Buntut Ledakan di SMAN 72 Pemerintah Batasi Game Online Sesuai Usia

Category: News
11 November 2025

Buntut Ledakan di SMAN 72 Pemerintah Batasi Game Online Sesuai Usia

Prolite – Pembatasan game online di kalangan anak-anak akan dibahas oleh pemerintah buntut dari insiden ledakan yang terjadi di SMAN 72 Kelapa Gading, Jakarta Utara.

Insiden yang memakan korban luka hingga 96 orang membuat resah orang tua murid karena terjadi di lingkungan sekolah yang seharusnya menjadi lingkungan aman untuk anak-anak.

Bukan hanya itu di ketahui tersangka dari pemasang bom juga di ketahui merupakan salah satu siswa dari SMAN 72.

Oleh karena itu pemerintah berencana membatasi game online

PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) yang sering digunakan oleh anak-anak.

Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi) Meutya Hafid mengatakan kajian awal tim Komdigi menemukan unsur kekerasan hingga kriminal dalam game PUBG.

“Jika ditanya khusus untuk PUBG, kajian awal tim Komdigi menemukan unsur kekerasan dan penampakan senjata yang realistis, penggunaan bahasa, unsur kriminal, serta adegan-adegan horor seperti darah dan ancaman,” ujar Meutya, dilansir dari detiknet.

“Dengan begitu, game tersebut cenderung masuk dalam kategori usia 18+,” lanjutnya.

Menkomdigi menyebutkan pemerintah telah mengeluarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 17 Tahun 2025 tentang Pelindungan Anak di Ranah Digital (PP Tunas).

Regulasi yang diluncurkan Maret lalu itu mewajibkan semua platform digital, termasuk game online, untuk menerapkan verifikasi dan pembatasan usia berdasarkan profil risiko pengguna.

“Gaming online menjadi salah satu klaster di PP ini yang secara khusus masuk dalam pengaturan, sehingga fitur berisiko tinggi, misalnya interaksi anonim, pembelian impulsif, atau konten kekerasan dan sensitif, dibatasi atau dimatikan pada layanan yang banyak digunakan anak,” jelas Meutya.

Dengan kebijakan pembatasan usia secara jelas setiap game online yang beredar di Indonesia akan meminimalisir kerjadinya kekerasan di kalangan anak-anak.

“Kebijakan Indonesia Game Rating System (IGRS) juga mengatur klasifikasi kategori konten—misalnya unsur kekerasan, bahasa, hingga interaksi daring—agar masyarakat khususnya anak dan remaja terlindungi dari konten yang tidak sesuai,” tutur

Meutya.