

Tanggung Jawab Hukum Platform Gim Roblox Sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik Asing Terhadap Perlindungan Anak di Indonesia

The Legal Liability of the Roblox Gaming Platform as a Foreign Electronic System Operator for Child Protection in Indonesia

Selma Dwi Amalia

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Email: 2210611153@mahasiswa.upnvj.ac.id

Abstract: Perkembangan platform gim daring seperti Roblox telah menciptakan ruang digital baru yang banyak diakses oleh anak-anak sebagai sarana rekreasi, interaksi sosial, dan eksplorasi kreatif. Namun, intensitas penggunaan tersebut turut meningkatkan risiko paparan konten tidak layak, eksploitasi seksual daring, perundungan digital, hingga kebocoran data pribadi anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis tanggung jawab hukum Roblox sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat Asing dalam sistem hukum Indonesia, khususnya terkait perlindungan anak di ruang digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode yuridis normatif, yang memadukan analisis dokumen hukum, regulasi sektoral, kebijakan pemerintah, serta studi literatur terkait tata kelola platform digital. Sumber data mencakup UU ITE, UU Perlindungan Anak, PP 71/2019, PP 17/2025 tentang Tata Kelola Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak, dan Permenkominformo No. 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox memiliki kewajiban hukum untuk menerapkan prinsip kehati-hatian melalui verifikasi usia, moderasi konten, kontrol orang tua, sistem deteksi risiko, serta perlindungan data pribadi anak.

Abstract: The rapid development of online gaming platforms such as Roblox has created a new digital environment widely accessed by children as a medium for recreation, social interaction, and creative exploration. However, the intensity of such usage also increases their exposure to various risks, including inappropriate content, online sexual exploitation, cyberbullying, and the leakage of children's personal data. This study aims to analyze the legal responsibility of Roblox as a Foreign Private Electronic System Operator (PSE) within the Indonesian legal framework, particularly regarding child protection in digital spaces. This research employs a qualitative approach using a normative juridical method, combining the analysis of legal documents, sectoral regulations, government policies, and scholarly literature related to digital platform governance. The data sources include the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE), the Child Protection Law, Government Regulation No. 71/2019, Government Regulation No. 17/2025 on Electronic System Governance for Child Protection, and Ministerial Regulation No. 2/2024 on Game Classification. The findings indicate that Roblox bears legal obligations to implement precautionary measures through age verification, content moderation, parental controls, risk detection systems, and the protection of children's personal data.

Article History

Received: December 06, 2025

Revised: December 09, 2025

Published: December 11, 2025

Keywords:

Penyelenggara Sistem Elektronik Asing, Roblox, Daring.

Keywords

Foreign Electronic System Operator, Roblox, Online.



<https://doi.org/10.5281/zenodo.17908983>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara fundamental cara anak-anak berinteraksi dengan teknologi, hiburan, dan sesama.¹ Platform gim daring menjadi salah satu ruang digital yang paling banyak diakses oleh anak dan remaja, bukan hanya sebagai medium permainan, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi kreatif, komunikasi sosial, bahkan pembelajaran.² Dalam konteks

¹ Riswanti. (2025). *Dinamika Budaya dan Pengaruh Teknologi dalam Transformasi Masyarakat Kontemporer*. Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP), 7(1), 47–62. <https://journalversa.com/s/index.php/jep>.

² FISIPOL. (2025, Agustus 19). *[OPINI] Roblox dan Ruang Digital Anak: Dosen Ugm Soroti Literasi Digital dan Tanggung Jawab Platform*. FISIPOL UGM. <https://fisipol.ugm.ac.id/opini-roblox-dan-ruang-digital-anak-dosen-ugm-soroti-literasi-digital-dan-tanggung-jawab-platform/>

global, Roblox menjadi salah satu platform yang paling dominan, dengan model permainan berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pengguna, termasuk anak, menciptakan dunia virtual, berinteraksi dengan pemain lain, serta memperdagangkan aset digital.³ Popularitas Roblox yang masif menjadikannya bukan sekadar permainan, tetapi ekosistem sosial digital di mana aktivitas ekonomi, interaksi interpersonal, dan ekspresi diri berlangsung tanpa batas geografis.

Namun, ekspansi pesat platform seperti Roblox membawa isu krusial terkait keamanan anak di ruang digital. Anak-anak merupakan kelompok yang paling rentan terhadap risiko daring, mulai dari paparan konten tidak pantas, *cyberbullying*, manipulasi psikologis, pelecehan seksual berbasis internet, hingga risiko ekonomi seperti penipuan dalam transaksi virtual.⁴ Berbagai laporan internasional, lembaga perlindungan anak, serta otoritas keamanan siber menunjukkan peningkatan signifikan kasus eksploitasi anak yang terjadi pada platform gim daring berbasis interaksi *real-time*. Dalam konteks Indonesia sebagai negara dengan populasi digital dan pengguna gim daring yang sangat tinggi, eksposur anak terhadap risiko tersebut menjadi lebih kompleks seiring meningkatnya intensitas penggunaan platform gim selama era digital dan pasca pandemi.⁵

Kondisi ini menuntut respons hukum dan kebijakan yang kuat. Indonesia telah mengembangkan kerangka regulasi yang relatif progresif untuk mengatur ruang digital, terutama dalam kaitannya dengan perlindungan anak. Instrumen seperti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (UU Perlindungan Anak), dan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP 71/2019) menyediakan norma dasar mengenai hak anak atas perlindungan dari konten berbahaya dan eksploitasi. Perkembangan selanjutnya yakni lahirnya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik (PP 17/2025) dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim (Perkominfo 2/2024) menandai upaya pemerintah memperketat mekanisme pengawasan terhadap platform digital, termasuk Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Asing seperti Roblox. Kehadiran regulasi ini mencerminkan pergeseran paradigma dari pendekatan perantara pasif (*passive intermediary*) menuju model tanggung jawab platform yang proaktif.

Roblox sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat Asing beroperasi di Indonesia dengan sejumlah kewajiban hukum, antara lain menyediakan keamanan sistem elektronik, menjaga kerahasiaan data pribadi anak, menyediakan mekanisme pelaporan konten ilegal, serta menerapkan langkah-langkah perlindungan anak yang sesuai dengan standar pemerintah Indonesia.⁶ Meski demikian, dinamika platform yang berbasis *User-Generated Content* (UGC) menghadirkan tantangan khusus bagi pengawasan negara dan penerapan kewajiban hukum bagi PSE asing. UGC adalah segala isi yang dibuat dan atau dipublikasikan oleh pengguna media, antara lain gambar, suara, komentar, artikel, video, suara, dan berbagai bentuk unggahan yang melekat pada media siber.⁷

³ Ajeng. A. W., Atef. F., Atef. F., Azizul. R. (2025). *Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur*. INTERACTION: Communication Studies Journal, 2 (2), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>

⁴ Veronica. P. F., Valerie. C. (2025). *Tinjauan Hukum terhadap Penggunaan Game oleh Anak sebagai Konsumen Digital di Indonesia*. Majelis : Jurnal Hukum Indonesia. 2 (4), 35-52. DOI: <https://doi.org/10.62383/majelis.v2i4.1180>

⁵ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2025, Februari 27). *Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital*. Komdigi. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/commitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>.

⁶ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2025, Agustus 14). *Menkomdigi Desak Roblox Perbaiki Sistem Demi Lindungi Anak Indonesia*. Komdigi. <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/menkomdigi-desak-roblox-perbaiki-sistem-demi-lindungi-anak-indonesia>.

⁷ Mochamad. J. R. (2022, Juli 18). *Aturan User Generated Content Dikhawatirkan Ancam Kebebasan Berekspresi*. Hukumonline. <https://www.hukumonline.com/berita/a/aturan-user-generated-content-dikhawatirkan-ancam-kebebasan-berekspresi-1t62d53df2969df/>

Karakteristik konten yang dinamis, interaksi pengguna yang *real-time*, serta sifat transnasional dari layanan digital menjadikan penerapan perlindungan hukum yang efektif membutuhkan koordinasi teknis, administratif, dan lintas yurisdiksi yang tidak sederhana.

Di sisi lain, perlindungan anak dalam ruang digital tidak hanya bergantung pada platform dan regulasi pemerintah, tetapi juga pada kemampuan orang tua, guru, dan masyarakat dalam memahami risiko digital.⁸ Literasi digital keluarga di Indonesia masih tergolong rendah, sementara penggunaan gim daring telah menjadi bagian dari aktivitas harian anak. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara risiko digital yang semakin kompleks dengan kapasitas pengawasan anak yang terbatas. Pada tingkat platform, kemampuan moderasi konten Roblox dan efektivitas sistem keamanan internalnya juga sering menjadi sorotan, terutama terkait penanganan laporan eksploitasi anak, kebocoran data oleh pengembang pihak ketiga, serta kegagalan sistem dalam mendeteksi interaksi pengguna dewasa yang menyamar sebagai anak.⁹ Meskipun regulasi telah berkembang, berbagai kendala struktural dan teknis dalam penerapan perlindungan hukum terhadap anak tetap muncul. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan teknologi moderasi konten, kecepatan evolusi risiko digital yang sering kali melampaui kecepatan legislasi, kendala yurisdiksi terhadap PSE asing, minimnya transparansi algoritma platform, hingga rendahnya pelaporan kasus eksploitasi anak oleh pengguna. Situasi ini memperlihatkan bahwa persoalan perlindungan anak dalam platform gim daring bukan hanya persoalan regulatif, tetapi juga persoalan tata kelola digital (*digital governance*), kesadaran masyarakat, dan desain sistem platform.¹⁰

Dengan latar belakang tersebut, dapat ditarik tiga rumusan masalah, yaitu: 1) Bagaimana tanggung jawab hukum platform Roblox sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik Asing di Indonesia; 2) Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai pengguna platform gim Roblox; dan 3) Apa kendala dan tantangan dalam penerapan perlindungan hukum terhadap anak pengguna platform gim daring di Indonesia, serta bagaimana upaya untuk memperkuat pengawasan digital terhadap anak. Kajian ini akan menguraikan bagaimana kerangka hukum Indonesia mengatur kehadiran platform asing, bagaimana bentuk perlindungan hukum bagi anak diterjemahkan dalam kebijakan negara dan praktik platform, serta bagaimana strategi preventif dan represif dapat diperkuat untuk menciptakan lingkungan digital yang aman bagi anak. Pada akhirnya, kajian ini berupaya menegaskan perlunya pendekatan multilevel antara negara, platform, orang tua, dan masyarakat dalam membangun ekosistem digital yang ramah anak di era permainan daring yang semakin kompleks.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana tanggung jawab hukum platform Roblox sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik Asing di Indonesia?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai pengguna platform gim Roblox?
3. Apa kendala dan tantangan dalam penerapan perlindungan hukum terhadap anak pengguna gim Roblox daring serta upaya memperkuat pengawasan digital terhadap anak?

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tanggung jawab hukum platform Roblox sebagai PSE Asing di Indonesia

Sebagai salah satu platform permainan daring terbesar di dunia dengan basis pengguna anak yang dominan, Roblox menghadapi tuntutan regulatif yang semakin ketat dari berbagai

⁸ Mochamad. J. R. (2025, Februari 27). *Pemerintah Fokus pada Tiga Aspek dalam RPP Perlindungan Anak di Ruang Digital*. Hukumonline. <https://www.hukumonline.com/berita/a/pemerintah-fokus-pada-tiga-aspek-dalam-rpp-perlindungan-anak-di-ruang-digital-lt67bfeb5258b1e/>

⁹ Dimas. P. (2022). *Peran Literasi Digital Keluarga dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak*. Jurnal Syntax Admiration. 3 (1), 70-82. <https://www.jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/download/377/613>

¹⁰ AlchemistGroup. (2025, Juli 22). *Wajah Baru Perlindungan Anak di Dunia Digital: Mampukah Gr 17/2025 Mengimbangi Laju Teknologi?*. AlchemistGroup. <https://alchemistgroup.co/wajah-baru-perlindungan-anak-di-dunia-digital-mampukah-gr-17-2025-mengimbangi-laju-teknologi/>

negara, termasuk Indonesia. Dalam konteks hukum nasional, Roblox beroperasi sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat Asing, yaitu entitas yang memberikan layanan digital kepada masyarakat Indonesia meskipun tidak berbadan hukum domestik.¹¹ Status ini menempatkan Roblox dalam kerangka kewajiban hukum yang jelas sebagaimana ditetapkan oleh regulasi Indonesia terkait keamanan sistem elektronik, perlindungan data pribadi, dan khususnya perlindungan anak di ruang digital. Secara normatif, kewajiban tersebut bertumpu pada UU ITE, UU Perlindungan Anak, PP 71/2019, PP 17/2025, dan Perkominfo 2/2024. Berdasarkan Pasal 53 ayat (5) PP 71/2019 menetapkan bahwa setiap PSE, termasuk PSE asing berkewajiban melakukan pendaftaran, menjamin keandalan sistem elektronik, menerapkan standar keamanan informasi, menjaga perlindungan data pribadi, serta menyediakan mekanisme pelaporan konten ilegal. Kewajiban tersebut tidak bersifat opsional. Jika sebuah platform seperti Roblox tetap ingin beroperasi di Indonesia, maka kepatuhan terhadap ketentuan tersebut menjadi bagian dari syarat legal formal yang tidak dapat dinegosiasikan. Dengan demikian, kehadiran Roblox di Indonesia membawa implikasi hukum yang sama kuatnya secara fungsional dengan entitas domestik meskipun berada di yurisdiksi hukum luar negeri.

Peningkatan risiko yang dihadapi anak dalam lingkungan gim daring mendorong pemerintah Indonesia untuk memperkuat kerangka regulasi di bidang perlindungan anak. Hal ini diwujudkan melalui lahirnya PP 17/2025 yang merupakan regulasi pertama yang secara khusus mengatur tata kelola PSE dari perspektif keselamatan anak. Dalam Pasal 2 ayat (1) PP 17/2025 menegaskan bahwa PSE wajib memberikan perlindungan bagi anak yang mengakses sistem elektronik. Hal ini memberikan keharusan platform seperti Roblox untuk menyediakan fitur pembatasan usia (*age-gating*), sistem klasifikasi konten, kontrol orang tua, moderasi interaksi antar pengguna, dan mekanisme pencegahan *grooming*, perundungan daring, serta eksploitasi seksual anak. Ketentuan ini mencerminkan berkembangnya konsep *child-centric digital governance* yang menempatkan kepentingan dan keselamatan anak sebagai fokus utama dalam perumusan kebijakan, desain teknologi, pengawasan platform, dan implementasi regulasi.¹² Dari sudut pandang hukum administrasi, ketidakpatuhan terhadap ketentuan PP ini dapat mengakibatkan sanksi administratif yang termuat dalam Pasal 38 PP 17/2025 mulai dari peringatan hingga pembatasan layanan dan pemutusan akses sebuah bentuk afirmasi bahwa keselamatan anak merupakan kepentingan hukum yang dilindungi secara tegas.

Selanjutnya, Permenkominfo 2/2024 memperjelas kewajiban PSE di sektor gim untuk menerapkan standar klasifikasi usia secara transparan, memberikan informasi mengenai potensi risiko dalam permainan, dan memastikan kesesuaian konten dengan kelompok usia yang mengaksesnya.³ Khususnya dalam Pasal 8 ayat (1) Permenkominfo 2/2024 menyatakan bahwa gim diklasifikasikan berdasarkan kelompok usia Pengguna yang terdiri atas kelompok usia 3 (tiga) tahun, usia 7 (tujuh) tahun, usia 13 (tiga belas) tahun, usia 15 (lima belas) tahun dan kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih. Hal ini penting mengingat Roblox menyediakan ruang permainan yang dibangun oleh pengguna (*user-generated content*) sehingga risiko konten berbahaya dapat lebih tinggi dibandingkan platform gim konvensional.¹³ Dalam Permenkominfo 2/2024 juga dijelaskan bahwa adanya peran masyarakat dapat mengadukan ke

¹¹ Novina. P. B. (2022, Juli 28). *Lewat Pendaftaran PSE, Roblox-Opera Sudah Terdaftar*. cnbcindonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220728093944-37-359217/lewat-pendaftaran-pse-roblox-opera-sudah-terdaftar>

¹² Kementerian PANRB Republik Indonesia. (2025, Februari 14). *Menteri Rini: Pendekatan Citizen-Centric Digunakan Sebagai Fondasi Transformasi Digital Pemerintah*. MENPANRB. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/menteri-rini-pendekatan-citizen-centric-digunakan-sebagai-fondasi-transformasi-digital-pemerintah>

¹³ Sri M. R. (2025, Agustus 7). *Game Populer Roblox Berpotensi Diblokir*. Universitas Muhammadiyah Jakarta. https://umj.ac.id/just_info/game-populer-roblox-berpotensi-diblokir/

Menteri Komunikasi dan Digital apabila terdapat ketidaksesuaian hasil klasifikasi gim yang khusus diatur dalam Pasal 19. Maka dari itu, kewajiban klasifikasi usia tidak hanya dimaksudkan sebagai informasi bagi anak dan orang tua, tetapi juga sebagai instrumen hukum untuk menentukan apakah sebuah platform telah menjalankan kehati-hatian yang layak (*due diligence*) dalam menyediakan layanan digital kepada anak.

Aspek tanggung jawab hukum Roblox semakin tegas ketika dikaitkan dengan kewajiban kerja sama dengan pemerintah Indonesia dalam kegiatan pengawasan dan penegakan hukum. Roblox diwajibkan untuk menurunkan konten yang melanggar ketentuan perundang-undangan dalam batas waktu tertentu setelah menerima notifikasi resmi dari pemerintah, menyediakan data yang diperlukan dalam proses penyidikan, serta melakukan mitigasi atas kebocoran data atau serangan siber yang berdampak pada anak sebagai pengguna platform.¹⁴ Ketentuan kerja sama ini semakin relevan ketika pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Komunikasi dan Digital, menyampaikan bahwa proses peninjauan kepatuhan Roblox terhadap standar keselamatan anak sedang dilakukan secara intensif pada akhir tahun 2024.¹⁵ Hal ini menunjukkan bahwa tanggung jawab platform tidak hanya bersifat deklaratif, tetapi benar-benar diawasi dan dievaluasi oleh otoritas negara.

Selain regulasi sektoral terkait PSE, kewajiban hukum Roblox juga berkaitan dengan UU Perlindungan Anak, yang menetapkan bahwa setiap pihak, termasuk korporasi digital, wajib mencegah eksploitasi, penyalahgunaan, kekerasan, dan bentuk-bentuk ancaman lainnya terhadap anak. Pasal 59A UU ini menegaskan tanggung jawab negara, masyarakat, dan penyelenggara layanan untuk memastikan anak terlindungi dalam dunia digital. Ketentuan ini diperkuat oleh berbagai norma pidana yang melarang penyebaran konten yang merugikan anak, termasuk eksploitasi seksual atau ekonomi.¹⁶ Apabila suatu kejadian merugikan anak terjadi karena kelalaian platform dalam memoderasi konten atau menjaga keamanan sistem elektroniknya, maka potensi tanggung jawab hukum terhadap Roblox dapat mencakup sanksi administratif, tanggung jawab perdata, bahkan kontribusi dalam proses pidana apabila terbukti terdapat pembiaran atau kegagalan dalam menerapkan standar pengamanan minimum sebagaimana diatur dalam UU ITE dan peraturan turunannya.

Secara konseptual, tanggung jawab hukum Roblox sebagai PSE Asing menggambarkan pergeseran paradigma dari *passive intermediary liability*/pertanggungjawaban perangkat digital menuju *proactive platform responsibility*/tanggung jawab hukum dan etis yang menuntut platform digital.¹⁷ Pendekatan ini mengharuskan platform untuk tidak hanya bertindak setelah pelanggaran terjadi, tetapi juga melakukan tindakan yang wajar dan proporsional untuk mencegah risiko yang dapat diprediksi. Dengan demikian, Roblox tidak hanya bertanggung jawab menyediakan layanan hiburan, tetapi juga berkewajiban menegakkan standar tata kelola yang menjamin bahwa ekosistem digital tetap aman dan layak bagi anak sebagai kelompok pengguna yang rentan.¹⁸

¹⁴ Kompas.com. (2025, Agustus 11). KPAI: Pemerintah Berwenang Blokir Roblox Jika Terbukti Langgar UU. Kompas.com. <https://megapolitan.kompas.com/read/2025/08/11/11592251/kpai-pemerintah-berwenang-blokir-roblox-jika-terbukti-langgar-uu>

¹⁵ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2025, Agustus). Roblox Berkomitmen Dukung Indonesia Lindungi Anak di Ruang Digital. Komdigi. <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/roblox-berkomitmen-dukung-indonesia-lindungi-anak-di-ruang-digital>

¹⁶ Antara News. (2025, Agustus 19). Roblox ubah ketentuan untuk pengalaman dewasa usai tuntutan hukum. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/5048049/roblox-ubah-ketentuan-untuk-pengalaman-dewasa-usai-tuntutan-hukum>

¹⁷ Pratiwi, K. M. (2025, 15 September). Komdigi minta Roblox berkantor di Indonesia: Kewajiban mendirikan kantor KPPA. [Smartlegal.id. https://smartlegal.id/trending-topic/2025/09/15/komdigi-minta-roblox-berkantor-di-indonesia-kewajiban-mendirikan-kantor-kppa-sl-gt/](https://smartlegal.id/trending-topic/2025/09/15/komdigi-minta-roblox-berkantor-di-indonesia-kewajiban-mendirikan-kantor-kppa-sl-gt/)

¹⁸ ANTARA. (2025, 29 Agustus). Kemkomdigi lakukan penilaian akhir kepatuhan Roblox terhadap regulasi. ANTARA News. <https://www.antaranews.com/berita/5074297/kemkomdigi-lakukan-penilaian-akhir-kepatuhan-roblox-terhadap-regulasi>

2. Bentuk Perlindungan Hukum terhadap Anak Sebagai Pengguna Platform gim Roblox

Roblox sebagai sebuah platform *user-generated content* (UGC) yang menggabungkan *tools* kreasi (Roblox Studio), ekonomi virtual (Robux), dan fitur interaksi *real-time* yang luas, telah menjadi salah satu fenomena digital utama dalam ekosistem hiburan anak-anak global.¹⁹ Platform ini melayani puluhan juta pengguna harian dan ratusan juta pengguna bulanan, serta menampung proporsi pengguna anak yang signifikan. Faktor yang membuatnya relevan untuk dianalisis dari perspektif perlindungan anak dan tata kelola sistem elektronik. Selain nilai ekonomi dan inovasi kreatifnya, skalanya menimbulkan tantangan keselamatan anak yang kompleks, yang harus dipandang melalui lensa hukum nasional, khususnya UU ITE, UU Perlindungan Anak, dan peraturan pelaksanaan terbaru seperti PP No. 17/2025 serta Permenkominfo No. 2/2024 tentang klasifikasi gim.²⁰

Roblox Corporation secara reguler menerbitkan data operasional: dalam laporan keuangan dan kuartalan 2024 sampai awal 2025, perusahaan melaporkan puluhan juta *daily active users* (DAU) dan miliaran jam keterlibatan pengguna, seperti laporan akhir 2024 menyatakan DAU di kisaran 82–85 juta dan peningkatan jam yang dihabiskan pengguna secara tahunan.²¹ Data industri dan riset demografis menegaskan bahwa fraksi pengguna yang besar adalah anak-anak. Beberapa sumber independen dan agregator statistik memperlihatkan persentase substansial pengguna di bawah 13–16 tahun (variasi metodologi menghasilkan estimasi seperti 40–60% pada kategori usia tertentu).²² Keberadaan proporsi anak yang besar inilah yang menempatkan Roblox pada titik perhatian regulator anak di sejumlah negara, termasuk Indonesia.

Dari sudut perlindungan anak, fitur-fitur utama Roblox yang relevan seperti alat kreasi terbuka (Roblox Studio) yang memungkinkan siapa saja membuat pengalaman interaktif, interaksi *real-time* (*chat teks*, *voice chat*, *friend system*, *private messaging*), ekonomi internal berupa Robux dan transaksi mikro, sistem moderasi dan pelaporan yang mengkombinasikan AI dan peninjauan manusia, serta kapasitas konten dan komunitas yang sangat besar, yang secara praktis menyulitkan moderasi sempurna.²³ Fitur-fitur inilah yang sekaligus menjadi sumber nilai kreativitas dan sumber risiko (*grooming*, paparan konten tidak pantas, transaksi finansial tanpa pengawasan, dan eksfiltrasi data). Dengan fitur-fitur tersebut berpotensi munculnya permasalahan oleh anak, seperti paparan konten tidak layak, interaksi berbahaya dengan pengguna dewasa, eksploitasi seksual, perundungan siber, kebocoran data pribadi, hingga risiko transaksi digital yang tidak terawasi.²⁴ Pada dasarnya telah diantisipasi dalam kerangka hukum Indonesia. Secara normatif, tiga instrumen hukum utama membentuk fondasi perlindungan anak di ruang digital, yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Perlindungan Anak, dan regulasi teknis sebagai peraturan pelaksana, seperti Peraturan Pemerintah mengenai tata kelola sistem elektronik untuk perlindungan anak serta peraturan menteri terkait klasifikasi permainan digital.

¹⁹ Binus University. (2025, October 23). *Roblox Studio dan Ekosistem Kreator Digital yang Mengubah Industri Game*. <https://socs.binus.ac.id/2025/10/23/roblox-studio-dan-ekosistem-kreator-digital-yang-mengubah-industri-game/>

²⁰ ANTARA News. (2025, September 11). *Pemerintah Sambut Komitmen Roblox Lindungi Anak di Ruang Digital*. <https://www.antaraneews.com/berita/5101469/pemerintah-sambut-komitmen-roblox-lindungi-anak-di-ruang-digital>

²¹ Roblox. (2025, September). *Roblox Annual Economic Impact Report*. <https://corp.roblox.com/id/ruang-berita/2025/09/roblox-annual-economic-impact-report>

²² GoodStats. (2025). *Roblox Terancam Diblokir: Kreativitas Tanpa Batas atau Bahaya Tanpa Filter?*. <https://goodstats.id/article/roblox-terancam-diblokir-kreativitas-tanpa-batas-atau-bahaya-tanpa-filter-LD0f9>

²³ SDCAcoding. (2025). *Fitur & Kelebihan Roblox Studio*. <https://sdcacoding.co.id/fitur-kelebihan-roblox-studio/>

²⁴ RRI. (2025). *Bahaya Game Roblox: Ancaman Tersembunyi Dunia Virtual Anak*. <https://rri.co.id/ipitek/1954109/bahaya-game-roblox-ancaman-tersembunyi-dunia-virtual-anak>

Kerangka hukum tersebut tidak hanya mengatur larangan dan batasan atas perilaku berisiko misalnya penyebaran konten yang tidak layak, perundungan, penipuan digital, atau eksploitasi seksual anak, namun juga menetapkan kewajiban bagi penyelenggara sistem elektronik (PSE) untuk menyediakan lingkungan digital yang aman. Dalam konteks platform seperti Roblox, kewajiban ini mencakup penyediaan moderasi konten, verifikasi usia, mekanisme pelaporan, perlindungan data pribadi anak, hingga pengawasan transaksi digital.²⁵ Dengan demikian, risiko seperti akses terhadap konten kekerasan atau seksual, potensi *grooming*, kerentanan anak terhadap manipulasi atau penipuan, dan kebocoran data pribadi memiliki landasan regulatif yang telah ditetapkan secara jelas dalam UU ITE dan UU Perlindungan Anak. Secara keseluruhan, kerangka hukum Indonesia telah mengakomodasi berbagai bentuk risiko digital yang dihadapi anak melalui pendekatan preventif dan represif. Pendekatan preventif terwujud melalui pengaturan tata kelola sistem elektronik, klasifikasi konten, dan kewajiban fitur keamanan, sedangkan pendekatan represif mencakup mekanisme penindakan terhadap konten terlarang, eksploitasi anak, dan pelanggaran perlindungan data. Dengan demikian, risiko-risiko yang muncul dalam platform gim daring seperti Roblox memiliki relevansi hukum yang jelas dan telah mendapat perhatian regulatif yang komprehensif dalam sistem hukum Indonesia.²⁶

Perlindungan anak dalam platform gim daring seperti Roblox dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu upaya preventif dan upaya represif. Upaya preventif diarahkan untuk mencegah risiko sejak awal, termasuk melalui pengaturan klasifikasi usia, fitur keamanan digital, moderasi konten, verifikasi umur, serta penyediaan kontrol orang tua. Regulasi Indonesia juga mewajibkan penyelenggara platform menerapkan standar tata kelola sistem elektronik yang aman bagi anak dan menyediakan mekanisme pelaporan yang mudah diakses. Edukasi literasi digital kepada anak dan orang tua turut menjadi bagian penting dari pencegahan agar pengguna lebih mampu mengenali dan menghindari potensi bahaya. Sementara itu, upaya represif dilakukan ketika pelanggaran sudah terjadi. Negara memberikan dasar hukum untuk menindak pelaku eksploitasi, perundungan, atau penyebaran konten berbahaya terhadap anak melalui instrumen hukum seperti UU ITE dan UU Perlindungan Anak. Penegakan ini juga mencakup sanksi administratif terhadap platform yang tidak memenuhi standar perlindungan anak, termasuk pemutusan akses terhadap konten yang melanggar. Pendekatan represif memastikan adanya konsekuensi hukum yang jelas bagi pelaku maupun penyelenggara platform, sekaligus menjamin pemulihan dan perlindungan lanjutan bagi anak yang menjadi korban.²⁷

3. Kendala dan Tantangan dalam Penerapan Perlindungan Hukum Terhadap Anak Pengguna gim Roblox Daring Serta Upaya Memperkuat Pengawasan Digital Terhadap Anak

Perkembangan *platform gim* daring di Indonesia menimbulkan kebutuhan akan mekanisme perlindungan hukum yang lebih komprehensif bagi anak. Di satu sisi, *gim online* menjadi ruang hiburan, edukasi, dan interaksi sosial. Namun di sisi lain, ruang digital tersebut memunculkan risiko yang tidak sedikit, seperti eksploitasi seksual daring, cyberbullying,

²⁵ Roblox. (2025, November). *Roblox Memerlukan Pemeriksaan Usia: Membatasi Chat Antara Anak Di Bawah Umur dan Dewasa*. <https://corp.roblox.com/id/ruang-berita/2025/11/roblox-memerlukan-pemeriksaan-usia-membatasi-chat-antara-anak-di-bawah-umur-dan-dewasa>

²⁶ Espos. (2025). *Komdigi Respons Rencana Pemerintah Batasi Game Online*. <https://teknologi.espos.id/komdigi-respons-rencana-pemerintah-batasi-game-online-2161581>

²⁷ Rahmadani, N. R., Amelia, R., Putri, S. A., Ramadhannia, R. N., Putra, R. M., Pratiwi, M. G., Lestari, N., & Sunaryo, S. (2025). *Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Orang Tua dalam Pencegahan Kejahatan Siber Terhadap Anak di Bawah Umur dalam Penggunaan Aplikasi Game Roblox*. Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum, 3(6), 8643-8650. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i6.2501>

penyalahgunaan data pribadi, hingga transaksi keuangan tanpa pengawasan. Karena itu, pembahasan mengenai kendala penerapan perlindungan hukum serta upaya memperkuat pengawasan digital menjadi esensial dalam menjamin keamanan anak sebagai pengguna aktif platform gim daring. Kehadiran ruang digital sebagai lingkungan sosial baru bagi anak mengharuskan negara menerapkan Prinsip Best Interest of the Child sebagaimana dikenal dalam teori perlindungan anak oleh John Eekelaar. Menurut Eekelaar, perlindungan anak mencakup tiga kepentingan utama, yaitu *basic interests*, *developmental interests*, dan *autonomy interests*. Ketiga kepentingan ini menegaskan bahwa negara, masyarakat, dan keluarga harus menjamin bahwa penggunaan teknologi digital oleh anak tetap berada dalam batas yang aman, mendukung tumbuh kembang, serta tidak menghambat otonomi anak secara wajar. Dengan demikian, isu perlindungan anak dalam *gim* daring tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum, tetapi juga aspek sosial dan moral.

Salah satu kendala yang paling menonjol terkait permasalahan pengawasan digital bagi anak adalah pada aspek regulasi.²⁸ Indonesia hingga saat ini belum memiliki peraturan khusus yang secara spesifik mengatur perlindungan anak dalam konteks gim daring. Instrumen hukum yang ada, seperti UU Perlindungan Anak, UU ITE, serta UU Pelindungan Data Pribadi, memang memberikan dasar umum, tetapi belum menyentuh kebutuhan teknis terkait mekanisme gim online, seperti sistem rating usia, fitur interaksi *real-time*, serta model monetisasi *loot box* atau *gacha*. Hal ini sesuai dengan Teori Perlindungan Hukum Satjipto Rahardjo, hukum seharusnya “melindungi dan mengayomi” masyarakat, termasuk anak sebagai kelompok rentan, sehingga dalam hal ini membuat perlindungan anak belum dapat diimplementasikan secara komprehensif.²⁹ Selain itu, sistem rating usia seringkali tidak efektif karena mudah dilewati oleh anak tanpa verifikasi yang valid. Kendala berikutnya terletak pada penegakan hukum. Aktivitas dalam dunia digital kerap sulit dibuktikan karena sifatnya yang anonim, penggunaan enkripsi, serta fakta bahwa server gim banyak yang berada di luar yurisdiksi Indonesia. Kondisi ini menyulitkan pelacakan pelaku dalam kasus eksploitasi digital terhadap anak. Minimnya laporan dari masyarakat, baik orang tua maupun anak, juga menjadi faktor penghambat, terutama karena kurangnya pemahaman mengenai risiko maupun mekanisme pelaporan. Di sisi lain, kapasitas aparat penegak hukum dalam menangani isu *cyber child protection* masih perlu ditingkatkan, mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat.³⁰

Tantangan teknis dan teknologi pun tidak bisa diabaikan, gim daring saat ini menggunakan berbagai fitur canggih yang mempersulit pengawasan, seperti komunikasi *voice chat* dan *private chat*, sistem *matchmaking* otomatis, serta koneksi server internasional.³¹ Banyak platform gim berasal dari perusahaan luar negeri yang tidak sepenuhnya tunduk pada regulasi nasional, sehingga mekanisme penegakan hukum berbenturan dengan batasan yurisdiksi global. Selain itu, model bisnis *free-to-play* yang didukung transaksi mikro berpotensi meningkatkan risiko penyalahgunaan kartu kredit atau dana orang tua tanpa pengawasan.³² Secara sosial dan

²⁸ Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025, Februari). *Orasi Ilmiah Menkomdigi: Pemerintah Perkuat Regulasi Untuk Lindungi Anak dari Ancaman Digital*. Diakses dari <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/orasi-ilmiah-menkomdigi-pemerintah-perkuat-regulasi-untuk-lindungi-anak-dari-ancaman-digital>

²⁹ Hukumonline. (2022, 30 September). *Teori-Teori Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli*. Hukumonline. <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc/>

³⁰ Firdaus, R. A. (2024). *Perlindungan Hukum dan Pencegahan Kejahatan Siber di Era Digital dalam Sistem Hukum di Indonesia*. Staatsrecht: Jurnal Hukum Kenegaraan dan Politik Islam, 4(1), 1–26.

³¹ Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025, 14 November). *Komdigi Bersama Asosiasi dan Publisher Industri Gim Daring Sepakat Perkuat Perlindungan Anak dan Moderasi Konten*. Portal Komdigi. <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/9803>

³² Muhammad Ermanja. (2024, 21 Oktober). *Apa Itu Microtransaction? Pengaruhnya Terhadap Konsumen di Era Digital*. Bayarind. <https://www.bayarind.id/blog/apa-itu-microtransaction-pengaruhnya-terhadap-konsumen-di-era-digital/>

kultural, perlindungan anak juga sulit diterapkan karena rendahnya literasi digital pada orang tua dan anak. Banyak orang tua menganggap gim sebagai hiburan semata tanpa memahami potensi bahaya di balik akses internet yang tidak terbatas. Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak mengenai penggunaan internet menyebabkan anak rentan terpapar risiko digital. Faktor budaya ini membuat pengawasan berbasis keluarga belum berjalan optimal.³³

Negara memiliki kewajiban hukum untuk menciptakan ekosistem digital yang aman berdasarkan Prinsip *state responsibility*, sebagaimana tercermin dalam Konvensi Hak Anak (CRC). Oleh karena itu, pemerintah perlu melakukan pembaruan regulasi untuk melindungi anak dari dampak negatif gim daring. Pembentukan regulasi khusus yang mengatur verifikasi usia, standar keamanan digital, dan tanggung jawab penyedia platform menjadi langkah yang selaras dengan Konsep Responsive Law oleh Philippe Nonet dan Philip Selznick, yang menekankan bahwa hukum harus adaptif terhadap kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi.³⁴ Penyedia platform gim daring juga memainkan peran penting melalui penerapan fitur parental control, moderasi konten, dan kebijakan transparansi data pribadi anak. Dalam perspektif Teori Co-regulation dari Albert Bandura, perlindungan anak di ruang digital tidak dapat sepenuhnya diserahkan kepada negara atau industri, tetapi membutuhkan mekanisme regulasi bersama yang melibatkan pemerintah dan penyedia platform.³⁵

Peran orang tua sangat penting dalam Teori Pengawasan (*supervision theory*) yang dikembangkan oleh Valkenburg, Kremer, Peeters, dan Marseille, menekankan pentingnya *active parental mediation*. Orang tua tidak cukup hanya mengandalkan fitur kontrol teknologi, tetapi harus turut terlibat secara langsung dalam aktivitas digital anak, berdialog, dan membangun kesadaran etika digital. Sekolah dan masyarakat juga memiliki peran besar dalam upaya melindungi anak.³⁶ Berdasarkan Teori Ekologi perkembangan oleh Bronfenbrenner, ekosistem anak terdiri dari banyak lapisan keluarga, sekolah, komunitas, dan negara. Keamanan digital anak akan optimal apabila seluruh lapisan ini bekerja secara harmonis. Integrasi literasi digital ke dalam kurikulum sekolah dan penguatan kampanye publik dapat menciptakan *supporting environment* bagi tumbuh kembang anak di ruang digital.³⁷ Pada akhirnya, perlindungan anak di dunia gim daring membutuhkan pendekatan kolaboratif. Model sinergi antara negara, industri, keluarga, dan masyarakat selaras dengan gagasan *collaborative governance* yang menekankan bahwa penyelesaian masalah publik era digital tidak dapat dilakukan secara parsial, melainkan harus melalui kerja sama lintas sektor.

SIMPULAN

1. Keberadaan Roblox dalam ekosistem digital Indonesia menimbulkan konsekuensi yuridis yang tidak sederhana. Pertama, sebagai PSE Asing yang menyediakan layanan kepada masyarakat Indonesia, Roblox berada dalam lingkup kewajiban hukum yang diatur oleh UU ITE, UU Perlindungan Anak, PP 71/2019, PP 17/2025, dan Permenkominfo 2/2024. Dengan demikian, tanggung jawab hukum

³³ IPB University. (2025, Januari 20). *Gawai dan Anak: Tantangan Orang Tua di Era Digital*. <https://www.ipb.ac.id/news/index/2025/01/gawai-dan-anak-tantangan-orang-tua-di-era-digital/>

³⁴ Agam Ibnu Asa, Misnal Munir & Rr. Siti Murti Ningsih. (2021). *Nonet and Selznick's Responsive Law Concept in a Historical Philosophy Perspective*. Jurnal CREPIDO, 3(2), 96–109. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/crepido/article/download/12292/6751>

³⁵ Gramedia. *Regulasi: Pengertian, Bentuk, dan Teori*. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/regulasi/>

³⁶ Rezky Febrianti, Arianto, A., & Muh Akbar. (2025). *Strategi Parental Control sebagai Praktik Komunikasi Keluarga dalam Menghadapi Kecanduan Game Online pada Remaja: Studi Kasus SMP di Makassar*. MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(4), 1278–1291. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i4.5270>

³⁷ Salsabila, U. H. (2018). *Bronfenbrenner's Ecological Theory as an Approach in Islamic Religious Education Curriculum Development*. Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam. <https://journal.stainsykh.ac.id/index.php/almanar/article/download/72/69/125>

- Roblox tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga mencakup kewajiban etis untuk menghadirkan lingkungan digital yang aman sesuai prinsip kehati-hatian dan kepentingan terbaik bagi anak.
2. Perlindungan hukum terhadap anak sebagai pengguna Roblox terwujud melalui pendekatan preventif dan represif yang saling melengkapi. Perlindungan preventif mencakup penyediaan fitur keamanan, pembatasan usia, *parental control*, serta moderasi konten berbasis algoritma dan tenaga manusia. Pendekatan ini bertujuan mencegah anak terpapar risiko seperti paparan konten tidak layak, interaksi dengan predator digital, manipulasi transaksi, atau kebocoran data pribadi. Sementara itu, perlindungan represif hadir melalui instrumen hukum yang memberikan dasar bagi negara untuk menindak pelaku penyebaran konten berbahaya, eksploitasi seksual, dan penyalahgunaan data pribadi anak, sekaligus memungkinkan penerapan sanksi administratif kepada platform yang tidak memenuhi kewajiban.
 3. Penerapan perlindungan hukum terhadap anak dalam platform gim daring menghadapi berbagai kendala. Hambatan regulatif muncul karena absennya aturan khusus yang secara langsung mengatur karakteristik teknis gim daring, sehingga beberapa risiko belum terakomodasi secara lengkap. Hambatan penegakan hukum timbul akibat sifat dunia digital yang lintas batas, penggunaan enkripsi, anonimitas pengguna, serta keterbatasan kapasitas penegak hukum. Tantangan teknis juga besar, karena fitur *real-time* seperti *voice chat*, *private chat*, dan sistem kreator terbuka menyulitkan moderasi secara menyeluruh. Selain itu, rendahnya literasi digital keluarga dan minimnya komunikasi orang tua-anak turut memperburuk kerentanan anak terhadap berbagai bentuk kejahatan digital.

SARAN

1. Pemerintah perlu memperkuat kerangka regulasi melalui penyusunan aturan khusus mengenai perlindungan anak dalam gim daring, termasuk standar verifikasi usia berbasis identitas digital, pedoman moderasi konten *real-time*, serta regulasi monetisasi gim seperti transaksi mikro dan *loot box*;
2. Roblox sebagai PSE asing perlu meningkatkan sistem perlindungan anak melalui penerapan teknologi verifikasi usia yang lebih kuat, peningkatan kualitas moderasi AI terhadap konten berisiko, serta peningkatan transparansi kebijakan privasi dan keamanan data pribadi;
3. Orang tua dan masyarakat perlu meningkatkan literasi digital dan menerapkan pengawasan aktif terhadap aktivitas anak di platform gim daring;
4. Sekolah diharapkan mengintegrasikan literasi digital, keamanan siber, dan etika bermedia dalam kurikulum pendidikan.

REFERENSI

- Agam Ibnu Asa, A., Munir, M., & Ningsih, R. S. M. (2021). Nonet and Selznick's responsive law concept in a historical philosophy perspective. *Jurnal CREPIDO*, 3(2), 96–109. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/crepido/article/download/12292/6751>
- Ajeng, A. W., Atef, F., Atef, F., & Azizul, R. (2025). Peran Roblox dalam pembentukan identitas generasi muda: Sebuah tinjauan literatur. *Interaction: Communication Studies Journal*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>
- Dimas, P. (2022). Peran literasi digital keluarga dalam upaya mengurangi kecanduan gawai pada anak. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(1), 70–82. <https://www.jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/download/377/613>

- Firdaus, R. A. (2024). Perlindungan hukum dan pencegahan kejahatan siber di era digital dalam sistem hukum di Indonesia. *Staatsrecht: Jurnal Hukum Kenegaraan dan Politik Islam*, 4(1), 1–26. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/Staatsrecht/article/download/3972/2298/11658>
- Rahmadani, N. R., Amelia, R., Putri, S. A., Ramadhannia, R. N., Putra, R. M., Pratiwi, M. G., Lestari, N., & Sunaryo, S. (2025). Tinjauan yuridis tanggung jawab orang tua dalam pencegahan kejahatan siber terhadap anak di bawah umur dalam penggunaan aplikasi game Roblox. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(6), 8643–8650. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i6.2501>
- Salsabila, U. H. (2018). Bronfenbrenner's ecological theory as an approach in Islamic religious education curriculum development. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. <https://journal.stainsyik.ac.id/index.php/almanar/article/download/72/69/125>
- AlchemistGroup. (2025, July 22). *Wajah baru perlindungan anak di dunia digital: Mampukah GR 17/2025 mengimbangi laju teknologi?* <https://alchemistgroup.co/>
- ANTARA News. (2025, August 29). *Kemkomdigi lakukan penilaian akhir kepatuhan Roblox terhadap regulasi.* <https://www.antaranews.com/berita/5074297/>
- ANTARA News. (2025, September 11). *Pemerintah sambut komitmen Roblox lindungi anak di ruang digital.* <https://www.antaranews.com/berita/5101469/>
- ANTARA News. (2025, August 19). *Roblox ubah ketentuan untuk pengalaman dewasa usai tuntutan hukum.* <https://www.antaranews.com/berita/5048049/>
- Bayarind – Ermanja, M. (2024, October 21). *Apa itu microtransaction? Pengaruhnya terhadap konsumen di era digital.* <https://www.bayarind.id/blog/apa-itu-microtransaction-pengaruhnya-terhadap-konsumen-di-era-digital/>
- Binus University. (2025, October 23). *Roblox Studio dan ekosistem kreator digital yang mengubah industri game.* <https://socs.binus.ac.id/>
- CNBC Indonesia – Novina, P. B. (2022, July 28). *Lewat pendaftaran PSE, Roblox–Opera sudah terdaftar.* <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220728093944-37-359217/>
- Corp. Roblox. (2025). *Roblox Annual Economic Impact Report.* <https://corp.roblox.com/>
- Corp. Roblox. (2025, November). *Roblox memerlukan pemeriksaan usia: Membatasi chat antara anak dan dewasa.* <https://corp.roblox.com/ruang-berita/>
- Espos. (2025). *Komdigi respons rencana pemerintah batasi game online.* <https://teknologi.espos.id/>
- FISIPOL UGM. (2025, August 19). *Roblox dan ruang digital anak: Literasi digital dan tanggung jawab platform.* <https://fisipol.ugm.ac.id/>
- GoodStats. (2025). *Roblox terancam diblokir: Kreativitas tanpa batas atau bahaya tanpa filter?* <https://goodstats.id/>
- Gramedia Literasi. (n.d.). *Regulasi: Pengertian, bentuk, dan teori.* <https://www.gramedia.com/literasi/regulasi/>
- Hukumonline. (2022, July 18). *Aturan user-generated content dikhawatirkan ancam kebebasan berekspresi.* <https://www.hukumonline.com/>
- Hukumonline. (2022, September 30). *Teori-teori perlindungan hukum menurut para ahli.* <https://www.hukumonline.com/>
- Hukumonline. (2025, February 27). *Pemerintah fokus pada tiga aspek dalam RPP perlindungan anak di ruang digital.* <https://www.hukumonline.com/>
- IPB University. (2025, January 20). *Gawai dan anak: Tantangan orang tua di era digital.* <https://www.ipb.ac.id/>
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025, February 27). *Komitmen pemerintah melindungi anak di ruang digital.* <https://www.komdigi.go.id/>

- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025, August 14). *Menkomdigi desak Roblox perbaiki sistem demiindungi anak Indonesia*. <https://www.komdigi.go.id/>
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025, February). *Orasi ilmiah Menkomdigi: Pemerintah perkuat regulasi untukindungi anak dari ancaman digital*. <https://www.komdigi.go.id/>
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025, August). *Roblox berkomitmen dukung Indonesiaindungi anak di ruang digital*. <https://www.komdigi.go.id/>
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025, November 14). *Komdigi bersama asosiasi dan publisher industri gim memperkuat perlindungan anak*. <https://portal.komdigi.go.id/>
- Kompas.com – Megapolitan. (2025, August 11). *KPAI: Pemerintah berwenang blokir Roblox jika terbukti langgar UU*. <https://megapolitan.kompas.com/>
- RRI. (2025). *Bahaya game Roblox: Ancaman tersembunyi dunia virtual anak*. <https://rri.co.id/>
- SDCA Coding. (2025). *Fitur & kelebihan Roblox Studio*. <https://sdcacoding.co.id/>
- Smartlegal.id – Pratiwi, K. M. (2025, September 15). *Komdigi minta Roblox berkantor di Indonesia: Kewajiban KPPA*. <https://smartlegal.id/>
- UMJ – Sri M. R. (2025, August 7). *Game populer Roblox berpotensi diblokir*. <https://umj.ac.id/>