

Judul : Perlukah Game Online Dibatasi Di Indonesia?
Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Surat Kabar : Rakyat Merdeka
Halaman : 2

Usai Insiden Ledakan Di SMAN 72 Jakarta Perlukah Game Online Dibatasi Di Indonesia?

INSIDEN ledakan di SMAN 72 Jakarta Utara menjadi perhatian semua pihak, termasuk Presiden Prabowo Subianto.

Di rapat terbatas antara Presiden dengan Kapolri dan sejumlah menteri, pada Minggu (9/11/2025), muncul wacana agar ada pembatasan terhadap game online di kalangan pelajar.

Pasalnya, game online dinilai memiliki pengaruh terhadap aksi kekerasan.

Sebelumnya, Menteri Sekretaris Negara (Mensesneg) Prasetyo Hadi menyampaikan isi pembahasan pada rapat terbatas tersebut. Salah satunya adalah menyoroti soal pengaruh game online.

"Beliau (Presiden Prabowo) tadi menyampaikan bahwa kita harus berpikir untuk membatasi dan mencari jalan keluar terhadap pengaruh dari game online," ujar Prasetyo Hadi kepada wartawan, di Jakarta, Minggu (9/11/2025).

Menurut Mensesneg, pengaruh game online tidak bisa diabaikan karena dapat berdampak pada perilaku siswa dan dalam jangka panjang memengaruhi masa depan mereka.

Prasetyo mencontohkan game bergenre perang seperti PUBG. Dalam permainan tersebut, kata dia, terdapat berbagai bentuk kekerasan dan

penggunaan senjata api yang dapat dipelajari dengan mudah.

"Jadi perlu ada pembatasan. Di situ jenis-jenis senjata mudah sekali dipelajari, dan ini bisa lebih berbahaya. Secara psikologis, mereka yang terbiasa melakukan kekerasan (di dalam game) bisa menganggap hal itu sebagai sesuatu yang biasa," sambung Prasetyo.

Rencana membatasi game online ini mendapat respons beragam. Misalnya dari Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Kawiyan yang mendukung rencana ini. Menurut dia, pembatasan game online bagi anak sangat penting dilakukan, mengingat

banyaknya kasus penyimpangan perilaku akibat paparan konten yang tidak sesuai usia.

KPAI, kata dia, mendorong Pemerintah segera mengimplementasikan Peraturan Pemerintah (PP) Tunas dan Presiden (Perpres) Peta Jalan sebagai dasar hukum perlindungan anak di ruang digital.

"Jika kedua regulasi itu diimplementasikan secara efektif, anak-anak akan terlindungi dari konten negatif dan penyalahgunaan ruang digital, termasuk game online," menilai Kawiyan kepada Rakyat Merdeka, Senin (10/11/2025).

Sementara itu, Wakil Ketua Komisi

I DPR Dave Laksono menilai, rencana pembatasan game online harus disikapi secara komprehensif, bukan reaktif. Ia menekankan pentingnya keseimbangan antara perlindungan anak, edukasi digital, dan perkembangan industri kreatif nasional.

"Yang penting adalah bagaimana konten digunakan, siapa yang mengaksessnya, dan sejauh mana pengawasannya," ujar Dave kepada Rakyat Merdeka, Senin (10/11/2025).

Untuk mengetahui pandangan Kawiyan dan Dave Laksono mengenai rencana pembatasan game online, berikut wawancaranya. ■

Penggunaan Game Online Dibatasi Saja



“

Pelindungan anak lebih diutamakan dibanding kepentingan komersialisasi.

Bagaimana pandangan Anda terhadap rencana Presiden Prabowo yang akan membatasi game online setelah insiden di SMA Negeri 72 Jakarta?

Saya mendukung rencana tersebut. Sebab, dalam banyak kasus, permainan game online yang berlebihan dan tidak sesuai dengan batasan usia. Sehingga menjadikan anak terpapar dampak negatif dari konten yang ada dalam game online tersebut. Pembatasan game online pada anak mencakup pembatasan atau kategori-sasi usia, pembatasan konten yang ada dalam game online, pembatasan durasi bermain, serta pembatasan atau pengawasan dari orangtua.

Apa langkah yang harus dilakukan agar rencana Presiden tersebut bisa berjalan efektif?

Pemerintah segera efektifkan implementasi PP Tunas dan Perpres Peta Jalan. PP Tunas adalah Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik (PSE) dalam Pelindungan Anak atau yang dikenal dengan sebutan PP Tunas. Sedangkan Perpres Peta Jalan adalah Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2025 tentang Peta Jalan Pelindungan Anak. Saya yakin jika diimplementasikan dengan baik, kedua regulasi tersebut akan dapat

memberikan pelindungan anak di ruang digital, termasuk mencegah anak dari pengaruh negatif konten negatif semua sistem elektronik apakah itu game online, media sosial, serta paparan berbahaya lainnya.

Apa saja hal penting yang diatur dalam PP Tunas untuk ruang digital atau online. Regulasi itu ditujukan kepada PSE yang berupa kewajiban, tanggung jawab dan larangan untuk memastikan bahwa anak yang terkoneksi di ruang digital atau online dijamin keamanannya. Ada lima hal penting dalam PP Tunas.

Apa saja itu?

Pertama, pelindungan anak lebih diutamakan dibanding kepentingan komersialisasi. Kedua, adanya larangan *profiling* data anak. Ketiga, penerapan batasan usia dan pengawasan ketat dalam pembuatan akun. PSE tidak akan menyetujui permintaan seorang anak memiliki akun sendiri tanpa persetujuan orangtua. Keempat, larangan menjadikan anak sebagai komoditas dalam ekosistem digital. Kelima, adanya sanksi tegas bagi platform yang melanggar aturan.

Bagaimana edukasi terhadap masyarakat terkait game online selama ini?

Hal penting lainnya adalah adanya kewajiban PSE atau platform media

sosial untuk melakukan edukasi dan literasi dalam rangka pemberdayaan ekosistem digital yang melibatkan orangtua, anak, sekolah dan masyarakat. Pasal ini sangat strategis dan diharapkan para orangtua dan masyarakat memiliki pemahaman yang memadai tentang dunia online, manfaat dan potensi-potensi risikonya. Sehingga, khususnya orangtua akan memiliki kapasitas untuk menjadi pembimbing dan pengawas anak dalam aktivitas di dunia online.

Artinya selama ini banyak orangtua yang tidak memiliki literasi atau kapasitas digital ya?

Iya, kurang dapat mengedukasi, mendampingi dan mengawasi anaknya yang beraktivitas di ruang online. Akibatnya, banyak anak yang berselancar dan beraktivitas secara online tanpa pendampingan dan pengawasan orangtua.

Selain PP Tunas, Anda menyebutkan Perpres Peta Jalan, apa itu?

Ini merupakan dokumen perencanaan pembangunan yang memuat panduan pelaksanaan pelindungan anak dari segala bentuk penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi di ranah online. Perpres Peta Jalan memberi mandat kepada sejumlah Kementerian/Lembaga untuk melakukan koordinasi dan kolaborasi dalam dua hal. ■ **NMM**

Pembatasan Ini Harus Proporsional



“

Saya kira, kita perlu berhati-hati dalam menarik korelasi langsung antara game dan kekerasan.

Pemerintah berencana membatasi game online. Bagaimana pandangan Anda terhadap wacana ini?

Saya memahami kekhawatiran Pemerintah sebagai respons atas keresahan publik. Namun, kebijakan harus proporsional dan berbasis data. Tidak semua game aksi berdampak negatif. Yang penting adalah bagaimana konten digambarkan, siapa yang mengaksessnya, dan sejauh mana pengawasannya. Pembatasan yang menyempitkan justru berisiko mengabaikan aspek edukatif, kreatif, dan potensi ekonomi dari industri game.

Sejauh mana efektivitas pengawasan game online di Indonesia saat ini?

Pengawasan game online masih menghadapi tantangan besar, terutama karena sifatnya lintas negara. Di Indonesia, klasifikasi konten sudah dilakukan, namun belum maksimal. Kita perlu sistem rating yang lebih ketat. Literasi digital di sekolah, dan peran aktif orangtua dalam mengawasi anak. Pengawasan tidak cukup hanya lewat aturan, tapi juga lewat edukasi dan keterlibatan lingkungan sekitar anak.

Apakah pembatasan game online bisa mencegah kekerasan di dunia nyata?

Saya kira, kita perlu berhati-hati dalam menarik korelasi langsung antara game dan kekerasan. Kekerasan di dunia

nyata adalah hasil dari banyak faktor seperti lingkungan sosial, kesehatan mental, pola asuh, hingga tekanan hidup. Game bisa menjadi salah satu pemicu, tapi bukan akar masalah. Maka, solusi yang dibutuhkan adalah pendekatan holistik, bukan sekadar pembatasan teknis.

Apa langkah konkret yang dapat dilakukan Komisi DPR-RI terkait hal ini?

Konstitusi DPR RI bersama Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) dapat mendorong regulasi yang lebih ketat terhadap perusahaan game, seperti verifikasi usia dan sistem kontrol orang tua. Kami juga mengajak platform global untuk patuh pada aturan lokal, terutama soal usia pemain dan konten bermasalah. Ini bukan sekadar soal kontrol, tapi tanggung jawab bersama menciptakan ruang digital yang aman bagi anak.

Seberapa besar pengaruh game kekerasan terhadap perilaku anak?

Pengaruh game kekerasan terhadap anak bergantung pada usia, intensitas bermain, dan lingkungan sosial. Tanpa bimbingan, anak bisa meniru perilaku agresif, namun dengan pengawasan yang tepat, game bisa menjadi sarana belajar. Kunci-nya ada pada pengelolaan akses dan pendampingan, dengan peran aktif

orang tua dan pendidik untuk membentuk kebiasaan digital yang sehat.

Bagaimana dengan tanggung jawab produsen game luar negeri yang menyebarkan konten kekerasan?

Saat ini, belum ada sanksi pidana langsung bagi produsen game luar negeri yang menyebarkan konten kekerasan, kecuali jika melanggar Undang-Undang ITE atau memuat unsur terlarang seperti pornografi, terorisme atau ujaran kebencian. Namun, Komdigi dapat memblokir akses terhadap game yang dinilai membahayakan. Ke depan, dibutuhkan regulasi yang lebih kuat agar platform global turut bertanggung jawab atas konten yang beredar di Indonesia, sebagai bagian dari upaya menjaga kedaulatan digital.

Apa pesan Anda dalam menghadapi dinamika digital yang semakin kompleks ini?

Tentu kita tidak bisa menutup mata terhadap dinamika digital yang terus berkembang. Tugas kita bukan hanya membatasi, tapi membentuk ekosistem digital yang sehat, aman, dan mendidik. Komisi DPR RI berkomitmen untuk terus mengawal isu ini secara serius, dengan tetap menjunjung tinggi hak anak, kebebasan berekspresi, dan kedaulatan digital bangsa. ■ **NMM**