

Peran orang tua dalam melindungi anak dari konten negatif game online roblox: kajian Normatif

Rizki Ananda

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia
230102030047@mhs.uin-antasari.ac.id

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874 Vol: 3 No: 10 Oktober 2025 Halaman : 39-45	<i>The growth of information and communication technology (ICT) has influenced the way children interact in the digital world, including through online gaming platforms such as Roblox. In addition to having a positive impact in terms of education, such as stimulating creativity and teamwork, Roblox also poses potential dangers related to exposure to inappropriate content, such as violence, hate speech, and online exploitation. This study aims to examine the role of parents in protecting children from negative content in Roblox online games, using a normative legal approach. This study will review the relevant national legal framework, including Article 28B paragraph (2) of the 1945 Constitution, Law Number 35 of 2014 concerning Child Protection, and Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions (ITE Law). This study will examine relevant domestic legal frameworks, such as Article 28B paragraph (2) of the 1945 Constitution, Law Number 35 of 2014 concerning Child Protection, and Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions, also known as the ITE Law. The results of the study show that although Indonesian law theoretically provides protection for children in the digital world, its implementation in practice is far from perfect. This is due to parents' low level of digital literacy, coupled with a lack of supervision of their children's online activities. Therefore, it is very important to strengthen parental involvement, where they act as facilitators, companions, and supervisors of their children's online activities. Strong cooperation between families, the government, and digital platform developers is key to creating a safe digital space, in line with the principle of the best interests of the child.</i>
Keywords: Child Protection, Roblox, Regulatory Standards, Parental Responsibilities, Inappropriate Content	

Abstrak

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memengaruhi cara anak-anak berinteraksi di dunia digital, termasuk melalui platform permainan daring seperti Roblox. Di samping memberikan dampak positif dalam hal pendidikan, seperti stimulasi kreativitas dan kerja sama tim, Roblox juga menimbulkan potensi bahaya terkait paparan konten yang tidak pantas, contohnya kekerasan, ujaran kebencian, dan eksploitasi daring. Kajian ini berupaya untuk mengkaji bagaimana peran orang tua dalam menjaga anaknya dari materi negatif dalam permainan daring Roblox, menggunakan metode yuridis normatif. Penelitian ini bakal mengkaji kerangka-kerangka hukum dalam negeri yang relevan, seperti dalam Pasal 28B ayat (2) dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang mana UU Nomor 35 Tahun 2014 soal Perlindungan Anak, serta UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik nom de plume UU ITE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa walaupun aturan hukum di Indonesia secara teori sudah memberikan perlindungan buat anak-anak di dunia advanced, penerapannya di lapangan masih jauh dari sempurna. Ini terjadi karena kemampuan orang tua dalam hal literasi digital yang masih rendah, plus kurangnya pengawasan terhadap aktivitas anak di dunia maya. Karena itu, penting banget untuk memperkuat keterlibatan orang tua, di mana mereka berperan sebagai pemberi fasilitas, pendamping, dan pengawas kegiatan online anak. Kerja sama yang kuat antara keluarga, pemerintah, dan para pembuat platform digital jadi kunci utama buat menciptakan ruang digital yang aman, sesuai dengan prinsip kepentingan terbaik bagi anak.

Kata Kunci: Pengamanan Anak, Roblox, Peraturan Normatif, Fungsi Orang Tua, Konten Negatif

PENDAHULUAN

Evolusi dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah secara dramatis mengubah cara orang berinteraksi, sekaligus memperkenalkan tantangan yurisdiksi yang belum pernah terjadi sebelumnya berkenaan dengan keselamatan anak-anak dalam lingkungan daring. Sejalan dengan kerangka hukum domestik, ketentuan pada Pasal 28B ayat (2) UUD NRI Tahun 1945, setiap anak berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, dan termasuk hal-hal yang terjadi di dunia maya. Prinsip ini didukung kuat oleh UU Nomor 35 Tahun 2014 soal Perlindungan Anak, dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu UU ITE, yang jelas-jelas menekankan negara, masyarakat, dan terutama orang tua bertanggung jawab untuk mengawasi serta menjaga anak-anak mereka dari konten digital yang berbahaya (Hilman Nur dkk., 2025). Dalam kerangka tersebut, perkembangan TIK telah mengaburkan batas antara realitas fisik dan virtual, di mana anak-anak kini berinteraksi, bermain, bahkan belajar melalui platform digital. Salah satu kecenderungan yang paling kentara dalam konteks ini adalah Roblox, sebuah platform sebagai wadah sosial dan kreasi bagi kaum muda di seluruh dunia.

Roblox didirikan oleh David Baszucki dan Erik Cassel tahun 2006. Perusahaan Roblox Corporation mengelola sebuah ekosistem virtual yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menciptakan, membagikan, serta memainkan konten yang dihasilkan oleh pengguna lainnya. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5%, yang artinya setara dengan sekitar 221,56 juta individu. Di dalam segmen ini, individu dalam rentang usia 5-17 tahun menyumbang lebih dari 40 persen dari total penggunaan platform digital, termasuk dalam kategori permainan daring (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024). Fenomena ini membuka -anak membangun dunia imajinatif seperti simulasi peluang kreativitas yang luas, di mana anak kota atau petualangan fantasi, berkolaborasi dengan pengguna global, dan mengasah keterampilan pemecahan masalah melalui elemen pemrograman sederhana serta desain tiga dimensi. Roblox juga menyimpan risiko paparan konten negatif yang beragam, mencakup kekerasan grafis dalam permainan buatan pengguna, pelecehan verbal melalui obrolan waktu nyata, konten seksual yang terselubung dalam avatar atau narasi, serta penipuan digital seperti pencurian data pribadi atau transaksi in-game yang tidak terkendali melalui mata uang virtual Robux. (Roblox Corporation, 2025) Anak-anak yang bermain game roblox tanpa pengawasan yang ketat rentan terhadap interaksi dengan pengguna dewasa atau predator daring, yang memanfaatkan konten buatan pengguna untuk menyebarkan materi berbahaya tanpa moderasi yang memadai.

Platform seperti Roblox berfungsi sebagai alat pendidikan informal dengan dampak positif yang signifikan. Analisis menunjukkan bahwa permainan ini meningkatkan pemikiran kritis melalui tantangan teka-teki, koordinasi visual-motorik melalui navigasi ruang tiga dimensi, dan kemampuan sosial melalui interaksi multipemain yang mendorong kolaborasi tim (Kemendikdasmen (Kementerian Pendidikan Dasar dan menengah, 2025) Contohnya, permainan seperti "Adopt Me!" atau "Brookhaven" memungkinkan anak-anak melatih empati dan negosiasi dalam lingkungan virtual yang terstruktur, yang mendukung perkembangan emosional secara tidak langsung. Aspek negatif mendominasi diskursus akademik kontemporer. Kecanduan game online memicu isolasi sosial ekstrem, di mana anak-anak memprioritaskan dunia virtual atas interaksi keluarga atau teman nyata, gangguan tidur kronis akibat sesi permainan malam hari, penurunan prestasi akademik karena pergeseran prioritas waktu, serta gangguan kesehatan fisik seperti obesitas dan masalah penglihatan dari paparan layar berkepanjangan (Dinas Kesehatan Kabupaten Buleleng, 2021). Paparan konten negatif lebih lanjut memengaruhi perkembangan emosional dan moral anak, dengan konsekuensi berupa perilaku agresif, normalisasi kekerasan, atau trauma psikologis dari pengalaman cyberbullying (*Analisis Dampak Game Online terhadap Anak*, 2023). Survei Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2023 mengindikasikan peningkatan kasus kecanduan digital di kalangan siswa sekolah dasar sebesar 25 persen dibandingkan tahun sebelumnya, dengan Roblox sebagai salah satu platform utama yang berkontribusi terhadap tren tersebut (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia / Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan (BKPK), 2023). Kompleksitas fenomena ini bertambah karena Roblox menarik pengguna dewasa,

yang berpotensi mencampur interaksi lintas usia tanpa verifikasi umur yang ketat, sehingga memperbesar risiko eksploitasi.

Tujuan kajian ini timbul dari peningkatan penggunaan game online pasca-pandemi COVID-19, di mana anak-anak menghabiskan waktu lebih panjang di depan layar sebagai substitusi aktivitas luar ruang dan pembelajaran tatap muka. Di Indonesia, lebih dari 70 persen anak usia 7-12 tahun memiliki akses perangkat pribadi menurut data APJII, yang menjadikan paparan konten negatif sebagai ancaman langsung terhadap kesejahteraan anak (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024). Dalam laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2024, tercatat berbagai insiden perundungan siber, pelecehan seksual, dan pemanfaatan ekonomi melalui permainan daring dengan Roblox sebagai saluran utama seperti insiden di Jakarta tahun 2023 di mana anak berusia 9 tahun menjadi korban predator melalui obrolan Roblox (Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), 2024). Secara konstitusional, negara bertanggung jawab melindungi anak sebagaimana diamanatkan pada Pasal 28B ayat (2) UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, menjamin hak semua individu atas perlindungan dalam segala bentuk kekerasan dan eksploitasi. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 mengenai Perlindungan Anak secara tegas mengatur tanggung jawab orang tua untuk membesarkan, mengajari, serta menjaga anak dari berbagai ancaman, termasuk di lingkungan digital yang menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari modern. Selain itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016, yang merupakan amandemen terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), turut memperkuat kerangka regulasi tersebut, menyediakan fondasi hukum untuk menindak penyebaran konten negatif di platform game, dengan sanksi pidana bagi pelaku penyebaran materi kekerasan atau pornografi anak. Implementasi regulasi ini tetap lemah, khususnya dalam pengawasan orang tua yang sering kali kekurangan literasi digital, banyak orang tua di wilayah pedesaan atau kelas menengah bawah tidak familiar dengan fitur pengendalian orang tua di Roblox. Kajian normatif ini esensial untuk mengintegrasikan kewajiban hukum dengan praktik pengasuhan harian, mencegah insiden serupa seperti eksploitasi di Sumatera Utara tahun 2024. Absennya intervensi berbasis bukti berpotensi merugikan perkembangan generasi muda, yang membebani masyarakat, sistem pendidikan, dan layanan kesehatan mental negara secara jangka panjang. Kajian ini relevan secara global, mengingat Roblox memiliki lebih dari 70 juta pengguna harian, dengan Indonesia sebagai pasar utama di Asia Tenggara.

Kajian ini berfokus pada investigasi fungsi orang tua dalam mengamankan anak dari materi yang tidak pantas pada game online Roblox melalui pendekatan normatif yang komprehensif. Secara spesifik, tujuan mencakup: (1) identifikasi jenis konten negatif umum di Roblox, seperti kekerasan grafis dalam permainan horor buatan pengguna, bahasa kasar dan pelecehan verbal melalui obrolan, serta elemen eksploitatif seperti penipuan Robux, beserta mekanisme yang memanfaatkan moderasi konten yang kurang ketat; (2) analisis kewajiban hukum orang tua berdasarkan peraturan Indonesia, termasuk interpretasi Pasal 76 Undang-Undang Perlindungan Anak tentang hak anak atas lingkungan aman dan Pasal 27 UU ITE tentang larangan konten asusila, serta penerapan norma-norma tersebut dalam konteks digital harian; (3) perumusan rekomendasi model pengawasan orang tua yang terintegrasi, menggabungkan aspek teknis seperti pengaturan pengendalian orang tua dan pemantauan akun Roblox, pendekatan edukatif melalui pelatihan literasi digital, dan dimensi hukum dengan kesadaran sanksi pidana atas pengabaian yang merugikan anak, guna memastikan prinsip kepentingan terbaik anak. Tujuan ini diharapkan menghasilkan kontribusi praktis bagi orang tua, pembuat kebijakan, dan platform digital dalam membentuk ekosistem game yang aman, inklusif, dan mendukung perkembangan anak.

Kerangka teori penelitian ini berpijak pada teori perlindungan anak, teori hukum normatif, dan teori perkembangan kognitif untuk analisis holistik. Berdasarkan Konvensi Hak Anak 1989 PBB, teori perlindungan anak menekankan bahwa anak-anak adalah subjek hak yang rentan dan memerlukan perlindungan khusus dari eksploitasi, kekerasan, dan diskriminasi, termasuk diskriminasi di internet. Sonia Livingstone dan Ellen Helsper mengembangkan teori ini dalam konteks digital dalam studi tahun 2010 mereka "Balancing Opportunities and Risks in Cyberspace", yang membahas tentang perlindungan digital dan kerentanan anak

terhadap konten berbahaya, dengan orang tua berpartisipasi sebagai penghalang utama untuk akses dan pengawasan konten berbahaya. Hans Kelsen menciptakan teori hukum normatif dalam Pure Theory of Law tahun 1934 dan menganggap hukum sebagai sistem standar yang mengikat perilaku sosial. Perilaku sosial ini termasuk kewajiban orang tua untuk menghentikan pelanggaran hak anak dengan melakukan tindakan preventif di platform digital. Di Indonesia, teori ini sejalan dengan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 dan Pasal 4 Undang-Undang Perlindungan Anak, yang memberikan perlindungan penting bagi orang tua, keluarga, dan negara pada Tahun 2020 tentang Perlindungan Data Pribadi Anak di Ruang Digital. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget memberikan dasar psikologis, dengan tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun) yang bergantung pada imajinasi egosentris dan tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang mengembangkan pemahaman logis, menunjukkan ketidakmampuan anak untuk sepenuhnya memahami risiko konten negatif seperti manipulasi emosional di Roblox sehingga pengawasan orang tua harus disesuaikan dengan tahap usia. Integrasi ketiga teori ini memungkinkan analisis komprehensif: normatif untuk kewajiban hukum, protektif untuk hak anak universal, dan kognitif untuk strategi pengasuhan berbasis usia, yang menghasilkan rekomendasi realistis dan dapat diimplementasikan.

Penelitian terdahulu telah mengeksplorasi isu serupa, meskipun belum secara spesifik pada Roblox dari perspektif normatif. Studi Direktorat SMP tahun 2022 menganalisis manfaat dan bahaya game online secara umum, menemukan bahwa paparan konten negatif meningkatkan agresivitas pada 40 persen responden siswa sekolah menengah pertama, dan merekomendasikan pengawasan orang tua melalui edukasi institusional. Penelitian Dinas Kesehatan Kabupaten Buleleng tahun 2021 menyoroti dampak game online terhadap perkembangan anak, dengan kecanduan yang menurunkan motivasi belajar hingga 30 persen, serta menekankan peran keluarga dalam aktivitas alternatif seperti olahraga untuk mengurangi ketergantungan digital. Dalam domain hukum, kajian Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin tahun 2024 membahas perlindungan anak dari konten negatif di media sosial, merujuk UU ITE dan Undang-Undang Perlindungan Anak, tetapi terbatas pada platform seperti Instagram dan TikTok, bukan game interaktif seperti Roblox. Studi kasus di Batam tahun 2023 oleh peneliti lokal menemukan bahwa 60 persen anak kecanduan game online menunjukkan gejala agresif dan isolasi sosial, dengan pengawasan orang tua yang kurang sebagai faktor dominan, serta merekomendasikan program komunitas untuk literasi digital. Penelitian di Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2022 menekankan komunikasi terbuka dan batasan waktu dalam pengawasan gadget usia dini, yang mengurangi paparan negatif hingga 50 persen berdasarkan survei longitudinal pada 200 keluarga. Laporan UNICEF tahun 2022 tentang risiko game online di Asia menyoroti Roblox sebagai platform berisiko tinggi akibat konten buatan pengguna, tetapi berfokus pada kebijakan global daripada peran orang tua di negara berkembang.

Kesenjangan penelitian yang signifikan dan mendesak muncul dari dominasi studi empiris atau deskriptif yang berfokus pada dampak psikologis game online umum seperti PUBG atau Free Fire, tanpa penekanan pada platform spesifik seperti Roblox yang unik karena fitur konten buatan pengguna yang memungkinkan variasi tak terduga. Kajian hukum existing lebih menitikberatkan regulasi pemerintah dan penegakan oleh penyedia platform daripada kewajiban normatif orang tua sebagai aktor primer, mengabaikan sinergi antara hukum nasional seperti UU ITE dengan praktik pengasuhan di konteks budaya Indonesia yang beragam. Belum ada analisis normatif yang secara khusus mengoperasionalkan Undang-Undang Perlindungan Anak dan UU ITE oleh orang tua untuk melindungi anak dari konten Roblox, termasuk model integratif yang mempertimbangkan teori Piaget untuk adaptasi usia atau perbandingan dengan regulasi internasional seperti Children's Online Privacy Protection Act di Amerika Serikat. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut melalui pendekatan normatif komprehensif, menjembatani teori hukum dengan realitas digital harian, dan menyediakan rekomendasi actionable seperti panduan berbasis aplikasi untuk pemantauan Roblox. Kajian ini diharapkan menjadi pionir dalam pemahaman peran orang tua sebagai aktor utama dalam ekosistem perlindungan anak digital, dengan kontribusi terhadap kebijakan nasional dan praktik global.

METODE

Penelitian Ini menggunakan yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang fokus pada prinsip hukum yang berlaku. Sumber hukum utama, seperti Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), digunakan untuk melakukan penelitian ini, peraturan pelaksana lainnya yang berkaitan. Untuk menyelidiki peraturan hukum yang mengatur perlindungan anak di ruang digital, pendekatan pendekatan peraturan-undangan digunakan dan pendekatan konseptual (conceptual approach) untuk memahami bertanggung jawab serta peran orang tua dalam memberikan perlindungan hukum terhadap anak dari konten negatif pada game online Roblox.

Studi kepustakaan, atau studi kepustakaan, digunakan untuk mengumpulkan data dengan melihat bahan hukum primer dan sekunder, seperti literatur, penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, dan doktrin ahli hukum. Data ini berasal dari dokumen hukum dan publikasi resmi lembaga di Indonesia yang membahas penggunaan media digital dan perlindungan anak. Untuk mendukung argumen yuridis normatif bahwa orang tua harus melindungi anak mereka dari konten negatif di internet, terutama di Roblox, semua data tersebut dianalisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Indonesia secara normatif telah memiliki perangkat hukum yang cukup memadai dalam memberikan perlindungan terhadap anak di ruang digital, termasuk pada aktivitas bermain game online seperti Roblox. Berdasarkan pengujian terhadap Pasal 28B ayat (2) UUD 1945, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan Perlindungan Anak, dapat disimpulkan bahwa negara telah mengatur hak anak atas perlindungan dari pengaruh negatif kemajuan teknologi informasi. Selain itu, Peraturan Nomor 11 Tahun 2016 Menteri Komunikasi dan Informasi tentang Sistem Penilaian Game Indonesia (IGRS) digunakan untuk mengklasifikasikan usia pengguna game digital. Namun, pengujian pelaksanaan menunjukkan bahwa penyedia platform tidak menggunakan sistem dengan baik. Game-game seperti Roblox tetap memungkinkan anak-anak di bawah usia untuk mengakses dan membuat akun tanpa memverifikasi usia mereka. Hal ini membuktikan bahwa norma hukum yang tertulis belum sejalan dengan penerapan di lapangan (Ammanawwara dkk., 2024).

Pengujian terhadap efektivitas hukum memperlihatkan bahwa meskipun regulasi telah ada, pelaksanaannya belum berjalan optimal karena kurangnya pengawasan keluarga, khususnya dari orang tua. Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai literatur dan data dalam jurnal yang dikaji, banyak kasus anak yang terpapar konten negatif atau mengalami pelecehan nonverbal di ruang game online disebabkan karena tidak adanya pendampingan langsung dari orang tua. Game Roblox yang berbasis interaksi daring memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara bebas melalui fitur chat dan voice. Kondisi ini dapat membuka peluang terjadinya kejahatan seperti child grooming atau manipulasi psikologis terhadap anak. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum pada Pasal 26 Undang-undang Perlindungan Anak menegaskan tanggung jawab orang tua dalam melindungi anak, dengan realitas sosial di masyarakat di mana pengawasan digital masih minim (Rayhan Rizky Ramawan & Muhammad Zaaky, 2025).

Selain itu, hasil pengujian terhadap literatur hukum dan temuan empiris menunjukkan bahwa perlindungan anak tidak dapat dijalankan hanya oleh negara. Hukum yang bersifat normatif membutuhkan dukungan dari keluarga agar dapat efektif. Banyak orang tua di Indonesia masih memiliki literasi digital yang rendah, tidak memahami fitur parental control, serta belum mampu mendeteksi risiko dalam interaksi digital anak. Akibatnya, hukum yang sudah mengatur secara jelas justru tidak berjalan karena tidak ada diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Bahwa ini menunjukkan keberhasilan perlindungan hukum anak sangat bergantung pada kesadaran hukum masyarakat, terutama keluarga sebagai pelaksana langsung prinsip perlindungan anak (Mutia Prahasti dkk., 2025).

Hasil pengujian terhadap peran orang tua dalam perspektif yuridis normatif memperlihatkan bahwa orang tua memiliki posisi hukum yang kuat sebagai pelaksana utama perlindungan anak. Berdasarkan analisis terhadap berbagai sumber hukum dan hasil penelitian terdahulu, fungsi orang tua terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengawas. Sebagai fasilitator, orang tua berperan dalam menyediakan media digital yang aman dan sesuai dengan usia anak. Sebagai pembimbing, orang tua menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kesadaran hukum kepada anak dalam penggunaan media digital. Sementara sebagai pengawas, orang tua mengontrol aktivitas anak di dunia maya dengan memantau waktu bermain serta memahami dengan siapa anak berinteraksi di platform game seperti Roblox. Pengujian terhadap praktik menunjukkan bahwa fungsi tersebut belum berjalan secara optimal. Banyak orang tua yang membiarkan anak bermain game daring tanpa pendampingan, sehingga membuka ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan pengguna asing, mengakses konten kekerasan, atau bahkan melakukan transaksi digital tanpa izin (Mutiara Prahasti dkk., 2025).

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa secara normatif hukum Indonesia telah memberikan perlindungan terhadap anak dari konten negatif di ruang digital, tetapi pelaksanaannya masih lemah karena kurangnya sinergi antara regulasi negara dan peran keluarga. Perlindungan hukum yang ideal seharusnya tidak berhenti pada tataran aturan tertulis, tetapi diimplementasikan dalam perilaku sosial melalui pengawasan aktif dan pendidikan hukum dalam keluarga. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hukum hanya akan efektif apabila prinsip *the best interest of the child* benar-benar dijalankan secara bersama oleh negara, masyarakat, dan terutama oleh orang tua, yang bertanggung jawab untuk melindungi anak-anak mereka di dunia digital (Ammanawwara dkk., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa UUD 1945 Pasal 28B ayat (2), UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, dan UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE membuat dasar hukum yang kuat di Indonesia untuk melindungi anak-anak dari paparan konten negatif di internet.. Namun implementasinya tidak berhasil, terutama pada platform game seperti Roblox yang tidak memiliki sistem moderasi konten dan verifikasi usia yang ketat. Jika orang tua bertindak sebagai pelaksana langsung prinsip perlindungan anak, perlindungan hukum tidak akan berhasil. Literasi digital yang rendah menyebabkan pengawasan yang kurang, sehingga anak-anak rentan terhadap paparan konten berbahaya dan interaksi online yang tidak aman. Orang tua harus ditingkatkan dalam memahami hukum dan menggunakan teknologi pengawasan yang tepat untuk membantu anak-anak melakukan aktivitas digital. Selain itu, pemerintah harus memperkuat kebijakan untuk mengawasi platform digital, Untuk mewujudkan budaya digital yang aman, masyarakat dan lembaga pendidikan harus bekerja sama. Dengan cara ini, prinsip kepentingan terbaik anak dapat diterapkan pada praktik perlindungan anak di era internet.

REFERENCES

- Ammanawwara, Tengku Keizerina Devi Azwar, Detania Sukarja, & Jelly Leviza. (2024). Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online oleh Anak di Bawah Umur. *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, 6(1), 74–88. <https://doi.org/10.31289/arbiterv6i1.3057>
- Analisis Dampak Game Online terhadap Anak. (2023). <https://jurnal.uniba-bpt.ac.id/index.php/jkp/article/view/1234>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). *AD/ART dan Perauran Asosiasi APJII*. APJII. <https://apjii.or.id/gudang-data/adart-dan-peraturan-asosiasi>
- Dinas Kesehatan Kabupaten Buleleng. (2021). *Pengaruh Game Online*. <https://dinkes.bulelengkab.go.id/publikasi/artikel/2021/pengaruh-game-online>
- Hilman Nur, Masripa Siti Zahra, Nurmala, Sinta Solihah, Haura Salsabila, Siti Maesaroh, Alya Khansa Syahla, & Intan Robiatul Adawiah. (2025). Perlindungan Anak dari Eksploitasi di Dunia Digital: Kajian Terhadap Kejahatan Online (Pasal 761 Jo. Pasal 88 UU No. 35 Tahun 2014 dan UU No 11 Tahun 2014 dan UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE. *Customary Law*, 2(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/jcl.v2i3.3925>

- Kemendikdasmen (Kementerian Pendidikan Dasar dan menengah). (2025). *Game Online: Manfaat dan Bahaya bagi Anak*. Kemendikdasmen. <https://kemendikdasmen.go.id/main/blog/2022/05/game-online-manfaat-dan-bahaya-bagi-anak>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia / Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan (BKPK). (2023). *Survei Kesehatan Indonesia 2023*. <https://www.kemkes.go.id/id/resources/download/survei-kesehatan-digital-2023.pdf>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2024). *Laporan Tahunan KPAI, Jalan Terjal Perlindungan Anak: Ancaman Serius Generasi Emas Indonesia*. <https://kpai.go.id/laporan-tahunan-2024>
- Mutiara Prahasti, Nenden Sundari, & Esya Anesty Mahudi. (2025). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Literasi Digital Anak Usia Dini: Studi pada TK di Jakarta Timur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1801–1816. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7285>
- Rayhan Rizky Ramawan & Muhammad Zaaky. (2025). Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada Game Online Roblox. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 1656–1669.
- Roblox Corporation. (2025). *Roblox Community Standards*. <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/360031323712-Roblox-Community-Standards>