



KLIPING PERPUSTAKAAN DPR-RI

http://kliping.dpr.go.id

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 & Medios

BNPT: 110 Anak Terpapar Terorisme

Kepala Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) Komjen Eddy Hartono mengungkapkan, jaringan terorisme era sekarang merekrut anggotanya 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 ini pun mendapat perhatian.

"Jaringan teroris bernama Jamaah Ansharul 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 ini umumnya memanfaatkan platform seperti TikTok dengan menyebarkan simbol-simbol tertentu untuk menjaring individu yang memiliki kesamaan pandangan. Setelah dianggap berhasil dalam frekuensi, mereka kemudian diarahkan untuk masuk ke grup tertutup di Telegram atau WhatsApp. "Nah disitu 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 Persada menilai, pernyataan BNPT merupakan gambaran nyata bagaimana kelompok ekstrem memanfaatkan lanskap digital sebagai ruang operasi baru.

Di 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 radikalasi keberadaan era digital," jelas Pratama Persada kepada *Rakyat Merdeka*, Senin (1/12/2025).

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

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 Hasanuddi saat berbincang dengan *Rakyat Merdeka*, melalui sambungan telepon, Senin (1/12/2025).

Untuk mengetahui padangan dari Pratama Persada 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



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

Begitu ya. Main game itu cuma salah satu pintu awal. Itu hanya sarana untuk menciptakan kontak langsung. Bisanya game online itu sekedar sekedar sediakan dijadikan anggota anak-anak muda khususnya Generasi Z, ya lewat game online. Anak SD, SMP, SMA, semua main game.

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

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

mimih mitah.

Maka tanya, "Percaya apa itu?"

Maafin, "Itu anaknya itu orang yang dianggap 'ini lahit, bisa dibina'. Nah yang dianggap bisa dibina inilah yang dipilih. Setelah itu, barulah mereka menyusun trik atau ideologi versi mereka. Mereka diharuskan untuk siap-siap segera ajukan melakukan perlawanan. Di sinilah ideologi radikal mulai masuk. Jadi game online hanya media, bukan penyebar utama."

Sejauh ini, media apa lagi yang menurut Anda bisa menjadi saluran jaringan terorisme menggaet calon anggotanya?

Banyaknya game online. Itu bisa jadi sarana masuknya paham-paham negatif. Kita tidak bisa hanya menyebabkan mediana. Kalau mau bicara yang paling penting, itu ketahanan dirinya yang paling penting.

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

Pelaksanaan dari ketahanan pribadi seperti apa ya?

Mungkin gini. Anda mau hilangkan game? Tetapi saja ada sarana lain. Yang paling penting adalah membenarkan anak-anak agar tidak terbentengi pada hal negatif, termasuk radikalisme.

Ketika anak merasa nyaman dan mulai mempercayai lawan bicaranya, proses grooming pun dimulai secara berjalan. Melalui normalisasi nilai-nilai radikal, misalnya dengan media propaganda ringan, hingga pada akhirnya mengarah pada doktrin yang lebih kuat.

Apakah anak bisa terpapar terorisme melalui game online dan TikTok?

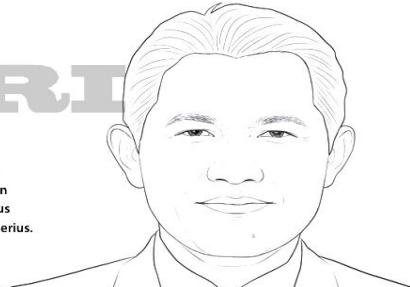
Entahnya. Saya rasa sih, karena kalau

yang paling batinnya, itu ketahanan dirinya yang paling penting.

Apakah anak bisa terpapar terorisme melalui game online dan TikTok?

Entahnya. Saya rasa sih, karena kalau

“
Ini memperlakukan sejumlah kerentanan struktural yang harus menjadi perhatian serius.



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

Mungkin gini. Anda mau hilangkan game? Tetapi saja ada sarana lain. Yang paling penting adalah membenarkan anak-anak agar tidak terbentengi pada hal negatif, termasuk radikalisme.

Ketika anak merasa nyaman dan mulai mempercayai lawan bicaranya, proses grooming pun dimulai secara berjalan. Melalui normalisasi nilai-nilai radikal, misalnya dengan media propaganda ringan, hingga pada akhirnya mengarah pada doktrin yang lebih kuat.

Apakah anak bisa terpapar terorisme melalui game online dan TikTok?

Entahnya. Saya rasa sih, karena kalau

Pola ini bekerja dengan memanfaatkan algoritma rekomenasi yang sensitif terhadap peraturan pengguna. Misalnya, jika pengguna sering berinteraksi dengan konten berbahaya, algoritma akan memberikan konten yang lebih radikal. Sebaliknya, jika pengguna sering berinteraksi dengan konten yang positif, algoritma akan memberikan konten yang lebih positif.

Apakah selanjutnya hingga anak bisa terdoktrin?

Anak atau remaja yang berinteraksi dengan konten tersebut kemudian diarahkan ke ruang komunikasi yang lebih luas, biasanya *TeleWhatsApp*.

Apakah selanjutnya hingga anak bisa terdoktrin?

Anak atau remaja yang berinteraksi dengan konten tersebut kemudian diarahkan ke ruang komunikasi yang lebih luas, biasanya *TeleWhatsApp*.

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

Apakah ini terjadi di seluruh dunia dan Indonesia?

Tentu saja. Sejauh ini, sekitar 110 anak dari 23 provinsi telah tererekut memperlihatkan bahwa proses radikalasi digital bukan kejadian sporadis, tetapi sistematis. Hal ini terjadi karena memfasilitasi kelangsungannya ekosistem digital nasional. Rentangnya yang luas, mulai dari Sumatera Barat hingga Jawa Tengah, menunjukkan bahwa proses radikalasi ini terjadi di berbagai batas geografis dan memperluas pengaruh ideologis tanpa harus menghadirkan aktor fisik.

Apakah ini terjadi di seluruh dunia dan Indonesia?

Tentu saja. Sejauh ini, sekitar 110 anak dari 23 provinsi telah tererekut memperlihatkan bahwa proses radikalasi digital bukan kejadian sporadis, tetapi sistematis. Hal ini terjadi karena memfasilitasi kelangsungannya ekosistem digital nasional. Rentangnya yang luas, mulai dari Sumatera Barat hingga Jawa Tengah, menunjukkan bahwa proses radikalasi ini terjadi di berbagai batas geografis dan memperluas pengaruh ideologis tanpa harus menghadirkan aktor fisik.