

Tinjauan Hukum terhadap Penggunaan Game oleh Anak sebagai Konsumen Digital di Indonesia

Veronica Piqe Febeline^{1*}, Valerie Celine²

¹⁻²Universitas Padjadjaran, Indonesia

*Penulis Korespondensi: veronica22002@mail.unpad.ac.id¹

Abstract: *The development of digital technology has transformed children's patterns of interaction through online games, which serve both as entertainment and transactional spaces. As digital consumers, children are entitled to protection equal to adults, yet they remain vulnerable to risks such as inappropriate content, fraud, data manipulation, and exploitation. Despite the existence of legal frameworks like the Consumer Protection Law, the Child Protection Law, and the Electronic Information and Transactions Law, this study reveals that these laws do not specifically address children as a vulnerable group in the digital environment. This research employs an empirical normative approach to highlight the shortcomings of current regulations. Given the rapidly growing use of digital platforms by children, stronger regulatory measures, greater parental involvement, and increased responsibility from platform providers are essential to ensure the fulfillment of children's rights and provide adequate protection in the digital space. These findings emphasize the need for comprehensive legal reform to safeguard children's digital rights.*

Keywords: *Child Protection; Consumer Rights; Digital Consumer; Digital Technology; Online Games*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi anak-anak melalui gim daring, yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai ruang transaksi. Sebagai konsumen digital, anak-anak berhak memperoleh perlindungan yang setara dengan orang dewasa, namun mereka tetap rentan terhadap berbagai risiko seperti konten yang tidak pantas, penipuan, manipulasi data, dan eksploitasi. Meskipun telah terdapat kerangka hukum seperti Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Perlindungan Anak, serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, penelitian ini menunjukkan bahwa peraturan-peraturan tersebut belum secara spesifik mengatur anak-anak sebagai kelompok rentan dalam lingkungan digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif empiris untuk menyoroti kelemahan regulasi yang ada. Mengingat semakin pesatnya penggunaan platform digital oleh anak-anak, diperlukan langkah regulasi yang lebih kuat, keterlibatan orang tua yang lebih besar, serta tanggung jawab lebih tinggi dari penyedia platform guna memastikan pemenuhan hak-hak anak dan memberikan perlindungan yang memadai di ruang digital. Temuan ini menekankan perlunya reformasi hukum yang komprehensif untuk melindungi hak-hak digital anak.

Kata kunci: Game; Hak Konsumen; Konsumen Digital; Perlindungan Anak; Teknologi Digital

1. LATAR BELAKANG

Dalam Era Globalisasi ini, perkembangan teknologi semakin cepat berkembang. Salah satu penggunaan teknologi yang sedang marak dan cepat berkembang adalah penggunaan ruang digital yaitu *game* sebagai sarana hiburan. Secara Umum, *Game* adalah aktivitas yang melibatkan satu atau lebih pemain dengan tujuan mencapai target tertentu dalam sistem aturan yang telah ditetapkan. *Game* bisa berbentuk fisik seperti permainan papan (*Board Game*), atau digital seperti video *game* yang dimainkan di komputer, konsol, atau perangkat mobile (Nora, 2025). *Game* digital menawarkan kemudahan pengaksesan yang cepat, serta dapat menjangkau pemain lain yang bahkan berada di negara lain. Pembelian barang atau jasa melalui *game* digital juga sangat mudah dan dapat diakses dari manapun. Dengan kemudahan pengaksesan internet di zaman sekarang, *game* digital lebih diminati daripada *game* fisik, khususnya bagi anak-anak.

Sebagai orang yang dapat mengakses serta menggunakan *game* digital baik untuk hiburan pribadi maupun membeli barang atau jasa, maka anak-anak juga dapat disebut sebagai konsumen digital. Konsumen memiliki artian sebagai setiap orang yang memakai barang dan jasa yang tersedia dalam masyarakat baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan (Abuyazid Bustomi, 2018). Karena itu, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, anak-anak yang mengonsumsi *game* digital juga dapat disebut dengan *end user*, atau pengguna terakhir.

Sebagai konsumen digital, anak-anak pada dasarnya memiliki hak yang sama seperti orang dewasa untuk memperoleh perlindungan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun, dalam prakteknya masih terdapat celah hukum yang membuat anak-anak rentan terhadap risiko *game* digital, seperti paparan konten yang tidak sesuai usia, penipuan pembelian, hingga potensi manipulasi data umur pada pemain yang masih di bawah umur.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan analisis hukum yang komprehensif mengenai bagaimana pengaturan dan perlindungan hukum diberikan kepada anak sebagai konsumen digital dalam penggunaan *game* digital. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji aspek pengaturan hukum, bentuk perlindungan, serta tantangan dalam implementasi regulasi terkait penggunaan *game* digital oleh anak. Permasalahan yang akan dibahas adalah yang pertama, “Bagaimana pengaturan hukum mengenai anak sebagai konsumen dalam penggunaan *game* digital di Indonesia?”, dan kedua, “Bagaimana bentuk perlindungan dan pengawasan hukum terhadap anak dalam penggunaan *game* digital?”

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian Teori

Sebagai permulaan dalam penelitian ini, penulis terlebih dahulu memaparkan kajian teoritis yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian hukum dengan pendekatan normatif-empiris, teori berfungsi tidak hanya sebagai kerangka konseptual untuk mengkaji peraturan perundang-undangan yang berlaku, tetapi juga sebagai alat untuk membandingkan norma hukum dengan kenyataan yang terjadi dalam masyarakat (Widiarty, 2024). Dengan demikian, kerangka teoritis dalam penelitian ini menjadi landasan berpikir yang menjembatani antara aturan hukum mengenai perlindungan anak sebagai konsumen digital dan

implementasinya dalam praktik, sehingga dapat dinilai apakah pelaksanaannya telah sesuai dengan tujuan perlindungan hukum yang diharapkan.

Game

Kata “*game*” berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “permainan” merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain atau suatu barang yang dipergunakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2025). Menurut Roger Caillois dalam bukunya yang berjudul “*Man, Play, and Games*”, permainan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan menjadi sumber dari kebahagiaan dan hiburan. Dikarenakan para pemain secara sukarela dan dengan kebebasan dirinya sendiri untuk masuk ke dalam sebuah permainan, maka ia juga memiliki kebebasan untuk melepaskan diri di setiap waktu. Menurutny juga, di dalam *game* pasti terdapat menang dan kalah. Tanpa adanya hal tersebut, permainan tidak lagi menjadi hal yang menyenangkan (Caillois, 1958).

Definisi lain menurut filsuf bernama Johan Huizinga, *game* merupakan aktivitas di luar kehidupan nyata dan memiliki aturannya sendiri. Meskipun dianggap tidak nyata, orang yang bermain melakukannya dengan kesungguhan. Artinya, permainan bukan sekadar hiburan, tetapi bagian penting dari pembentukan interaksi sosial, kebudayaan, dan kesadaran manusia (Huizinga, 2016).

Selain itu menurut Turocy dan Stengel, *game* dapat dipahami sebagai suatu interaksi yang diatur oleh aturan tertentu, di mana pemain membuat pilihan sesuai informasi dan strategi yang dimiliki, serta bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi hasil akhir. Jika dalam *game* hanya terdapat satu pemain dalam, maka kegiatan tersebut lebih menyerupai proses pengambilan keputusan (Turocy, 2001).

Dapat dipahami, bahwa *game* adalah aktivitas bermain yang bersifat sukarela, dijalankan dalam kerangka aturan tertentu, dan memberikan kesenangan bagi para pemainnya. *Game* juga memiliki nilai sosial dan budaya karena menciptakan interaksi, kompetisi, serta ruang berkembang bagi manusia. Dalam *game* terdapat adanya kemungkinan menang atau kalah, kebebasan untuk mulai atau berhenti, serta proses pengambilan keputusan. Dengan demikian, *game* dapat dipahami sebagai kegiatan yang memadukan kesenangan, interaksi sosial, dan dinamika kognitif dalam suatu aktivitas terstruktur.

Anak

Anak adalah individu manusia yang masih berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan sejak lahir hingga menjelang dewasa. Dalam pengertian KBBI, anak adalah keturunan kedua yang masih kecil atau belum dewasa, dalam hal ini merujuk pada anak dalam

konteks keluarga, yaitu keturunan dari orang tua. Frasa “masih kecil” berarti masih dalam proses perkembangan untuk menjadi dewasa.

Undang-Undang Perlindungan Anak mendefinisikan anak sebagai seseorang yang belum mencapai umur 18 tahun dan termasuk yang masih dalam kandung, yang wajib dilindungi dan dijamin keamanannya oleh orang tua atau keluarga.

Selain itu menurut Erikson dalam buku *Childhood and Society*, anak dilihat sebagai individu yang sedang menjalani tahap perkembangan psikososial untuk menentukan pembentukan identitas dan kepribadiannya di masa depan (Erikson, 1950). Anak tidaklah dilahirkan dengan insting untuk bertahan hidup begitu saja, tetapi karena adanya perhatian dan bimbingan dari orang tua yang membesarkannya.

Definisi lain menurut Prof. Christiana H. Soetjiningsih yang merupakan seorang ahli dalam bidang Psikologi Perkembangan, anak merupakan individu yang berada di tahap perkembangan sehingga memerlukan bimbingan, pendidikan, serta perhatian untuk mencapai kedewasaan yang ideal secara fisik maupun psikis (Soetjiningsih, 1995).

Dari gabungan beberapa definisi tersebut, dapat dipahami bahwa anak bukanlah hanya berarti individu kecil, namun subjek yang membutuhkan perlindungan, perhatian, dan pengasuhan dalam masa tumbuh kembangnya agar menjadi pribadi yang utuh.

Konsumen Digital

Secara umum, konsumen digital dapat dipahami sebagai seseorang yang menggunakan teknologi berbasis internet maupun perangkat digital untuk mencari informasi, berinteraksi, dan melakukan pembelian atau konsumsi produk ataupun jasa. Karena timbul dari perkembangan teknologi, definisi mengenai konsumen digital dalam KBBI dipisah menjadi “konsumen” dan “digital”. Merujuk pada KBBI, konsumen adalah seorang pemakai barang dari hasil produksi seperti pakaian, makanan, dan barang konsumsi lainnya, dan juga pemakai produk jasa. Sedangkan digital berkaitan dengan angka-angka atau penomoran untuk menjalankan sistem komputer.

Definisi lebih spesifik mengenai konsumen digital dapat diambil dari ahli seperti Kotler dan Keller dalam bukunya *Marketing Management*. Dari buku tersebut, konsumen digital diartikan sebagai seseorang yang aktif dalam proses pengambilan keputusan pembelian melalui media digital, di mana keputusan tersebut dipengaruhi oleh interaksi sosial, rekomendasi online, serta pengalaman pengguna (Kotler & Keller, 2021).

Merujuk pada sumber literatur lain, berdasarkan yang didefinisikan dalam buku *Understanding Digital Marketing* oleh Damian Ryan *et. al.*, konsumen digital merupakan konsumen modern yang lebih rasional dan kritis, karena memanfaatkan media digital untuk

mencari informasi, membandingkan spesifikasi produk, serta mengevaluasi pengalaman konsumen yang sudah ada sebelum melakukan pembelian (Damian Ryan *et. al.*, 2009).

Dengan kata lain, konsumen digital merupakan representasi dari pengguna modern yang memanfaatkan teknologi internet tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan konsumsi, tetapi juga untuk mengambil keputusan secara lebih sadar dan kritis berdasarkan informasi, interaksi, dan pengalaman yang tersedia di ruang digital.

Penelitian Relevan

Untuk menghindari adanya kesamaan dalam topik penelitian, penulis akan menjabarkan beberapa penelitian terkait topik yang serupa dengan topik penelitian yang akan penulis buat, di antaranya:

Jurnal berjudul “*Analisis Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Anak*” oleh M. Rizal Fahmi et al, pada tahun 2024. Penelitian ini menunjukkan adanya indikasi penurunan kemampuan sosial anak akibat intensitas penggunaan *game online*. Melalui pendekatan kualitatif, ditemukan bahwa anak yang kecanduan *game online* cenderung lebih suka menyendiri, mengembangkan perilaku kasar saat bermain, dan lebih senang mengekspresikan diri dalam dunia virtual dibandingkan lingkungan nyata (Fahmi, 2025).

Jurnal berjudul “*Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok*” oleh Nazaruddin Nasution et al, pada tahun 2022. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif yang membuktikan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan memunculkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak dan remaja. Peneliti melakukan pendekatan kualitatif dari responden berumur 12-18 tahun yang menghasilkan kesimpulan bahwa semakin tingginya intensitas bermain, semakin buruk kualitas interaksi sosial yang dimiliki anak seperti kesulitan berkomunikasi yang kemudian memunculkan sikap individualistis (Nasution, 2022).

Jurnal berjudul “*Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Dalam Hukum Positif Indonesia*” oleh Afif Syaiful Lathif et al, pada tahun 2014. Melalui metode yuridis-normatif, penelitian ini membahas perlunya harmonisasi antara UU Perlindungan Konsumen dengan UU Perlindungan Anak khususnya dalam aspek edukasi konsumen anak dan tanggung jawab penyedia platform. Hal ini dikarenakan anak dipandang lebih rentan karena memiliki keterbatasan kapasitas dalam mengambil keputusan dan rentan dieksploitasi oleh penyedia platform (Lathif, 2024).

Jurnal berjudul “*Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja*” oleh Nengah Budiawan et al., pada tahun 2024. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini menemukan adanya hubungan signifikan antara intensitas

bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Dimana, terdapat keterkaitan antara durasi bermain yang tinggi dengan meningkatnya perilaku agresif secara verbal maupun fisik, seperti mengumpat, berkelahi, hingga tindakan *bullying* (Budiawan, 2024).

Yang membedakan penelitian terdahulu diatas dengan penelitian saya adalah metode penelitian, tempat penelitian, dan sumber data yang diambil khususnya data primer.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan untuk menyusun artikel ini adalah pendekatan hukum Normatif-Empiris, dengan mengkaji antara peraturan perundang-undangan dan fakta yang masih berlangsung di masyarakat. Penerapan metode penelitian ini digunakan untuk menilai apakah implementasi peraturan yang ada di masyarakat sudah sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang ada, agar tujuan dari pembuatan peraturan tersebut terlaksana sebagaimana mestinya (Widiarty, 2019).

Sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer dari penelitian ini diperoleh langsung dari narasumber sebagai konsumen digital. Kemudian data sekunder penelitian diperoleh dari perundang-undangan, buku, jurnal, dan bahan hukum tertulis lainnya (Widiarty 2019).

Melihat posisi anak sebagai konsumen digital yang kerap berhadapan dengan risiko, tampak bahwa perlindungan hukum yang ada saat ini masih belum sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa perlindungan hukum anak di ruang digital hanya dapat terwujud melalui kombinasi penguatan regulasi, peran aktif orang tua, dan tanggung jawab nyata dari penyedia platform.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar Hukum Anak sebagai Konsumen Digital

Sama seperti orang dewasa, anak, yang merupakan salah satu subjek hukum dan konsumen juga memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan. Perlindungan hukum terhadap anak merupakan salah satu upaya untuk melindungi setiap anak yang berada di Indonesia dimana Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 yang selanjutnya disebut UUD NRI 1945 dalam pasal 28B ayat (2) menjelaskan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Artinya bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup yakni setiap anak memiliki hak yang melekat atas kehidupan dan negara wajib menjamin kelangsungan hidup

serta perkembangan anak sampai batas maksimal (Yanuar, 2011). Oleh sebab itu, anak sebagai konsumen digital perlu ditempatkan dalam kerangka hukum nasional yang berlaku. Hal ini penting karena anak merupakan kelompok rentan yang belum memiliki kemampuan penuh untuk memahami risiko transaksi maupun konten dalam *game* digital.

Secara normatif, terdapat beberapa peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar hukum :

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Ide awal dari timbulnya perlindungan konsumen pada mulanya disebabkan karena banyak kasus dimana posisi konsumen sangatlah lemah jika dibandingkan dengan pelaku usaha. Perlindungan yang diberikan pada konsumen juga sangatlah lemah, tidak melindungi hak-hak konsumen secara keseluruhan. Vivek Sood sebagaimana dikutip Abdul Halim Barkatullah mengemukakan, hukum sangat dibutuhkan dalam persaingan suatu masalah yang besar dengan persaingan global yang terus berkembang. Perlindungan hukum sangat dibutuhkan dalam persaingan dan banyaknya produk serta layanan yang menempatkan konsumen dalam posisi tawar yang lemah (Abdul Hakim, 2010). Oleh sebab itu, menurut Undang-Undang Perlindungan Konsumen No. 8 Tahun 1999 (UUPK), perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan kepada konsumen.

Di Indonesia, kehadiran UUPK ini dirasa sangat dibutuhkan keberadaannya setelah masa reformasi. Namun, sebelum adanya UUPK, Yayasan Lembaga Konsumen menjadi pelopor upaya perlindungan konsumen pada tahun 1970-an. YLKI gencar melakukan dan memperjuangkan perlindungan konsumen berupa kegiatan advokasi konsumen seperti pendidikan, penelitian, pengujian, pengaduan dan publikasi media konsumen. Dengan adanya urgensi akan sengketa konsumen dan juga tekanan dari dunia global, akhirnya UUPK disahkan. Upaya perlindungan konsumen di Indonesia didasarkan kepada asas yang diyakini memberikan arahan dan implementasinya pada tataran praktik (Hulman, 2021), yang juga dicantumkan pada UUPK pasal 2. Asas-asas yang dicantumkan adalah asas manfaat, keadilan, keseimbangan, keamanan dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum.

Lalu dalam UUPK juga dijelaskan mengenai definisi dari konsumen itu sendiri. Berdasarkan pasal 1 angka 2, konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Merujuk pada penjelasan tersebut, maka kriteria konsumen adalah; pengguna barang dan/atau jasa, penerima manfaat akhir, penggunaan untuk non-komersial (yang digunakan untuk kepentingan diri sendiri, keluarga,

dan lainnya), dan tidak memperdagangkan kembali barang yang dikonsumsi. Dalam kriteria tersebut, tidak disebutkan siapa yang dapat disebut sebagai konsumen. Oleh sebab itu, dapat diartikan juga kalau anak-anak juga termasuk sebagai konsumen.

Namun jika diteliti lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) pada dasarnya memberikan perlindungan hukum bagi seluruh konsumen tanpa terkecuali. Rumusan Pasal 1 angka 2 UUPK yang mendefinisikan konsumen sebagai “setiap orang” masih bersifat umum dan tidak memberikan perlindungan khusus bagi anak sebagai konsumen. Padahal, anak merupakan kelompok rentan yang belum cakap hukum sepenuhnya untuk memahami konsekuensi dari tindakan konsumsinya, terutama dalam konteks *game* digital yang sarat dengan fitur transaksi, interaksi sosial, dan konten global. Kekosongan normatif ini menimbulkan kerentanan baru, misalnya ketika anak melakukan pembelian *in-app purchase* tanpa seizin orang tua, yang secara hukum tetap dapat dipandang sebagai hubungan hukum antara konsumen dan pelaku usaha. Kondisi ini menunjukkan bahwa UUPK belum sepenuhnya responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan perlindungan konsumen anak. Oleh sebab itu, penting adanya penguatan regulasi, baik melalui revisi UUPK maupun integrasi dengan UU Perlindungan Anak, agar perlindungan konsumen di ranah digital dapat lebih adaptif dan berpihak pada kepentingan terbaik anak.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (UU Perlindungan Anak), anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Lalu perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Lalu dalam Undang-Undang Perlindungan Anak juga dijelaskan bahwa perlindungan anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh Orang Tua, Keluarga, masyarakat, negara, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Dalam Pasal 6 UU Perlindungan Anak, pasal 6 menyebutkan bahwa salah satu hak anak adalah juga untuk berpikir dan berkreasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya dalam bimbingan Orang Tua atau Wali. Dalam penjelasan UU ini, ketentuan pasal ini dimaksudkan untuk memberi kebebasan kepada Anak dalam rangka mengembangkan kreativitas dan intelektualitasnya (daya nalarnya) sesuai dengan tingkat usia Anak. Ketentuan pasal ini juga menegaskan bahwa pengembangan tersebut masih tetap harus berada dalam bimbingan Orang

Tua atau Walinya. Artinya, anak juga diberikan kebebasan untuk mengakses dunia digital, salah satunya *game* digital. Menurut Sugiyanto dan Hening, *Game* digital dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) sering kali menggabungkan konten edukatif dengan hiburan, atau biasa disebut "edutainment." Dengan menggabungkan kesenangan dengan pembelajaran, permainan-permainan ini dapat mendorong keterlibatan dan mempertahankan perhatian anak-anak lebih lama daripada aktivitas pembelajaran konvensional (Anis, 2024). Oleh sebab itu, UU Perlindungan Anak menjadi salah satu dasar hukum yang dapat melindungi anak sebagai konsumen digital.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Dalam perkembangannya, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memberikan penguatan terhadap aspek perlindungan anak di ruang digital. Melalui Pasal 16A ayat (1), ditegaskan bahwa penyelenggara sistem elektronik wajib memberikan perlindungan bagi anak yang menggunakan atau mengakses sistem elektronik. Ketentuan ini menjadi pijakan penting bahwa perlindungan tidak hanya bersifat normatif, melainkan juga harus diimplementasikan melalui mekanisme nyata, seperti verifikasi usia, klasifikasi konten, serta fitur pengawasan dan pelaporan.

Selain itu, perubahan juga terjadi pada Pasal 27 yang kini menekankan larangan bagi setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang bermuatan kesusilaan atau perjudian. Dengan demikian, fokus norma menjadi lebih jelas dan tegas. Sementara itu, isu penghinaan dan/atau pencemaran nama baik yang sebelumnya terdapat dalam Pasal 27 dipisahkan ke dalam pasal tersendiri, yakni Pasal 27A dan Pasal 27B, sehingga pengaturannya lebih spesifik dan tidak tumpang tindih.

Selain itu, PP No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik mewajibkan penyelenggara sistem elektronik untuk menyelenggarakan sistem secara andal, aman, serta menyediakan mekanisme perlindungan bagi pengguna, termasuk anak sebagai konsumen digital. Lebih lanjut, Permen Kominfo No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik menjadi regulasi yang paling spesifik dalam konteks *game*, karena mengatur klasifikasi usia (3+, 7+, 13+, dan 18+) dan juga melarang konten negatif seperti pornografi, kekerasan berlebihan, dan penyalahgunaan narkoba. Ketiga regulasi ini menunjukkan bahwa meskipun belum ada aturan khusus mengenai perlindungan anak dalam *game* digital, secara normatif terdapat instrumen hukum yang dapat dijadikan dasar

untuk membatasi konten berbahaya serta memberikan perlindungan minimal bagi anak sebagai konsumen.

Perlindungan Hukum Anak dalam Penggunaan *Game* Digital

Maraknya penggunaan *game* digital oleh anak-anak menimbulkan berbagai hak dan kewajiban, serta resiko yang cukup serius. Mengingat bahwa anak sangat rentan terhadap semua hal yang berada disekitarnya, anak juga sangat tergantung pada orang lain untuk kelangsungan hidupnya (Afif, 2014), sehingga dalam menggunakan *game* digital, anak sangat beresiko untuk terkena dampak negatif, baik secara langsung maupun tidak langsung. Anak sering kali tidak memiliki pemahaman penuh terhadap risiko yang terkandung dalam *game* digital, baik dari sisi konten maupun transaksi ekonomi. Oleh karena itu, perlindungan hukum yang diperlukan anak sebagai konsumen digital tidak hanya mencakup aspek normatif berupa peraturan, tetapi juga harus diwujudkan dalam praktik implementasi.

Hak-hak anak sebagai konsumen

Undang-Undang Perlindungan Konsumen menyebutkan 9 poin hak-hak konsumen dalam pasal 4, yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Hak fundamental yang termaktub diantaranya kenyamanan dan keselamatan untuk mempergunakan dan memanfaatkan barang dan/atau jasa;
- b. Hak untuk memutuskan pilihan barang dan/atau jasa serta mencapai keinginan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan.
- c. Hak memperoleh informasi yang akurat, terpercaya dan jujur tentang status, keadaan dan garansi barang dan/atau jasa
- d. Hak memberikan dan didengar buah pikiran/pendapat dan protesnya atas barang dan/atau jasa yang dipakai atau dimanfaatkan (Susilowati, 2024).

Perlindungan anak tersebut dimaknai sebagai suatu usaha untuk pencegahan, pemberdayaan, dan rehabilitasi terhadap anak – anak, sehingga anak – anak itu terlepas dari perlakuan salah, penelantaran dan eksploitasi. Dan berbagai usaha tersebut tidak lain hanyalah sebagai jaminan atas kelangsungan anak agar anak tersebut dapat hidup dan berkembang secara normal, baik itu dalam fisik, sosial dan mentalnya (Ainurnisa, 2021).

Game digital memberikan akses yang luas untuk anak-anak dalam mengeksplor dunia luar, tidak terkecuali konten-konten yang tidak cocok ditampilkan pada anak di bawah umur. Selain itu, kemudahan pengaksesan *game* digital membuka peluang bagi anak-anak untuk berkoneksi dengan orang lain, termasuk orang dewasa. Contohnya, dalam *game* Roblox, pengguna *game* yang masih dibawah umur bahkan bisa terkoneksi dengan pemain lainnya meski hanya melalui kolom chat. Hal ini menunjukkan, jika terjadi hal-hal negatif seperti doktrin

buruk, pembullying, atau perilaku buruk lainnya, maka hak-hak anak sebagai konsumen digital, yaitu kenyamanan dan keselamatan untuk mempergunakan dan memanfaatkan ruang digital tidak terpenuhi. Oleh sebab itu Undang-Undang Perlindungan Anak juga menyebutkan bahwa anak berhak untuk dilindungi hak nya baik oleh orang tua, keluarga, maupun pemerintah. Bahkan, dalam pasal 15 huruf (f), disebutkan bahwa salah satu hak anak adalah dilindungi dari kejahatan seksual yang sering terjadi dalam kasus *game* digital. Pasal 72 ayat (5) Undang-Undang Perlindungan Anak juga menjelaskan bahwa anak berhak mendapatkan penyebarluasan informasi dan materi edukasi yang bermanfaat dari aspek sosial, budaya, pendidikan, agama, dan kesehatan anak dari media massa, termasuk media elektronik dan media teknologi yang merupakan sarana digital.

Risiko negatif game digital bagi anak

Berikut ini penjelasan untuk Sub-Sub judul. → jelaskan dalam sisi konsumen, dampak negatifnya spt penipuan pembelian, manipulasi data umur, pencurian data.

Dalam survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 25.164 subjek dengan rentang usia 10-18 tahun, terdapat 13.840 subjek (55%) yang bermain *game* online (Nengah, 2024). Penggunaan *game* digital oleh anak membawa sejumlah risiko yang nyata dan beragam, seperti penipuan/eksploitasi ekonomi, paparan konten yang tidak sesuai usia (kekerasan dan adegan dewasa), gangguan psikososial (kecanduan dan peningkatan perilaku agresif), serta risiko keselamatan pribadi seperti pertemuan dengan predator. Risiko-risiko ini bukan hanya bersifat teoritis, sejumlah kasus dan studi empiris menunjukkan bagaimana anak rentan terekspos kerugian nyata di ruang *game* digital.

Berdasarkan riset, di Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15 – 18 tahun yang mengalami kecanduan *game online* yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putrid yang menggunakan waktu untuk bermain *game online* 2-10 jam perminggu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa pada usia 12-22 tahun sebanyak 64,45% remaja laki – laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain *game online* , menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online* (Nazaruddin, 2022). Dengan melihat fakta tersebut, sangatlah mudah bagi anak untuk menerima konten buruk yang berdampak negatif pada proses perkembangan anak. Risiko yang sangat mungkin didapatkan oleh anak sebagai konsumen digital diantaranya :

a. Eksploitasi ekonomi dan penipuan

Platform yang menggunakan mata uang virtual, contohnya Robux pada *Game* Roblox, kerap menjadi sasaran *scam* seperti “generator *Robux* gratis”, phishing, penjualan item palsu, atau transaksi di luar platform resmi yang menyebabkan kehilangan uang atau

pencurian akun. Jaringan penipuan yang menargetkan pemain muda telah diungkap dalam sejumlah laporan dan panduan keamanan, serta media massa melaporkan anak yang tanpa sengaja menghabiskan ratusan hingga ribuan dollar melalui pembelian dalam aplikasi karena kartu orang tua terhubung atau teknik rekayasa sosial (Matt Burgess, 2023). Baru-baru ini, menurut [Detik.com](https://www.detik.com), anak seorang komedian terkenal Indonesia yang sering disebut Sule, tiba-tiba dikejutkan dengan adanya tagihan kredit sebesar 50 juta rupiah. Setelah ditelusuri, ternyata kartu kreditnya dibobol anaknya untuk membeli sejumlah *Robux* dalam *Game* Roblox.

Contoh lain adalah kasus nyata penipuan akun *game Mobile Legends: Bang Bang* sebagaimana dianalisis oleh Soultan Rizq Binha (2023). Dalam kasus ini, seorang konsumen membeli akun melalui media sosial Facebook dengan nominal Rp 6.140.000,00, namun akun tidak pernah diserahkan oleh penjual maupun pihak perantara (*rekber*). Peristiwa ini memperlihatkan celah perlindungan konsumen digital, yaitu hak atas informasi yang benar, hak untuk diperlakukan secara jujur, dan hak atas kompensasi sebagaimana diatur dalam UUPK tidak dapat ditegakkan secara efektif. Meski kasus tersebut menimpa konsumen umum, pola yang sama juga mengancam anak-anak yang melakukan transaksi *game* tanpa pengawasan. Hal ini menunjukkan bahwa *game* digital dengan mudah memanfaatkan daya tarik anak untuk kegiatan yang seharusnya mereka belum tentu pahami, contohnya transaksi *online*.

b. Grooming dan eksploitasi seksual yang dimediasi mata uang in-game

Ada pola perilaku dewasa yang menggunakan mata uang *game* atau hadiah virtual untuk memanipulasi dan melanjutkan komunikasi ke platform lain, lalu meminta materi eksplisit. Baru-baru ini sejumlah gugatan yang diajukan terhadap platform *game* menuduh kegagalan sistem verifikasi usia dan moderasi yang efektif sehingga anak menjadi rentan terhadap predator. Kasus-kasus ini memperlihatkan bagaimana mekanisme ekonomi dalam *game* (*robux/item*) dipakai sebagai alat imbalan untuk eksploitasi

c. Paparan konten kekerasan dan adegan dewasa yang tidak sesuai umur

Banyak *game* atau ruang buatan pengguna dalam platform besar menyuguhkan konten yang seharusnya hanya untuk dewasa; tanpa klasifikasi usia yang konsisten dan mekanisme verifikasi yang andal, anak dapat terpapar materi tersebut. Kajian ilmiah menunjukkan hubungan antara paparan *game* kekerasan dan peningkatan pikiran/perilaku agresif pada sebagian anak, walau komunitas ilmiah terus memperdebatkan besaran efek dan faktor mediasi, bukti meta-analitik dan studi lapangan menandakan adanya risiko nyata yang patut mendapat perhatian regulatif dan pengawasan orang tua.

d. Dampak finansial dan mekanisme respons yang lemah

Ketika anak dirugikan oleh transaksi dalam *game* (mis. pembelian tak disengaja atau penipuan), hak konsumen seperti hak atas informasi yang benar, hak mendapatkan kompensasi, dan hak untuk mengajukan keluhan seringkali sulit ditegakkan: transaksi dilakukan antar pengguna atau melalui penyedia asing, bukti klaim tidak memadai, dan prosedur *refund*/penyelesaian sengketa platform tidak dirancang khusus untuk kasus anak. Insiden anak yang menghabiskan jumlah besar dan orang tua yang harus berjuang untuk mendapatkan pengembalian menunjukkan celah praktik perlindungan konsumen di ranah digital.

Kewajiban penyedia platform

Penyedia platform *game* sebagai pelaku usaha memiliki kewajiban hukum berdasarkan UUPK, antara lain memberikan informasi yang benar dan jelas mengenai layanan (Pasal 7 huruf b), menjamin mutu barang/jasa (Pasal 7 huruf a), serta memberikan kompensasi atau ganti rugi apabila terjadi kerugian pada konsumen (Pasal 7 huruf g). Dalam konteks *game* digital, kewajiban ini mencakup transparansi sistem pembelian item, klasifikasi usia, dan mekanisme penyelesaian sengketa seperti refund. Selain itu, UU ITE terbaru (UU No. 1 Tahun 2024) melalui Pasal 16A ayat (1) mewajibkan Penyelenggara Sistem Elektronik memberikan perlindungan khusus bagi anak pengguna, sementara Pasal 27 melarang penyebaran konten elektronik yang bermuatan melawan hukum, termasuk kekerasan, pornografi, dan penipuan digital. Secara internasional, OECD Guidelines for Consumer Protection in E-Commerce (2016) juga menegaskan kewajiban penyedia platform untuk menyediakan informasi yang mudah dipahami, perlindungan ekstra bagi anak, serta mekanisme penyelesaian sengketa yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa tanggung jawab platform dalam melindungi anak sebagai konsumen digital bersifat komprehensif, meski penerapannya masih menghadapi tantangan di Indonesia.

Pengawasan terhadap Penggunaan Game Digital oleh Anak

Selain pengaturan normatif dan perlindungan hukum, aspek pengawasan menjadi faktor penting dalam menjamin keamanan anak sebagai konsumen digital. Dengan banyaknya kasus buruk dalam penggunaan *game* digital oleh anak, perlindungan anak sebagai konsumen digital belum cukup apabila hanya diberlakukan secara normatif saja, tetapi juga harus secara implementasi yang terus diawasi secara ketat oleh pihak internal, yaitu keluarga dan orang tua anak, dan juga oleh pihak eksternal, yaitu pemerintah. Hal ini didukung dengan fakta bahwa anak, baik secara rohani, jasmani, maupun sosial belum memiliki kemampuan untuk berdiri sendiri, sehingga menjadi kewajiban bagi generasi yang terdahulu untuk menjamin,

memelihara, dan mengamankan kepentingan anak itu. Karena kewajiban inilah, maka yang bertanggung jawab atas asuhan anak wajib pula melindunginya dari gangguan-gangguan yang datang dari luar maupun dari anak itu sendiri (Nazaruddin, 2022).

Peran pemerintah

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memiliki mandat untuk mengatur dan mengawasi penyelenggara sistem elektronik (PSE). Dalam UU ITE terbaru (UU No. 1 Tahun 2024, Pasal 16A ayat (1)), ditegaskan bahwa PSE wajib memberikan perlindungan bagi anak yang menggunakan atau mengakses sistem elektronik. Kominfo juga memiliki kewenangan memblokir konten bermuatan negatif seperti pornografi, perjudian, maupun konten kekerasan, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Kominfo No. 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Privat.

Selain itu, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) berperan melakukan pengawasan dan advokasi terhadap hak anak, termasuk perlindungan di ruang digital, sebagaimana ditegaskan dalam UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak (UU Perlindungan Anak). Sementara itu, Badan Perlindungan Konsumen Nasional (BPKN) dan Komisi Digital (Komdigi) diarahkan untuk memperkuat perlindungan konsumen digital dengan mendorong regulasi khusus yang menyoroti layanan *game* dan transaksi lintas platform.

Adapun pengawasnya terhadap anak sebagai konsumen dapat melakukan kerja sama dimana terdapat lembaga-lembaga yang berkompeten dalam perlindungan anak maupun perlindungan konsumen, yakni (Anna, 2012) :

- a. Kementerian Negara Pemberdayaan Perempuan dan Anak;
- b. Komisi Perlindungan Anak Indonesia;
- c. Komisi Nasional Perlindungan Anak;
- d. Badan Perlindungan Konsumen Indonesia;
- e. Lembaga Perlindungan Konsumen;
- f. Lembaga Perlindungan Anak di tingkat I (Propinsi) dan tingkat II (Kabupaten/Kota).;
- g. Lembaga Swadaya Masyarakat perlindungan anak dan konsumen;

Peran orang tua

Orang tua berperan sebagai pengawas langsung terhadap konsumsi digital anak. Menurut penelitian UNESCO (2021), pendampingan orang tua dalam aktivitas online anak berpengaruh besar pada pencegahan paparan konten negatif dan penipuan digital. Penggunaan fitur *parental control*, pembatasan waktu bermain, serta edukasi literasi digital menjadi bentuk konkrit pengawasan yang relevan. Hal ini sejalan dengan prinsip dalam UU Perlindungan Anak Pasal 26 ayat (1), yang mewajibkan orang tua melindungi anak dari pengaruh buruk media massa

dan lingkungan sosial. Dalam pasal 1 angka 12 juga disebutkan bahwa orang tua dan keluarga merupakan bagian yang pertama disebut dalam kewajibannya untuk memenuhi hak anak untuk dijamin, dilindungi, dan dipenuhi. Oleh sebab itu, peran orang tua merupakan yang terpenting dalam menjamin terpenuhinya hak anak sebagai konsumen digital. Terkadang orang tua hanya bisa mengatakan jangan gunakan gadget pada anak, tetapi orang tua sendiri masih menggunakannya ketika sedang bersama dengan anak. Buatlah aturan dan kesepakatan bahwa ketika sedang berkumpul dengan keluarga tidak ada yang memakai gadget, karena hal tersebut akan mengurangi juga penggunaan gadget pada anak (Nursia, 2024).

Tantangan pengawasan (konten global, transaksi digital)

Meskipun pemerintah dan orang tua memiliki peran penting, terdapat sejumlah tantangan. Pertama, konten global: sebagian besar platform *game* berbasis luar negeri, sehingga sulit dikendalikan melalui regulasi nasional; contoh kasus penipuan pembelian *Robux* atau akun *Mobile Legends* melalui media sosial memperlihatkan lemahnya yurisdiksi hukum nasional. Kedua, transaksi digital lintas negara: banyak sistem pembayaran menggunakan jalur internasional, sehingga mekanisme refund atau kompensasi sesuai Pasal 7 huruf g UUPK sulit diterapkan. Ketiga, verifikasi usia yang lemah: meski platform menyediakan batas usia, anak mudah mengakali dengan data palsu. Kajian UNICEF (2020) menyebutkan bahwa 70% anak usia 9–17 tahun di Asia Tenggara pernah mengakses konten yang tidak sesuai usia karena lemahnya filter platform.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perlindungan anak sebagai konsumen digital dalam penggunaan *game* masih belum sepenuhnya diakomodasi oleh peraturan perundang-undangan yang ada. Meskipun UUPK, UU ITE terbaru, serta UU Perlindungan Anak memberikan kerangka umum mengenai hak konsumen dan kewajiban penyedia platform, regulasi tersebut belum secara khusus dan rinci mengatur mengenai risiko negatif yang dihadapi anak dalam ruang digital, seperti kecanduan, paparan konten kekerasan atau dewasa, serta kerentanan terhadap penipuan transaksi digital. Kondisi ini menunjukkan adanya celah hukum yang perlu direspons melalui pembaruan regulasi dan penguatan mekanisme pengawasan.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya pembentukan regulasi khusus yang secara eksplisit menempatkan anak sebagai konsumen digital yang memerlukan perlindungan ekstra, terutama terkait konten *game online* yang bersifat global. Pemerintah melalui Kominfo, Komdigi, dan KPAI diharapkan memperkuat kolaborasi dengan penyedia platform dalam

pengawasan konten serta membangun sistem kontrol yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Orang tua juga memegang peranan penting dalam memberikan pendampingan aktif kepada anak melalui literasi digital dan pengaturan waktu bermain. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena masih bersifat normatif dan belum menggali lebih dalam mengenai data lapangan perilaku anak dalam penggunaan *game* digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian empiris dengan pendekatan sosiologis atau psikologis yang mendalam guna memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai dampak *game* digital terhadap anak serta strategi perlindungan yang efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina. (2023). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203-208.
- Anis Rizki, E., & Kuniati, E. (2024). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203-208.
- Azam, & Diana, W. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 164–179. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.2274>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Darmadi, D., Sanusi, S., & Haryati, N. (2024). Pengaruh Pengalaman Magang dan Motivasi Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. *Jurnal KRISNA*, 10(2), 1-12.
- Dr. Hulman Panjaitan, S.H., M.H. (2021). *Hukum Perlindungan Konsumen*. Penerbit Jala Permata Aksara.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*. W.W. Norton & Co.
- Fahmi, M. R., Fidiatul Adiyana, Ina, & Andrian. (2025). Analisis Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Anak: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5085–5090. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2390>
- Fitriyanto, A. (2006). *Ketidakpastian Memasuki Dunia Kerja Karena Pendidikan*. Dineka Cipta.
- Fahri, G. M. (2020). Pengaruh Pengalaman Magang dan Motivasi Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Studi Komparasi Pada Mahasiswa Prodi Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan IAIN Metro Angkatan 2016/2017). *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

- Hafiz, M. S., & Widyani, W. (2025). *Elemen Visual Dalam Perancangan Brand Identity Yumaka. Inside: Jurnal Desain Interior*, 3(2), 441–454.
- Hidayat, M., & Sinaga, F. A. (2025). *Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI dan UX Sistem Manajemen Mutu. Jsistek: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(2), 8–17. <https://doi.org/doi.org/10.37478/jsistek.v2i1.5844>
- Hizriansyah, H., Sanjaya, G. Y., Hariyanto, S., & Panggarjito, D. (2023). Perancangan Model Dashboard Untuk Pelaporan dan Visualisasi Data Kesehatan Sebagai Sistem Monitoring di Dinas Kesehatan Gunungkidul. *Journal of Information Systems for Public Health*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.22146/jisph.72268>
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of Play Element in Culture*. Beacon Press.
- Ismail, M. (2024). *Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Jakarta Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking* (Skripsi). Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, Depok.
- Khairunnisa, S. (2023). *Analisis Peningkatan Efektivitas Pelayanan FTA Center Untuk Meningkatkan Ekspor. Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(8), 2235–2255. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i8.439>
- Lathif, A., Djumikasih, Y., & Eta, W. (n.d.). *Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Dalam Hukum Positif Indonesia*. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/35247-ID-analisis-yuridis-perlindungan-hukum-terhadap-anak-sebagai-konsumen-dalam-hukum-p.pdf>
- Mayhesya, G. W., Susilowati, T., & Subarno, A. (2024). Pengaruh Pengalaman Magang Administrasi dan Motivasi Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(4), 381–389.
- Mustari, A. M. I. (2021). Pengaruh Pengalaman Magang dan Minat Kerja Terhadap Kesiapan Kerja (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Jimfeb (Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB)*, 1, 1–18.
- Nasution, N., Sagala, N. Suryani, & Ritonga, S. Herianto. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuht Kecamatan Sipirok. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)*, 7(2), 127–131. <https://doi.org/10.51933/health.v7i2.900>
- Rayhan Rizki, Muhammad Zaky. (2025). Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada Game Online Roblox. *Journal of Social Science Research*, 5(4), 1656-1669.

- Riyanti, S., & Kasyadi, S. (2021). Motivasi dan Pengalaman Praktek Kerja Industri Mempengaruhi Kesiapan Kerja Siswa: Studi Pada SMK Swasta di Kabupaten Bogor. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 43–57. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/herodotus/article/view/8815>
- Setiarini, H., Prabowo, H., Sutrisno, S., & Gultom, H. C. (2022). Pengaruh Soft Skill dan Pengalaman Magang Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Melalui Motivasi Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB Universitas PGRI Semarang). *Ekobis: Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, 10(2), 195–204. <https://doi.org/10.36596/ekobis.v10i2.941>
- Sharma, P. (2019). *Soft Skill: Personality Development for Life Success* (2nd ed.). BPB Publications.
- Simanjuntak, A. R., & Armanu, A. (2023). Pengaruh Pengalaman Magang, Soft Skill, dan Minat Kerja Terhadap Kesiapan Kerja. *Jurnal Kewirausahaan dan Inovasi*, 2(4), 1061–1076. <https://doi.org/10.21776/jki.2023.02.4.11>
- Susilowati Suparto & Muhammad Rifqi Rafi. (2024). Penguatan Perlindungan Hukum Konsumen Anak Sebagai Pengguna Teknologi Informasi di Era Digital. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran*, 7(2), 256-270. <https://doi.org/10.23920/acta.v7i2.1707>
- Soultan Rizq. (2023). Perlindungan Hukum Pembeli Game Online Mobile Legends: Bang-Bang Sebagai Konsumen Melalui Media Sosial Facebook. Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Turocy, T. L., & Stengel, B. V. (2001). *Game Theory*. Springer.
- Widyawati, P. (2024). Pengaruh Soft Skill, Pengalaman Magang dan Minat Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Perbankan Syariah (Studi Komparasi pada Mahasiswa Prodi Perbankan Syariah IAIN Ponorogo dan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2020).
- Wijaya, P. A., & Hariani, B. S. (2015). Upaya Peningkatan Soft Skill Mahasiswa dalam Menghadapi Dunia Kerja. *Jurnal Jurusan Pendidikan IPS Ekonomi*, 1, 1–14. <https://doi.org/10.20414/society.v6i1.1461>
- World Economic Forum. (2023). *Laporan Masa Depan Pekerjaan 2023*. Diakses melalui <https://www.weforum.org/stories/2023/05/future-of-jobs-2023-skills/>, pada tanggal 12 Februari 2025 pukul 20.01.