

**Judul** : Direkrut via game online & medsos, BNPT: 110 anak terpapar terorisme  
**Tanggal** : Selasa, 02 Desember 2025  
**Surat Kabar** : Rakyat Merdeka  
**Halaman** : 2

## Direkrut Via Game Online & Medsos BNPT: 110 Anak Terpapar Terorisme

Kepala Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) Komjen Eddy Hartono mengungkapkan, jaringan terorisme era sekarang merekrut anggota melalui game online hingga media sosial.

Hal itu diketahui BNPT usai Detasemen Khusus (Densus 88) Antiteror Polri mengungkap 110 anak berusia 10 hingga 18 tahun yang direkrut oleh salah satu jaringan terorisme. Informasi BNPT ini pun mendapat perhatian. "Jaringan teroris bernama Jamaah Ansharut Daulah melakukan rekrutmen terhadap anak-anak di bawah umur melalui media game online atau media YouTube," ujar Eddy di Hotel Sultan, Jakarta Pusat,

Senin (1/12/2025).

Eddy menjelaskan bahwa ada dua metode yang digunakan. Pertama, melalui game online yang memiliki fitur percakapan pribadi dan voice chat, sehingga para pemain dapat saling berkomunikasi. "Nah itulah yang digunakan sebagai media untuk rekrutmen," ungkap Eddy. Cara lain umumnya memanfaatkan platform seperti TikTok, dengan penyebaran simbol-simbol tertentu untuk menjerat individu yang memiliki kesamaan pandangan. Setelah dianggap berada dalam satu frekuensi, mereka kemudian diarahkan untuk masuk ke grup tertutup di Telegram atau WhatsApp.

"Nah disitulah tahapan doktrin, kalau istilah psikologi itu namanya

normalisasi perilaku. Nah disitulah dimasukkan," kata dia menjelaskan.

Chairman Lembaga Riset Keamanan Siber dan Komunikasi CISSReC (Communication and Information System Security Research Center) Pratama Persadha menilai, pernyataan BNPT merupakan gambaran nyata bagaimana kelompok ekstrem memanfaatkan lanskap digital sebagai ruang operasi baru.

Dia berpendapat, dunia maya yang dahulu dianggap sekadar sarana hiburan dan pertemanan kini telah berubah menjadi ruang manuver yang dimanfaatkan secara strategis oleh aktor terorisme.

"Perubahan pola ini bukan hanya mencerminkan evolusi taktik, tetapi

juga menunjukkan betapa lemahnya pengawasan, literasi digital, serta kemampuan sebagian keluarga dan sekolah untuk memahami bagaimana radikalisasi bekerja di era digital," jelas Pratama Persadha kepada *Rakyat Merdeka*, Senin (1/12/2025).

Dia menambahkan, penggunaan game online sebagai medium perekrutan bukanlah hal yang mengejutkan. Pada dasarnya, lanjut dia, game modern memiliki fitur yang menyerupai ruang interaksi sosial, seperti obrolan pribadi, voice chat, dan ruang bermain bersama yang membuat komunikasi antarpemain berlangsung secara intens, informal, dan tanpa pengawasan.

Sementara itu, Anggota Komisi I DPR TB Hasanuddin menilai diperlukan ketahanan pribadi bagi setiap anak-anak. Menurut dia, ketahanan di hulu bisa terjadi jika ada kerjasama anak dengan peran serta orang tua dan guru di sekolah.

"Terpenting anak-anak bisa terbentengi dari hal-hal negatif, termasuk radikalisme," ungkap Hasanuddin saat berbincang dengan *Rakyat Merdeka*, melalui sambungan telepon, Senin (1/12/2025).

Untuk mengetahui padangan dari Pratama Persadha dan Hasanuddin mengenai jaringan terorisme rekrut anggota melalui game online dan TikTok, berikut wawancaranya.

**TB HASANUDDIN**, Anggota Komisi I DPR

### Semua Platform IT Jadi Pintu Paham Negatif

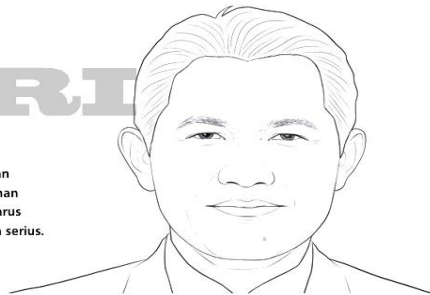


“

Sekarang anak hidup di dua dunia, dunia nyata dan dunia maya. Mereka harus siap di keduanya.

“

Ini memperlihatkan sejumlah kerentanan struktural yang harus menjadi perhatian serius.



**PRATAMA PERSADHA**, Chairman Lembaga Riset Keamanan Siber dan Komunikasi CISSReC

### Pengawasan Aktivitas Digital Anak Minim

Bagaimana pandangan Anda dengan pernyataan Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) bahwa jaringan terorisme kini rekrut anggota lewat game online dan TikTok?

Begitu, ya. Main game itu cuma salah satu pintu awal. Itu hanya sarana untuk menciptakan kontak langsung. Bisa saja lewat Facebook, tapi sekarang yang sedang digandrungi anak-anak muda khususnya Generasi Z, ya lewat game online. Anak SD, SMP, SMA, semua main game.

Artinya, ada celah bagi jaringan terorisme menghubungi langsung anak-anak ya?

Nah, dari situ perekrut bisa menghubungi target secara jarak jauh, bahkan bermain bersama secara *real time*. Yang paling penting adalah ketika kontak dan komunikasi sudah terbentuk. Setelah itu, mereka mulai

memilih milah.

Maksudnya seperti apa itu?

Misalnya, "Ini anakku taa orang tua", "Ini labih, bisa dibina". Nah, yang dianggap bisa dibina inilah yang dipilih. Setelah itu, barulah mereka menyusupkan trik atau ideologi versi mereka. Mulai dari narasi "kita dikuasai siapa," sampai ajakan melakukan perlawanan. Di sinilah ideologi radikal mulai masuk. Jadi game online hanya media, bukan penyebab utama.

Selain game online, media apa lagi yang menurut Anda bisa menjadi saluran jaringan terorisme menggaet calon anggotanya?

Bukan hanya game. Facebook juga bisa. Semua platform IT bisa jadi sarana masuknya paham paham negatif. Kita tidak bisa hanya menyalahkan mediana. Kalau mau bicara

yang paling hulu, itu ketahanan pribadi. Itu yang paling penting.

Pelaksanaan dari ketahanan pribadi seperti apa ya?

Misalnya gini. Anda mau hilang kan game? Tetap saja ada sarana lain. Yang paling penting adalah membentengi anak-anak agar tidak terjerumus pada hal negatif, termasuk radikalisme.

Artinya peran orang tua dan sekolah sangat krusial?

Betul, sangat krusial. Sekarang anak hidup di dua dunia, dunia nyata dan dunia maya. Mereka harus siap di keduanya. Banyak kasus, orang sampai bunuh diri hanya karena dibully di media sosial. Secara praktis, tinggal hapus akunnya kan selesai? Tapi tidak semudah itu. Ada yang sudah kecanduan gawai. ■ NNM

Dari pandangan Anda, seperti apa jaringan terorisme merekrut anggotanya melalui game online dan TikTok?

Mereka masuk sebagai sesama pemain, memulai interaksi melalui bantuan teknis, kerja sama tim, atau sekadar percakapan ringan. Dari hubungan yang tampak biasa ini, komunikasi kemudian diarahkan ke topik-topik yang lebih ideologis. Ketika anak merasa nyaman dan mulai mempercayai lawan bicaranya, proses *grooming* pun dimulai secara bertahap. Melalui normalisasi narasi radikal, penyampaian konten propaganda ringan, hingga pada akhirnya mengarah pada doktrin yang lebih dalam di ruang tertutup.

Kalau melalui TikTok?

Metode memetik melalui platform seperti TikTok menunjukkan strategi yang jauh lebih canggih.

Pola ini bekerja dengan memanfaatkan algoritma rekomendasi yang sensitif terhadap interaksi pengguna, terutama yang menunjukkan minat terhadap simbol tertentu. Dengan menyebarkan simbol atau isyarat yang hanya dipahami oleh orang-orang dengan kesamaan pandangan. Setelah itu, jaringan teror dapat memetakan calon target tanpa harus melakukan interaksi langsung yang berisiko.

Tahap selanjutnya hingga anak bisa terdoktrin?

Anak atau remaja yang berinteraksi dengan konten tersebut kemudian diarahkan ke ruang komunikasi yang lebih personal, biasanya *Telegram* atau *WhatsApp*, yang dikenal memiliki enkripsi kuat dan kontrol keanggotaan yang ketat. Di ruang tertutup inilah proses doktrin dan

normalisasi perilaku radikal dilakukan secara sistematis. Sehingga anak tidak menyadari bahwa dirinya sedang diarahkan untuk menerima tindak kekerasan sebagai sesuatu yang wajar.

Apakah ini terjadi di seluruh wilayah Indonesia?

Temuan bahwa 110 anak dari 23 provinsi telah direkrut memperlihatkan bahwa proses radikalisasi digital bukan kejadian sporadis, tetapi sebuah operasi terstruktur yang memanfaatkan kelengkapan ekosistem digital nasional. Rentangnya yang luas, mulai dari Sumatera Barat hingga Jawa Tengah, menunjukkan bahwa internet menghilangkan batas geografis dan mempermudah penyebaran pengaruh ideologis tanpa harus menghadirkan aktor secara fisik. ■ NNM