



Evaluasi Kebijakan Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 Tentang Regulasi Game Online dalam Perlindungan Anak terhadap Kecanduan Game Roblox

Mukti Kusuma Dewi

Program Studi D4 Administrasi Negara, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Penulis Korespondensi: [@gmail.com](mailto:mukti.22106@mhs.unesa.ac.id)

Abstract. *This Systematic Literature Review aims to evaluate the effectiveness, efficiency, and adequacy of Minister of Communication and Informatics Regulation (Permenkominfo) No. 2 of 2024 on Game Classification, focusing on implementation challenges in protecting children from the negative impacts of User-Generated Content (UGC) platforms such as Roblox in Indonesia. The policy evaluation applies William Dunn's framework, covering effectiveness, efficiency, adequacy, equity, responsiveness, and appropriateness. The synthesis indicates that although a regulatory framework is available, policy effectiveness remains low, with a score of 52%, due to a significant gap between policy objectives and implementation in practice. Key inhibiting factors include the dynamic nature of user-generated content, weak technical standards for age verification, limited government monitoring capacity, and low digital literacy among parents. The main conclusion is the need for regulatory improvement focused on establishing minimum technical standards for age verification, strengthening proportional sanctions for international platforms, and adopting the safety-by-design principle. This study also recommends establishing an independent child digital safety oversight body in the future.*

Keywords: *Appropriateness; Child Protection; Online Games; Policy Evaluation; Roblox.*

Abstrak. Tinjauan Literatur Sistematis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan kecukupan implementasi Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim dalam melindungi anak dari dampak buruk platform User-Generated Content (UGC), khususnya Roblox di Indonesia. Evaluasi kebijakan dilakukan menggunakan kerangka analisis William Dunn yang mencakup enam aspek penilaian, yaitu efektivitas, efisiensi, kecukupan, pemerataan, responsivitas, dan ketepatan kebijakan. Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa meskipun regulasi telah tersedia sebagai instrumen perlindungan anak di ruang digital, tingkat efektivitas implementasinya masih rendah dengan capaian skor 52%. Rendahnya efektivitas tersebut disebabkan oleh adanya kesenjangan antara tujuan regulasi dan pelaksanaan di lapangan, terutama akibat karakteristik konten buatan pengguna yang terus berkembang, belum optimalnya standar teknis verifikasi usia, keterbatasan kapasitas pengawasan pemerintah, serta rendahnya literasi digital orang tua dalam mendampingi anak. Penelitian ini menyimpulkan perlunya penguatan regulasi melalui penerapan standar verifikasi usia yang lebih ketat, pemberian sanksi proporsional bagi platform internasional, serta penerapan prinsip safety by design. Selain itu, pembentukan badan independen pengawas keamanan digital anak direkomendasikan untuk meningkatkan efektivitas perlindungan anak pada ekosistem digital di masa depan.

Kata kunci: Evaluasi Kebijakan; Kecocokan; Perlindungan Anak; Permainan Daring; Roblox.

1. LATAR BELAKANG

Isu perlindungan anak di ranah digital menjadi perhatian mendesak seiring dengan peningkatan akses dan penggunaan game online, khususnya pada platform yang memungkinkan konten dibuat oleh pengguna (*User-Generated Content/UGC*). Fenomena ini tidak hanya mencakup permainan tradisional, tetapi telah berevolusi menjadi lingkungan sosial virtual yang kompleks. Indonesia, dengan tingkat penetrasi internet yang tinggi dan mayoritas penggunaannya adalah generasi muda, menghadapi tantangan besar dalam menyeimbangkan antara inovasi digital dan perlindungan keselamatan anak (Dewi & Kusuma 2024). Platform seperti Roblox merepresentasikan pergeseran paradigma ini. Roblox menggabungkan elemen permainan dengan jejaring sosial dan ekonomi virtual (*Metaverse*), memungkinkan anak di

bawah umur berinteraksi dengan orang asing dan mengonsumsi konten yang dibuat oleh sesama pengguna ataupun *developer* (Elvadari et.al, 2023). Meskipun menawarkan potensi kreativitas yang besar, sifat platform UGC menghadirkan risiko yang kompleks dan sulit dikendalikan. Risiko tersebut berkisar dari kecanduan ekstrem hingga paparan konten berbahaya yang mengarah pada praktik grooming, eksploitasi seksual anak, dan kekerasan verbal (Prasetyo & Wulandari 2024).

Sebagai respons regulasi, Menurut Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Digital telah menerbitkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Kebijakan ini bertujuan memberikan kerangka hukum bagi klasifikasi konten dan pengawasan sehingga diharapkan dapat meminimalkan risiko terhadap anak-anak. Namun, muncul pertanyaan mengenai kesiapan dan kecukupan regulasi yang ada. Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 utamanya didasarkan pada model klasifikasi konten statis yang mungkin tidak memadai untuk menghadapi realitas konten dinamis dan real-time yang dihasilkan oleh pengguna di platform UGC. Selain itu, kebijakan ini menghadapi masalah yurisdiksi karena sulitnya menegakkan sanksi yang proporsional terhadap platform internasional yang beroperasi melintasi batas negara (Ain, 2024). Oleh karena itu, Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) ini dilakukan untuk mengevaluasi Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 menggunakan enam kriteria evaluasi kebijakan William Dunn, yaitu efektivitas, efisiensi, kecukupan, pemerataan, responsivitas, dan ketepatan. Fokus evaluasi diarahkan pada tantangan implementasi yang spesifik pada platform UGC seperti Roblox di Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis temuan empiris dan studi kasus mengenai dampak negatif game online, khususnya platform UGC seperti Roblox, terhadap anak-anak di Indonesia; mengevaluasi implementasi dan efektivitas Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 berdasarkan enam kriteria evaluasi kebijakan William Dunn, mengidentifikasi tantangan terkait verifikasi usia, moderasi konten UGC, dan yurisdiksi, serta merumuskan rekomendasi perbaikan kebijakan berbasis bukti untuk memperkuat perlindungan anak di ruang digital Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

Evaluasi Kebijakan William Dunn

Kerangka analisis utama yang digunakan adalah enam kriteria evaluasi kebijakan William Dunn. Efektivitas mengukur sejauh mana kebijakan mencapai tujuan utamanya, yaitu melindungi anak dari dampak buruk game online. Efisiensi menilai perbandingan antara

sumber daya yang dialokasikan dengan hasil yang dicapai dalam pengawasan dan implementasi. Kecukupan mengevaluasi seberapa memadai cakupan regulasi untuk mengatasi kompleksitas platform UGC, verifikasi usia, dan sanksi (Dunn, 2023).

Pemerataan merujuk pada distribusi manfaat dan perlindungan kebijakan secara adil di seluruh wilayah dan kelompok masyarakat, termasuk perbedaan kondisi anak di wilayah perkotaan dan pedesaan. Responsivitas mengukur kecepatan pemerintah dalam merespons kasus dan laporan serta mengambil tindakan penegakan hukum. Ketepatan menilai kesesuaian asumsi yang melandasi kebijakan dengan realitas platform dinamis seperti Roblox (Hidayat, 2021).

Systematic Literature Review

Systematic Literature Review (SLR) digunakan sebagai pendekatan untuk mensintesis temuan-temuan terkait dampak game online dan evaluasi kebijakan. Kerangka SLR dipilih karena mampu memberikan tinjauan yang komprehensif, terstruktur, dan objektif dari berbagai sumber data. Literatur terdahulu dalam penelitian ini menjadi landasan untuk menghubungkan dampak penggunaan game online, perlindungan anak di ruang digital, verifikasi usia, moderasi konten, dan kebutuhan penguatan regulasi.

3. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mensintesis temuan-temuan terkait dampak game online dan evaluasi kebijakan yang relevan. Kerangka SLR dipilih karena mampu memberikan tinjauan yang komprehensif, terstruktur, dan objektif dari berbagai sumber data

Sumber Data dan Strategi Pencarian

Pengumpulan data untuk tinjauan sistematis ini berfokus pada tiga kategori sumber utama. Kategori pertama adalah dokumen kebijakan formal, khususnya Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 2 Tahun 2024 yang menjadi objek evaluasi utama. Kategori kedua mencakup laporan investigasi dan studi kasus yang memuat temuan empiris dan catatan kasus dari lapangan, termasuk laporan dari lembaga independen seperti Hindenburg Research dan Revealing Reality serta data kasus dari lembaga perlindungan anak (KPAI). Kategori ketiga adalah publikasi ilmiah dan grey literature yang meliputi jurnal akademik, laporan teknis, dan hasil evaluasi mengenai kebijakan publik, perlindungan anak digital, dan operasi platform UGC. Mengingat sifat topik yang baru dan cepat berkembang,

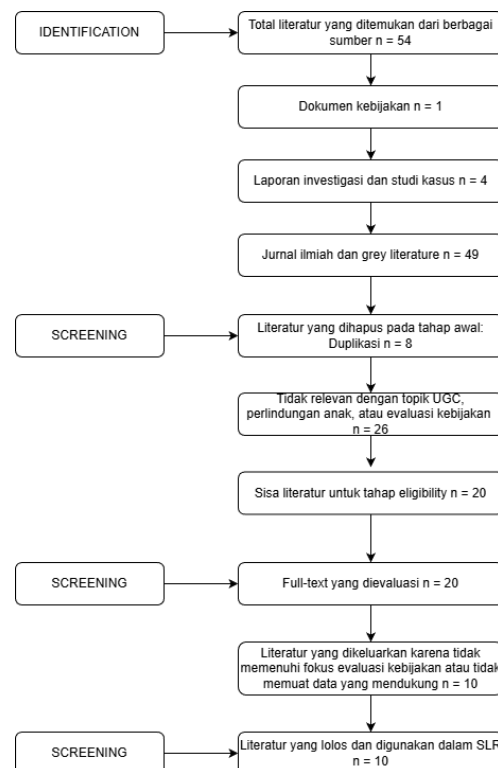
penelitian ini mengintegrasikan grey literature untuk mencakup perkembangan terkini di lapangan (Pranata & Diana 2023).

Kerangka Analisis

Kerangka analisis menggunakan enam kriteria evaluasi kebijakan William Dunn: efektivitas, efisiensi, kecukupan, pemerataan, responsivitas, dan ketepatan. Keenam kriteria tersebut digunakan untuk menilai kesesuaian antara tujuan kebijakan, kapasitas implementasi, perlindungan yang dihasilkan, pemerataan manfaat, respons pemerintah, dan kesesuaian pendekatan regulasi dengan karakteristik platform UGC.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memastikan proses kajian berjalan terarah, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review*. Setiap sumber yang ditemukan melalui berbagai basis data dan repositori ilmiah diseleksi secara bertahap agar hanya literatur yang benar-benar relevan dan memiliki kualitas baik yang dipertahankan. Tahapan dimulai dari pencarian awal, penyaringan berdasarkan judul, abstrak, dan kesesuaian tema, kemudian dilanjutkan dengan penilaian kelayakan melalui pemeriksaan full-text. Proses identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, hingga penetapan literatur akhir ditampilkan pada diagram PRISMA berikut.



Gambar 1. Diagram PRISMA.

Sumber: Diolah peneliti berdasarkan proses seleksi literatur.

Berdasarkan proses seleksi, terdapat 54 literatur yang ditemukan dari berbagai sumber, terdiri atas 1 dokumen kebijakan, 4 laporan investigasi dan studi kasus, serta 49 jurnal ilmiah dan grey literature. Setelah 8 literatur diduplikasi dihapus dan 26 literatur dinilai tidak relevan dengan topik UGC, perlindungan anak, atau evaluasi kebijakan, tersisa 20 literatur untuk tahap eligibility. Selanjutnya, 10 literatur dikeluarkan karena tidak memenuhi fokus evaluasi kebijakan atau tidak memuat data yang mendukung, sehingga 10 literatur digunakan dalam SLR.

Setelah proses seleksi literatur selesai, artikel yang lolos dievaluasi lebih lanjut menggunakan tabel sintesis. Tabel ini merangkum tujuan, fokus penelitian, subjek, metode, temuan utama, implikasi, dan relevansi setiap sumber terhadap kajian.

Tabel 1. Sintesis Literatur.

No	Penulis & Tahun	Judul	Fokus Penelitian	Subjek	Metode	Temuan Utama	Implikasi	Relevansi
1	Hertianto, M. R. (2021)	Tinjauan yuridis terhadap perlindungan anak dalam ruang siber di Indonesia	Perlindungan anak di ruang siber	Kerangka hukum & praktik penegakan	Kajian yuridis	Penegakan hukum digital masih lemah	Perlu penguatan penegakan & regulasi	Dasar hukum analisis Permenko minfo
2	Suparto, S. (2024)	Penguatan perlindungan hukum konsumen anak sebagai pengguna TI di era digital	Perlindungan konsumen anak	Anak sebagai konsumen digital	Telaah literatur hukum	Verifikasi usia & proteksi anak belum kuat	Wajibkan verifikasi usia platform digital	Menguatkan argumen verifikasi usia
3	Mulawarman, D. (2022)	Hubungan kecanduan game online dengan aspek kesehatan/perilaku remaja	Kecanduan game dan efek kesehatan	Remaja pengguna game online	Kuantitatif survei	Kecanduan memengaruhi kesehatan & prestasi	Perlu intervensi preventif & edukasi	Bukti empiris dampak game untuk SLR
4	Irawan, S. & Siska W. (2021)	Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan game online peserta didik	Faktor risiko kecanduan game	Peserta didik SD–SMP–SMK	Kuesioner/studi kasus	Pengawasan orang tua rendah meningkatkan risiko	Pentingnya literasi digital orang tua	Mendukung rekomendasi literasi digital
5	Dheri Hermawan (2022)	Peran orang tua dalam mencegah kecanduan game online	Peran orang tua dalam pengawasan	Orang tua & anak pengguna	Kajian literatur	Pendampingan orang tua efektif kurangi	Kebijakan wajib memasukkan	Mendukung edukasi massal dalam kebijakan

			san gaming	na game		kecandua n	parental control	
6	Nazmi, E. & Syofyan, D. (2023)	Perlindunga n hukum terhadap anak sebagai korban pelecehan seksual melalui media sosial	Kasus peleceha n seksual anak online	Korban kekera san seksual online	Analisis hukum	Bukti digital sulit & perlindun gan belum optimal	Perlu standar investiga si kasus digital	Relevan untuk isu grooming & moderasi konten
7	Tivani Yuliasdik a (2022– 2023)	Motif penggunaan game Roblox pada anak usia sekolah	Motivasi anak bermain Roblox	Anak usia sekolah penggu na Roblox	Kualitatif	Roblox menarik anak karena fitur sosial & kreativitas	Platform butuh fitur safety by design	Bukti langsung terkait Roblox & UGC
8	Januaria Putri Kahayani (2024)	Dampak penggunaan game Roblox terhadap perilaku sosial dan teman sebayanya	Dampak sosial penggun aan Roblox	Genera si Z penggu na Roblox	Kuantitatif/des kriptif	Roblox memenga ruhi perilaku sosial anak	Intervens i sekolah & keluarga diperluk an	Data lokal dampak Roblox untuk SLR
9	I Gede Arta (2024)	Perlindunga n hukum anak dari visual dan verbal berbahaya di media digital	Perlindu ngan hukum konten digital	Regula si & konten digital anak	Kajian hukum	Konten digital berbahaya masih mudah diakses	Perlu aturan teknis & monitori ng lebih ketat	Menguatka n analisis kecukupan regulasi
10	Madiah, M. (2025)	Kontrak transaksi elektronik oleh anak di bawah umur: perspektif hukum	Transaksi digital anak & verifikasi usia	Kontra & transaksi elektro nik anak	Analisis hukum normatif	Transaksi digital anak bermasala h tanpa verifikasi usia	Perlu aturan transaksi digital khusus anak	Relevan untuk sanksi & verifikasi usia

Pembahasan

Dampak Serius Game Online pada Anak

Temuan literatur menegaskan bahwa dampak game online, khususnya Roblox, berada pada tingkat yang mengkhawatirkan dan memerlukan intervensi kebijakan yang kuat.

a. Kesehatan Mental dan Risiko Kecanduan Neuropsikologis

Analisis data menunjukkan bahwa fenomena kecanduan ekstrem pada game online telah mencapai proporsi yang mengkhawatirkan. Angka pemain yang menghabiskan waktu bermain melampaui batas aman, yakni lebih dari 4 jam per hari, mencapai 13,52%. KPAI

mencatat adanya kasus tragis yang melibatkan anak mengakhiri hidup setelah kecanduan Roblox. Lebih lanjut, penelitian neuropsikologis menemukan bahwa anak yang bermain game lebih dari tiga jam sehari menunjukkan pola aktivitas otak yang mirip dengan individu yang kecanduan narkoba. Hal ini memengaruhi fungsi kognitif, termasuk kemampuan memecahkan masalah, regulasi emosi, dan rentang fokus perhatian anak (Mahka et.,al 2023).

b. Paparan Konten Berisiko Tinggi dan Eksploitasi Seksual Anak

Platform User-Generated Content (UGC) seperti Roblox diidentifikasi sebagai lingkungan berisiko tinggi untuk eksploitasi seksual anak. Laporan investigasi mengungkapkan praktik grooming, sedangkan Prasetyo (2024) menunjukkan bahwa anak dapat menjalin komunikasi dengan orang dewasa yang tidak dikenal di platform Roblox. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mekanisme moderasi dan perlindungan bawaan platform, terutama verifikasi usia, masih lemah dan rentan terhadap pelanggaran serius (Nazmi & Syofyan, 2023).

Konsekuensi Akademik, Sosial, dan Finansial

Dampak negatif kecanduan game online meluas hingga aspek kehidupan non-digital anak. Secara akademik, kecanduan berkorelasi dengan penurunan prestasi sekolah dan kesulitan konsentrasi saat belajar karena waktu yang seharusnya dialokasikan untuk pendidikan habis untuk bermain (Sadif & Rasmi 2023). Secara sosial, anak-anak cenderung mengalami isolasi sosial dan kehilangan minat terhadap interaksi tatap muka. Dari sisi finansial, kurangnya pemahaman konsep uang dan kontrol orang tua membuat anak rentan terhadap skema penipuan Robux atau pembelian in-game yang tidak disengaja sehingga merugikan ekonomi keluarga (Kurniawan, 2022).

Evaluasi Efektivitas Kebijakan (William Dunn)

Evaluasi menunjukkan bahwa meskipun Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 memiliki kerangka klasifikasi yang lengkap, pelaksanaan di lapangan menghadapi berbagai hambatan struktural yang berdampak pada rendahnya skor kriteria kunci dan memicu perlunya revisi kebijakan yang mendalam (Nugroho, 2024).

Efektivitas (Skor 52% – Rendah): Efektivitas kebijakan dinilai rendah karena kasus-kasus buruk, seperti trauma psikologis dan kecanduan, masih terus terjadi tanpa penurunan yang signifikan. Terdapat kesenjangan besar antara tujuan normatif kebijakan, yakni perlindungan anak, dan realitas implementasi di lapangan. Kesenjangan ini dipicu oleh verifikasi usia yang sangat lemah di platform dan kegagalan sistem moderasi konten untuk menyaring konten UGC yang berbahaya.

Efisiensi (Skor 45% – Rendah): Efisiensi juga rendah karena mekanisme pengawasan yang diterapkan saat ini tidak sebanding dengan sumber daya yang dibutuhkan. Pendekatan self-assessment (klasifikasi mandiri) menimbulkan beban ganda bagi pemerintah yang harus melakukan verifikasi ulang secara acak, sementara volume konten UGC sangat besar. Keterbatasan SDM dan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk pemantauan semakin memperparah inefisiensi.

Kecukupan (Skor 48% – Belum Memadai): Kecukupan regulasi dinilai belum memadai karena substansinya tidak spesifik mengatur platform UGC yang kontennya bersifat dinamis dan real-time. Kelemahan krusial terletak pada ketiadaan standar teknis yang ketat untuk verifikasi usia. Selain itu, sanksi administratif dinilai tidak proporsional jika dibandingkan dengan pendapatan platform internasional besar sehingga gagal memberikan efek jera yang kuat (Faron & Hastuti 2024).

Pemerataan (Skor 60% – Cukup Baik): Secara hukum, kebijakan berlaku merata bagi semua warga negara. Namun, dalam implementasi terdapat kesenjangan perlindungan antara anak di wilayah perkotaan dan pedesaan, terutama karena perbedaan tingkat literasi digital dan akses orang tua terhadap informasi pendampingan digital (Rahayu & Setiawan 2023)

Responsivitas (Skor 55% – Cukup): Pemerintah menunjukkan responsivitas yang cukup dalam menerbitkan regulasi sebagai reaksi terhadap kegelisahan publik. Namun, responsivitas melemah pada tahap penegakan hukum dan pengambilan sanksi tegas. Mekanisme pengaduan resmi yang disediakan masih menunjukkan variabilitas dalam kecepatan respons dan kurangnya transparansi mengenai tindak lanjut akhir terhadap laporan.

Ketepatan (Skor 58% – Cukup Tepat): Pendekatan klasifikasi berdasarkan usia sudah tepat. Namun, ketepatan kebijakan dipertanyakan karena asumsi yang mendasarinya dinilai tidak realistis dalam konteks UGC. Kebijakan berasumsi bahwa penerbit selalu jujur dalam klasifikasi, orang tua selalu mendampingi secara efektif, dan konten bersifat statis, padahal realitas UGC menunjukkan sebaliknya (Prastini, 2024).

Tantangan Krusial Implementasi

Analisis mendalam mengidentifikasi lima tantangan utama yang secara fundamental menghambat keberhasilan implementasi Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 di Indonesia. Tantangan pertama berkaitan dengan sifat *User-Generated Content* (UGC) yang dinamis, di mana konten yang dibuat dan disebar oleh pengguna secara real-time menyebabkan sistem klasifikasi statis dan mekanisme moderasi tradisional menjadi kurang relevan. Konten berbahaya dapat muncul, mengalami perubahan, dan menyebar hanya dalam hitungan detik,

sehingga diperlukan solusi moderasi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang adaptif, bukan hanya mengandalkan mekanisme pelaporan pasif.

Tantangan kedua adalah lemahnya standar teknis verifikasi usia. Ketidadaan standar verifikasi usia yang kuat menjadi salah satu kelemahan utama dalam upaya perlindungan anak, karena anak masih dapat memalsukan data tanggal lahir ketika melakukan registrasi. Tanpa kewajiban penggunaan metode autentikasi usia yang lebih akurat, platform secara de facto tetap dapat diakses tanpa pembatasan usia yang memadai.

Tantangan berikutnya adalah keterbatasan kapasitas pengawasan pemerintah. Ketergantungan terhadap mekanisme self-assessment oleh penerbit menunjukkan adanya keterbatasan sumber daya dalam proses pengawasan. Pemerintah masih menghadapi kendala dalam aspek sumber daya manusia, anggaran, serta teknologi canggih untuk mengimbangi perkembangan dan kecepatan produksi konten UGC. Kondisi tersebut menyebabkan pengawasan cenderung bersifat reaktif dan berpotensi menyebabkan pelanggaran tidak teridentifikasi secara optimal.

Selain itu, rendahnya literasi digital orang tua juga menjadi faktor penghambat dalam implementasi kebijakan. Regulasi menempatkan peran besar kepada orang tua dalam melakukan pendampingan terhadap aktivitas digital anak, tetapi kewajiban tersebut belum sepenuhnya efektif karena sebagian orang tua masih memiliki keterbatasan pemahaman terkait risiko digital baru, seperti grooming dalam lingkungan Metaverse maupun penggunaan fitur parental control. Kesenjangan pengetahuan ini menyebabkan proses pengawasan terhadap aktivitas digital anak menjadi kurang optimal dan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan.

Tantangan terakhir berkaitan dengan aspek yurisdiksi dan penegakan sanksi. Platform digital besar seperti Roblox merupakan perusahaan internasional yang berkantor pusat di luar Indonesia, sehingga pemerintah menghadapi kendala dalam menerapkan mekanisme penegakan hukum secara efektif. Regulasi sanksi yang tersedia masih dinilai relatif lemah dan belum proporsional dibandingkan dengan kapasitas ekonomi perusahaan platform, sehingga belum sepenuhnya mampu berfungsi sebagai instrumen pencegahan yang efektif (Narullita et al., 2022).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tinjauan literatur dan analisis kriteria William Dunn, dapat disimpulkan bahwa Permenkominfo No. 2 Tahun 2024, meskipun telah menyediakan kerangka kerja, belum efektif dalam memberikan perlindungan yang memadai bagi anak dari dampak buruk game online, khususnya di platform UGC. Efektivitas kebijakan terganjal oleh masalah struktural

seperti ketiadaan standar verifikasi usia yang ketat, ketidakmampuan regulasi mengakomodasi konten dinamis, dan sanksi yang kurang memberi efek jera bagi platform global. Kesenjangan antara aturan dan pelaksanaan menunjukkan perlunya revisi mendalam yang mengadopsi pendekatan lebih holistik dan berbasis teknologi.

Berdasarkan temuan dan pembahasan, rekomendasi kebijakan meliputi penetapan standar teknis minimum verifikasi usia dengan autentikasi yang lebih kuat dan persetujuan orang tua; penguatan pengawasan teknologi melalui tim khusus dan teknologi AI untuk moderasi konten real-time; kampanye nasional untuk meningkatkan literasi digital orang tua; revisi Permenkominfo dengan ketentuan khusus bagi platform UGC, penguatan sanksi finansial yang proporsional dan kemungkinan pemblokiran untuk pelanggaran berulang, adopsi prinsip safety by design, pembentukan badan independen pengawas keamanan digital anak, serta integrasi pendidikan literasi dan keamanan digital ke dalam kurikulum nasional mulai tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Ain, Abdul Budi. 2024. “Komunikasi Orangtua Dan Anak Pemain Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan.” *Journal of Social Media and Message* 2(1):13–27. doi: 10.55985/jsmm.v2i1.235.
- Amalia Faron, Becti, and Dwi Hastuti. 2024. “Perilaku Bermain Game Online Pada Siswa SMP: Peran Kontrol Orang Tua, Fear of Missing Out (FOMO), Dan Kontrol Diri.” *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* 17(1):65–76. doi: 10.24156/jikk.2024.17.1.65.
- Dewi, R. K., and A. B. Kusuma. 2024. “Program Perlindungan Anak Dari Kekerasan: Evaluasi Implementasi Dan Efektivitas.” *Jurnal Kebijakan Publik Dan Administrasi* 15(2):145. <https://doi.org/10.31258/jkp.v15i2.8464>
- Dunn, W. N. 2023. *Pengantar Analisis Kebijakan Publik*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Elvadari, Adiva Fira, Chory Liliyana Zahwa, and Rika Amelia. 2023. “Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja.” *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 10(2):149–60. doi: 10.21009/JKKP.102.03.
- Hidayat, M. S. 2021. “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Dan Remaja.” *Jurnal Psikologi Anak Dan Remaja*.
- Indonesia, Pemerintah Republik. 2024. *Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 Tentang Klasifikasi Gim*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.
- Kurniawan, Dul Kipli. 2022. “Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Remaja Terhadap Perkembangan Psikolog Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran* 3(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.10835>

- Mahka, R., I. Gunadi, and N. M. Aziz. 2023. "Strategi Hukum Meningkatkan Perlindungan Anak Di Era Digital." *Jurnal Hukum Dan Kebijakan Publik* 12(3):289.
- Narullita, Dewi, Erni Yuniati, and Triyana Harlia Putri. 2022. "Penerapan CBT Dan ACT Dalam Menurunkan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Kabupaten Bungo." *Jurnal Endurance* 7(3):513–23. doi: 10.22216/jen.v7i3.744.
- Nazmi, E., and D. Syofyan. 2023. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Pelecehan Seksual Melalui Media Sosial." *Jurnal Penelitian Hukum De Jure* 23(1):67.
- Nugroho, R. 2024. "Implementasi Kebijakan Bantuan Sosial: Analisis Ketidaktepatan Sasaran Dan Strategi Perbaikan." *Jurnal Administrasi Publik* 18(2):178.
- Pranata, Muhammad Zakiy, and Raden Rachmy Diana. 2023. "Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Keberfungsian Keluarga Dan Regulasi Diri." *Journal of Islamic and Contemporary Psychology* 3(1s). doi: 10.25299/jicop.v3i1s.12346.
- Prasetyo, D. A., and F. Wulandari. 2024. "Bahaya Tersembunyi Di Balik Popularitas Roblox: Kajian Perlindungan Anak Dalam Platform User-Generated Content." *Jurnal Komunikasi Dan Media Digital* 9(2):112.
- Prastini, D. 2024. "Perlindungan Anak Di Era Digital: Perspektif Hukum Internasional Dan Implementasinya Di Indonesia." *Jurnal Hukum Internasional* 7(1):45.
- Rahayu, S., and A. Setiawan. 2023. "Evaluasi Kebijakan Pengelolaan Sampah Di Kabupaten Karawang: Perspektif Efisiensi, Kecukupan, Perataan, Responsivitas, Dan Ketepatan." *Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Kebijakan Publik* 10(1):8.
- Sadif, Ria Safaria, and Rasmi Rasmi. 2023. "Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5(1):6122–28. doi: 10.31004/jpdk.v5i1.13685.