

Judul : Game Online Dibatasi Dampak Negatif Sudah Terasa
Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Surat Kabar : Rakyat Merdeka
Halaman : 3

Game Online Dibatasi Dampak Negatif Sudah Terasa

SENAYAN menyambut baik rencana Presiden Prabowo Subianto membatasi akses game online bagi anak-anak. Langkah tersebut sangat tepat untuk melindungi generasi muda dari dampak negatif dunia digital yang tidak terkendali.

Anggota Komisi I DPR Syamsu Rizal mengatakan, banyak konten di dunia maya yang tidak ramah anak. Sehingga, mereka mudah terkena dampak negatif dunia digital yang tidak terkendali.

"Game online tertentu ada yang mengandung unsur kekerasan yang bisa memengaruhi perilaku dan psikologis anak-anak," ujar Deng Ical sapaan akrab Syamsu Rizal dalam keterangannya, Selasa (11/11/2025).

Diketahui, Menteri Sekretaris Negara (Mensesneg) Prasetyo Hadi mengatakan, Presiden Prabowo Subianto bakal membatasi atau mencari solusi atas pengaruh game online. Hal ini sebagai tindak lanjut dari tragedi ledakan yang mengguncang SMA 72 Jakarta pada Jumat (7/11/2025).

Akibat peristiwa tersebut melukai 96 orang siswa. Dugaan sementara, pelakunya diduga sering mengakses konten kekerasan melalui media digital. "Beliau (Prabowo) tadi menyampaikan kita masih harus berpikir untuk membatasi dan mencoba bagaimana mencari jalan keluar terhadap pengaruh-pengaruh dari game online," kata Prasetyo, Minggu (9/11/2025).

Deng Ical melanjutkan, pembatasan seharusnya tidak

hanya berlaku untuk game online, tetapi juga media sosial (medsos). Karena kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak.

Pemerintah perlu membuat regulasi tegas untuk membatasi akses medsos bagi anak-anak. Karena banyak anak yang sudah kecanduan, menghabiskan waktu berjam-jam di dunia maya. "Mereka akhirnya terpapar konten yang tidak mendidik bahkan berpotensi merusak karakter," kata Anggota Fraksi PKB ini.

Selain itu, dia mendorong adanya edukasi digital bagi orang tua agar mereka lebih mampu mengawasi aktivitas daring anak-anak di rumah. Anak mesti diberi pemahaman untuk membatasi akses terhadap gadget, sehingga bisa mengalihkan untuk kegiatan sosial dan interaksi *peer education*.

"Akses penuh bisa diberikan ketika orang tua sudah yakin anak punya kemampuan seleksi konten dan *gate keeper*," kata legislator asal Makassar ini. Diketahui, *peer education* adalah metode pembelajaran individu dalam kelompok yang sama (teman sebaya) saling berbagi informasi, pengetahuan, dan pengalaman untuk memengaruhi sikap serta perilaku satu sama lain.

Deng Ical menegaskan, teknologi harus digunakan untuk mendidik dan mengembangkan potensi anak. "Bukan justru menjauhkan mereka dari realitas sosial dan nilai moral," tandasnya. ■ TIF