bisa bekerja sendiri. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) memiliki peran penting dalam aspek literasi digital dan pendidikan karakter. Sementara Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), berfungsi sebagai penjaga kepentingan anak. Sinergi antara lembaga-lembaga ini diperlukan agar kebijakan klasifikasi usia tidak hanya bersifat teknis administratif, tetapi juga menjadi bagian dari gerakan nasional yang melibatkan sekolah, orang tua, dan komunitas digital. ■ **NRM**

Apakah langkah klasifikasi usia untuk gim di Indonesia ini sudah tepat waktunya?

Menurut saya, belum terlambat jika diberlakukan kebijakan ini. Sebab, industri gim itu berkembang terus dan cepat. Setidaknya ada upaya mengawasi kesesuaian.

Menurut Anda, apakah pengawasan di lapangan nanti bisa efektif, mengingat masih banyak gim luar negeri yang bisa diakses bebas?

Persiapan pengawasan dan penegakkan aturan kembali ke Pemerintah, terutama nanti ada pada Komdigi. Kalau memang nanti ada unsur pidananya, polisi juga harus mengawasi.

Dari sisi regulasi, apa diperlukan koordinasi lintas sektor agar pe-

nerapan klasifikasi usia ini benar-benar berjalan?

Kalau Pemerintah serius mau melindungi generasi masa depan Indonesia, mungkin bukan koordinasi lagi isalnya, namun kolaborasi langsung saja antar institusi terkait.

Bagaimana agar aturan ini benar-benar melindungi generasi muda tanpa menghambat kreativitas industri gim lokal?

Soal efek terhadap industri gim lokal, menurut saya akan lebih utuh informasinya, kalau check ke Kementerian Ekonomi Kreatif atau Kementerian Investasi ya.

Lantas, apakah Pemerintah perlu memberi kemudahan khusus bagi pengembangan gim lokal agar

tidak tersendat?

Perihal kemudahan pengembangan gim lokal juga sepertinya bisa check data dengan kebijakannya di Kementerian Ekonomi Kreatif. Namun, saya percaya. Pemerintah berkomitmen penuh mengembangkan industri gim lokal.

Jika nanti ditemukan pelanggaran atau gim yang tidak sesuai klasifikasi usia, apa bentuk pengawasan atau sanksi yang ideal agar kebijakan ini punya efek jera tapi tetap adil?

Sanksi yang jera itu sifatnya pidana. Pemerintah sebaiknya menjelaskan sanksinya apa, ada tingkatannya. Kita berharap rencana ini jangan sampai hanya sekadar mencantumkan label rating saja kemudian lepas tangan. ■ **NRM**