

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara berkomunikasi, belajar, bekerja, dan memperoleh hiburan. Transformasi digital tidak lagi terbatas pada penggunaan komputer, tetapi telah terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari melalui internet, perangkat seluler, serta berbagai platform berbasis sistem elektronik. Perkembangan ini menciptakan ruang interaksi baru yang bersifat virtual, tanpa batas geografis, dan dapat diakses oleh berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak.

**Tabel Penetrasi Dan Kontribusi Pengguna Internet Berdasarkan Generasi**

| <b>KELOMPOK GENERASI</b>         | <b>PENETRASI</b> | <b>KONTRIBUSI</b> |
|----------------------------------|------------------|-------------------|
| Gen Alpha (kurang dari 13 tahun) | 79,73%           | 23,19%            |
| Gen Z (13 – 28 tahun)            | 87,80%           | 25,54%            |
| Millenial (29 – 44 tahun)        | 89,12%           | 25,17%            |
| Gen X (45 – 60 tahun)            | 79,48%           | 18,15%            |
| Baby Boomers (61 – 79 tahun)     | 59,40%           | 7,53%             |
| Pre Boomer (80 tahun+)           | 20,88%           | 0,42%             |

Sumber : Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Pengguna Internet Tahun 2025 dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII)

Data tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja telah menjadi bagian signifikan dari ekosistem digital nasional pada saat ini. Angka tersebut menjadi bukti nyata bahwa anak-anak yang lahir di era serba digital telah tumbuh berdampingan dengan internet sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, baik untuk belajar, hiburan, maupun interaksi sosial. Seiring dengan meningkatnya akses internet, pola konsumsi hiburan masyarakat juga mengalami perubahan, jika sebelumnya hiburan didominasi oleh televisi dan

permainan konvensional, kini hiburan digital berbasis internet seperti media sosial, *streaming*, dan permainan daring menjadi salah satu alternatif hiburan yang semakin banyak diminati. Dunia hiburan tidak lagi bersifat pasif, melainkan interaktif, memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berkreasi, dan berinteraksi secara langsung dengan pengguna lain di ruang virtual.

Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang pesat adalah Gim *online*. Gim *online* adalah bentuk permainan yang didasarkan pada elektronik dan visual yang dimainkan menggunakan media visual elektronik yang melibatkan banyak Pemain di dalamnya, dimana untuk memainkannya perlu menggunakan internet (Hanafi et al., 2023, hlm. 3). Berbeda dengan gim *offline*, gim *offline* adalah gim yang dilakukan tanpa terhubung dengan jaringan internet (Agustiningsih et al., 2022, hlm. 257). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia yang selanjutnya disebut (APJII) pada tahun 2025, sebanyak 28,17% responden menyatakan bermain gim *online*, sementara 71,83% lainnya tidak bermain. Berbagai gim yang dimainkan, peringkat teratas ditempati oleh Mobile Legends (48,99%), diikuti Free Fire (23,05%), PUBG Mobile (11,5%), Candy Crush (3,81%), dan FIFA Mobile (3,60%). Survei tersebut mendapati Roblox menempati peringkat ke-6 dengan persentase 2,07%.

Meskipun persentase Roblox hanya 2,07%, tidak sebesar gim kompetitif lainnya, Roblox memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan gim pada umumnya. Secara umum, gim *online* dapat dibedakan menjadi gim yang bersifat tertutup dengan konten yang sepenuhnya dikembangkan dan dikendalikan oleh pengembang (*developer-based game*), serta gim berbasis *user-generated content* (UGC) yang memberikan ruang kepada pengguna untuk menciptakan dan mendistribusikan konten secara mandiri. Roblox bukan sekadar permainan, melainkan platform berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pengguna membuat, membagikan, dan memainkan berbagai jenis permainan dalam satu ekosistem digital. *User-generated content* (UGC) merupakan konten yang dibuat dan disebarluaskan langsung oleh pengguna *platform* digital, seperti YouTube, TikTok, Facebook, Instagram, dan

sebagainya. Ciri utama dari UGC adalah sifatnya yang bebas, tidak melalui proses penyuntingan formal, dan dapat langsung diakses oleh siapa saja, termasuk anak-anak (Erwanto et al., 2025, hlm. 316). Dikutip dari berita CNN, pada global kuartal II tahun 2025, Roblox tercatat memiliki 111,8 juta pengguna aktif harian, dengan sekitar 22% di antaranya berusia di bawah 13 tahun dan 54% berusia di atas 13 tahun (CNN, 2025). Data ini menunjukkan bahwa anak-anak merupakan bagian signifikan dari pengguna platform tersebut.

Karakteristik Roblox yang memungkinkan interaksi antar pengguna secara terbuka menjadikan platform ini tidak hanya sebagai ruang bermain, tetapi juga sebagai ruang sosial digital. Pengguna dapat berkomunikasi melalui fitur percakapan, membangun dunia virtual, hingga melakukan transaksi dalam bentuk pembelian item digital. Namun, keterbukaan sistem tersebut juga berpotensi membuka akses terhadap konten yang tidak layak bagi anak, seperti kekerasan, unsur seksual, maupun bentuk interaksi yang berisiko secara psikologis. Bentuk kekerasan yang dapat muncul dalam platform digital semacam ini tidak selalu bersifat fisik, melainkan dapat berupa kekerasan verbal, kekerasan simbolik, maupun kekerasan psikologis. Pada tahun 2025, Polda Kalimantan Timur mengungkapkan kasus *grooming* dan *sextortion* yang dilakukan oleh seorang pelaku asal Balikpapan terhadap anak perempuan berusia 15 tahun yang berdomisili di Swedia. Pelaku memanfaatkan berbagai platform digital, termasuk Roblox, untuk menjalin komunikasi dengan korban dan membangun kepercayaan sebelum melakukan pengancaman serta pemerasan seksual (Tribrata News, 2025). Pengungkapan kasus tersebut menunjukkan bahwa platform digital yang menyediakan fitur interaksi dan komunikasi antar pengguna berpotensi disalahgunakan untuk melakukan kejahatan terhadap anak. Kejadian tersebut menjadi salah satu contoh nyata adanya risiko yang dapat dihadapi anak dalam penggunaan platform berbasis user-generated content seperti Roblox.

Fenomena ini telah menjadi perhatian berbagai pihak. Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) Kota Surabaya menyoroti adanya sejumlah konten dalam Roblox yang dinilai mengandung unsur pornografi, kekerasan,

sadisme, dan pergaulan bebas yang dapat berdampak terhadap kondisi psikologis anak (KPAI, 2025). Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) Abdul Mu'ti juga mengingatkan bahaya permainan Roblox bagi para murid dan melarangnya untuk bermain Roblox dikarenakan permainan tersebut menampilkan banyak adegan kekerasan (Nadira, 2025). Kekhawatiran tersebut menunjukkan bahwa ruang digital, meskipun menawarkan kreativitas dan hiburan, tetap memiliki potensi risiko apabila tidak disertai pengawasan dan perlindungan yang memadai.

Perspektif hukum memandang anak merupakan subjek yang memiliki hak untuk memperoleh perlindungan dari segala bentuk kekerasan dan eksploitasi, termasuk dalam ruang digital. Ketentuan dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menegaskan kewajiban negara, orang tua, dan masyarakat untuk melindungi anak dari pengaruh buruk perkembangan teknologi. Selain itu, Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga mengatur Penyelenggara Sistem Elektronik dalam mengelola sistemnya agar tidak memuat atau menyebarkan konten yang melanggar hukum. Sebagai respon terhadap dinamika tersebut, pemerintah juga menetapkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak. Pengaturan tersebut menunjukkan adanya upaya sistematis untuk menempatkan aspek perlindungan anak sebagai bagian integral dari tata kelola platform digital.

Penggunaan platform permainan daring oleh anak, termasuk Roblox, dengan karakteristik layanan yang memungkinkan interaksi terbuka, pertukaran konten, serta aktivitas ekonomi digital menunjukkan adanya tingkat risiko tertentu yang perlu memperoleh perhatian hukum. Karakteristik tersebut menimbulkan kebutuhan akan mekanisme perlindungan yang mampu menjamin keamanan dan pemenuhan hak-hak anak di ruang digital. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak mengatur kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik untuk melakukan penilaian tingkat risiko dan menerapkan

langkah-langkah perlindungan anak sesuai dengan tingkat risiko platform yang diselenggarakan. Roblox sebagai platform yang banyak digunakan oleh anak perlu ditelaah berdasarkan ketentuan tersebut untuk mengetahui pengaturan tingkat risiko anak pada platform tersebut serta menganalisis kesesuaian bentuk perlindungan anak yang diterapkan dengan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan dikaji, namun terdapat perbedaan dalam beberapa sudut pandang penelitian. Berikut ini uraian fokus pembeda dengan penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut :

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Selma Dwi Amalia yang berjudul Tanggung Jawab Hukum Platform Gim Roblox Sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik Asing Terhadap Perlindungan Anak di Indonesia membahas konsekuensi yuridis keberadaan platform Roblox sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Asing dalam ekosistem digital Indonesia serta bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai penggunaanya (Amalia, 2025).
2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fihra Rizqi yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Anak Korban Eksploitasi di Ruang Digital, fokus penelitiannya yaitu tentang Perlindungan anak terhadap tindakan eksploitasi yang dilakukan di ruang digital yang sifatnya masih umum, tidak fokus ke satu platform saja. Penelitian ini kurangnya pengetahuan orang tua mengenai peraturan dan perjanjian perlindungan hak-hak anak menjadi salah satu pengaruh munculnya eksploitasi anak dan perlu adanya edukasi dan kolaborasi antara negara dengan masyarakat dalam mencegah eksploitasi anak di ruang digital (Rizqi, 2023).
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Endro Erwanto, Siti Marwiyah, Dedi Wardana Nasution dan Renda Aranggraeni yang berjudul Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dalam Mengakses Berita *User Generated Content*, fokus utamanya adalah bentuk perlindungan hukum bagi anak terhadap berita *User Generated Content* yang berada di media



sosial. Bentuknya terbagi menjadi 2 yaitu bentuk preventif dan represif. Secara preventif dapat diwujudkan melalui pembatasan akses informasi tidak layak berdasarkan usia, regulasi penyaringan konten oleh platform digital, dan edukasi. Secara represif bisa dilakukan melalui penindakan terhadap pelanggaran hukum oleh individu atau platform yang menyebarkan konten merugikan anak (Erwanto et al., 2025)

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ida Bagus Diwangkara, I Made Minggu Widyantara, Ni Made Sukaryati Karma yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Anak Yang Menonton Konten Berisikan Kata-Kata Umpatan Dalam Media Sosial Youtube Berfokus pada kata-kata umpatan yang dilakukan hanya di media sosial youtube saja. Menurut Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik hal itu dilarang karena menggunakan kata-kata umpatan oleh pembuat video konten di YouTube merupakan suatu hal yang melanggar kesusilaan dan dapat dikenai sanksi pidana (Ida Bagus Diwangkara et al., 2023)

Penelitian terdahulu lebih banyak membahas perlindungan anak di ruang digital secara umum, perlindungan anak terhadap konten digital tertentu, serta tanggung jawab hukum platform digital. Pengaturan tingkat risiko anak pada platform Roblox berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak belum dikaji secara khusus. Analisis yuridis mengenai perlindungan anak dalam penggunaan platform Roblox setelah berlakunya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 juga belum memperoleh perhatian yang memadai. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penelitian ini untuk memberikan analisis mengenai pengaturan tingkat risiko anak pada platform Roblox serta perlindungan anak dalam penggunaan platform tersebut setelah berlakunya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan tingkat risiko keamanan anak pada penggunaan platform Roblox dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik Dalam Pelindungan Anak ?
2. Bagaimana analisis yuridis terhadap pelindungan anak pada penggunaan platform roblox setelah terbitnya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik Dalam Pelindungan Anak ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaturan tingkat risiko keamanan anak pada penggunaan platform roblox dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik Dalam Pelindungan Anak.
2. Mengetahui analisis yuridis terhadap pelindungan anak pada penggunaan platform roblox setelah terbitnya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik Dalam Pelindungan Anak

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penulisan ini, maka manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis (akademis) maupun praktis berupa :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya di bidang hukum siber (*cyber law*) dan perlindungan anak dalam penyelenggaraan sistem elektronik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai pengaturan

tingkat risiko keamanan anak pada platform digital berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam pengembangan kebijakan perlindungan anak pada platform digital.

### b. Bagi penyelenggara platform digital

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya perlindungan terhadap pengguna anak serta tanggung jawab hukum dalam penyelenggaraan platform digital seperti Roblox.

### c. Bagi orang tua dan masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai risiko penggunaan platform digital oleh anak serta pentingnya pengawasan dalam penggunaan platform digital.

### d. Bagi akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya yang berkaitan dengan hukum siber (*cyber law*), perlindungan anak, serta pengaturan penyelenggaraan sistem elektronik di Indonesia.