

Anak Main Game Dewasa, Siapa yang Harus Bertanggung Jawab?

Oleh: Maisarah

Banjarbaru – Masyarakat kembali dibuat resah dengan maraknya gim online yang sarat konten kekerasan sekaligus rawan predator seksual yang menyamar sebagai anak-anak. Fenomena ini terlihat ketika sejumlah bocah di bawah umur tampak asyik memainkan gim pertempuran di ponsel mereka. Adegan memukul, menembak, hingga darah berceceran seakan menjadi hal yang lumrah. “Seru banget, bisa menyerang musuh dengan senjata api yang beragam,” ujar seorang anak polos. Ironisnya, gim tersebut memiliki label 18+ di negara asal, namun dapat diunduh bebas di Indonesia. Bahkan, beberapa gim populer lain justru menjadi sarang predator daring tanpa pengawasan penuh dari orang tua (CBS News, 2025).

Padahal pemerintah telah menetapkan aturan tegas melalui Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim Interaktif. Setiap penerbit wajib mendaftar sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) privat dan mencantumkan klasifikasi usia mulai dari 3+ hingga 18+. Game dengan konten kekerasan mestinya minimal diberi label 13+, bahkan 18+ bila menampilkan detail darah atau aksi kriminal. Bila melanggar, penerbit dapat dikenai sanksi teguran tertulis, pemblokiran akses, hingga pencabutan izin PSE sebagaimana diatur dalam UU ITE dan PP 71/2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Namun, kenyataannya, banyak gim di Indonesia masih beroperasi tanpa klasifikasi yang memadai.

Kasus tragis di California pada April 2024 menjadi peringatan keras. Seorang anak dilaporkan bunuh diri setelah menjadi korban eksplorasi seksual melalui gim populer dan aplikasi perpesanan. Gugatan orang tua korban menyebut anak mereka mendapat pesan serta foto dewasa dari pemain yang menyamar sebagai anak-anak (CBS News, 2025). Hal ini memperlihatkan bahwa pengawasan orang tua saja tidak cukup. Karakter gim digital yang interaktif, mudah diakses, dan dibungkus sebagai hiburan membuat anak-anak tetap rentan terekspos.

Dalam kajiannya, Derya Atabay menegaskan bahwa peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengawasi, memilih, hingga mendampingi anak bermain gim, bahkan merekomendasikan agar perangkat tidak diberikan untuk digunakan sendiri oleh anak usia prasekolah (Atabay, 2024). Sementara itu, Jason Tocci menilai bahwa regulasi yang terlalu luas sering kali hanya bersifat simbolis, lahir dari “*moral panic*,” dan tidak efektif membatasi akses anak terhadap konten berbahaya (Tocci, 2008). Di Indonesia pun, meski regulasi sudah tersedia, penerapannya masih jauh dari harapan. Anak-anak tetap dapat mengunduh gim berbau kekerasan, vulgar, dan perilaku menyimpang, sehingga efektivitas aturan pemerintah masih patut dipertanyakan.

Dari sisi normatif, Indonesia sejatinya sudah memiliki perangkat hukum yang cukup untuk melindungi anak dari paparan konten berbahaya dalam gim digital, mulai dari UU ITE, PP No. 71 Tahun 2019, hingga Permenkominfo No. 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim Interaktif. Namun, kesenjangan antara aturan dan praktik di lapangan masih begitu nyata. Tanpa pengawasan yang konsisten dari pemerintah dan kepatuhan penerbit *game*, regulasi hanya berhenti pada teks hukum tanpa daya cegah yang nyata.

Sementara dari sisi psikologis, paparan kekerasan dan konten seksual dalam gim dapat memengaruhi perkembangan moral, emosi, dan perilaku anak. Anak yang terbiasa melihat kekerasan berisiko menormalisasi perilaku agresif, sementara paparan seksual yang tidak sesuai usia dapat mengaburkan pemahaman tentang relasi sehat dan merusak konsep diri. Seperti ditegaskan Atabey, tanggung jawab utama ada pada orang tua dan pendidik, mulai dari memilih gim yang tepat, mendampingi anak saat bermain, hingga membuka komunikasi tentang konten digital (Atabey, 2024). Karena itu, pendekatan hukum perlu berjalan beriringan dengan literasi digital, pendampingan orang tua, dan edukasi publik agar perlindungan anak tidak hanya sebatas aturan, tetapi juga tercermin dalam keseharian.