

Perlindungan Hukum Data Pribadi Anak pada Platform Game Online Berdasarkan UU PDP

Risyad Nur Fadillah¹, Aturkian Laia²

Ilmu Hukum, Hukum, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Jakarta Timur, Indonesia¹

Ilmu Hukum, Hukum, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Jakarta Timur, Indonesia²

*Email Korespodensi: nfrisyard@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 07-07-2026
Disetujui 14-07-2026
Diterbitkan 16-07-2026

ABSTRACT

The high intensity of children playing online games triggers vulnerability to personal data exploitation due to their limited legal capacity to provide informed consent. This legal doctrinal study, employing statutory and conceptual approaches, aims to analyze the potential misuse of children's data, its protection under Law Number 27 of 2022 (UU PDP), and platform responsibilities under Government Regulation Number 17 of 2025 (PP TUNAS). The results indicate that the UU PDP mandates parental consent, while PP TUNAS strengthens this via mandatory age verification, content moderation, and risk-based protection. However, its effectiveness is still hindered by easily manipulated verification mechanisms, a lack of uniform technical processing standards for children's data, and weak oversight of cross-jurisdictional platforms. In conclusion, child data protection requires consistent derivative regulations and optimization of the personal data protection authority's oversight capacity.

Keywords: children's personal data; online gaming; UU PDP.

ABSTRAK

Tingginya intensitas anak dalam bermain gim daring memicu kerentanan eksploitasi data pribadi karena keterbatasan kapasitas hukum mereka untuk memberikan persetujuan (*informed consent*). Penelitian yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual ini bertujuan menganalisis potensi penyalahgunaan data anak, perlindungannya menurut UU Nomor 27 Tahun 2022 (UU PDP), serta tanggung jawab platform berdasarkan PP Nomor 17 Tahun 2025 (PP TUNAS). Hasil kajian menunjukkan bahwa UU PDP mewajibkan persetujuan wali, sementara PP TUNAS memperkuatnya melalui kewajiban verifikasi usia, moderasi konten, dan perlindungan berbasis risiko. Namun, efektivitasnya masih terhambat oleh mekanisme verifikasi yang mudah dimanipulasi, ketiadaan standar teknis pemrosesan data anak yang seragam, serta lemahnya pengawasan platform lintas yurisdiksi. Kesimpulannya, perlindungan data anak memerlukan konsistensi aturan turunan dan optimalisasi kapasitas pengawasan otoritas perlindungan data pribadi.

Katakunci: data pribadi anak; game online; UU PDP

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah pola interaksi anak dengan teknologi secara fundamental. Salah satu manifestasi paling menonjol dari perubahan tersebut adalah pesatnya pertumbuhan industri permainan daring (*online gaming*). Survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 25.164 responden berusia 10–18 tahun menemukan bahwa 13.840 responden atau sekitar 55 persen di antaranya aktif bermain gim daring. Riset lain mencatat 54,1 persen remaja usia 15–18 tahun mengalami kecanduan gim daring. Data Badan Pusat Statistik dalam Survei Sosial Ekonomi Nasional turut mengungkap bahwa 41,02 persen anak usia dini telah mengakses internet, dengan estimasi sekitar 80 juta anak Indonesia yang terkoneksi ke ruang digital. Mereka rata-rata menghabiskan waktu tujuh jam per hari untuk mengakses internet—angka yang tergolong tinggi dibandingkan negara-negara dengan penetrasi internet yang lebih matang.

Aktivitas bermain gim daring secara struktural tidak dapat dilepaskan dari proses pengumpulan dan pemrosesan data pribadi. Untuk dapat mengakses layanan, anak umumnya diharuskan melakukan pendaftaran akun yang memuat data identitas seperti nama, tanggal lahir, dan alamat surel. Selain itu, mereka sering menghubungkan metode pembayaran untuk transaksi mikro (*microtransaction*) berupa pembelian item virtual, mengizinkan akses terhadap data lokasi dan kontak perangkat, hingga menghasilkan jejak data perilaku (*behavioral data*) yang direkam secara berkelanjutan oleh algoritma platform untuk kepentingan personalisasi konten dan iklan bertarget. Karakteristik pengumpulan data yang masif dan berlapis ini menjadikan anak sebagai kelompok pengguna yang berada dalam posisi kerentanan ganda. Di satu sisi, secara hukum anak belum memiliki kapasitas penuh untuk memberikan persetujuan (*informed consent*) atas pemrosesan data pribadinya. Di sisi lain, secara kognitif dan psikologis anak belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai risiko jangka panjang dari eksposur data pribadinya di ruang digital.

Risiko penyalahgunaan data pribadi anak dalam ekosistem gim daring bersifat multidimensional. Selain risiko kebocoran data akibat lemahnya sistem keamanan siber penyelenggara platform, terdapat pula risiko *profiling* algoritmik yang dapat mendorong perilaku konsumtif anak melalui mekanisme *dark pattern* dalam desain antarmuka, risiko eksploitasi ekonomi melalui transaksi mikro yang tidak disadari, hingga risiko predasi daring (*online grooming*) yang memanfaatkan fitur interaksi sosial dalam platform gim untuk menjalin komunikasi dengan anak tanpa sepengetahuan orang tua. Laporan Tahunan KPAI mencatat 41 kasus anak menjadi korban pornografi dan kejahatan siber, dengan kasus terbanyak berupa anak korban kejahatan seksual dan perundungan. KPAI turut menemukan 110 anak yang terjerat jaringan terorisme melalui media sosial dan kasus gim daring. Survei *National Center on Missing and Exploited Children* (NCMEC) bahkan menempatkan Indonesia pada peringkat keempat secara global dan kedua di kawasan ASEAN dalam jumlah kasus pornografi anak di ruang digital.

Dari sisi regulasi, Indonesia telah memiliki Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP) yang mulai berlaku efektif pada Oktober 2024. Undang-undang ini untuk pertama kalinya menempatkan data pribadi anak sebagai kategori yang memerlukan perlindungan khusus melalui mekanisme persetujuan berlapis dari orang tua atau wali. Perkembangan penting lain terjadi dengan diundangkannya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak, yang populer disebut PP TUNAS. Regulasi yang ditandatangani Presiden pada 28 Maret 2025 ini mulai diterapkan secara bertahap sejak 28 Maret 2026. PP TUNAS secara eksplisit mengategorikan sejumlah platform digital sebagai layanan berisiko tinggi bagi anak, termasuk platform gim daring seperti Roblox. Penyelenggara sistem elektronik pada platform tersebut kini dibebani kewajiban verifikasi usia, moderasi konten, dan perlindungan data pribadi anak secara lebih

ketat, sebagaimana diperkuat melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 sebagai aturan pelaksana teknisnya.

Meskipun kerangka regulasi terus berkembang, penerapannya dalam ekosistem gim daring menghadapi tantangan tersendiri. Karakteristik industri gim daring yang sebagian besar diselenggarakan oleh perusahaan teknologi global dengan yurisdiksi di luar Indonesia menimbulkan persoalan penegakan hukum lintas batas. Mekanisme verifikasi usia yang umumnya hanya berbasis pengisian formulir mandiri (*self-declaration*) juga sangat mudah dimanipulasi oleh anak untuk mengakses layanan yang seharusnya dibatasi. Kesenjangan antara norma hukum yang komprehensif dengan realitas teknis dan operasional platform inilah yang menjadi titik tolak penting bagi penelitian ini untuk menganalisis secara kritis sejauh mana UU PDP dan peraturan terkait mampu memberikan perlindungan hukum yang efektif bagi data pribadi anak dalam penggunaan platform *online gaming*.

Kajian mengenai perlindungan data pribadi anak di ruang digital telah berkembang dalam satu dekade terakhir, sekalipun pembahasan yang secara spesifik menyoroti platform gim daring masih relatif terbatas. Widyarningsih dan Suryaningsi (2022) mengkaji perlindungan hukum terhadap data pribadi digital anak sebagai hak atas privasi di Indonesia. Hasil penelitian menemukan bahwa sebelum berlakunya UU PDP, tidak terdapat peraturan perundang-undangan yang secara khusus memberikan perlindungan terhadap data personal anak, baik dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik maupun Undang-Undang Perlindungan Anak. Akibatnya, tidak ada prosedur hukum yang dapat menjamin proteksi data pribadi anak secara memadai pada masa itu. Faizah dkk. (2023) meneliti penguatan perlindungan data pribadi melalui otoritas pengawas di Indonesia dengan membandingkannya terhadap kerangka hukum Hong Kong. Kajian ini menyimpulkan bahwa keberadaan otoritas pengawas independen menjadi prasyarat penting bagi efektivitas penegakan hukum perlindungan data, termasuk data anak.

Penelitian yang lebih baru mulai menyoroti persoalan implementasi pascaberlakunya UU PDP. Erikha dan Hoesein (2025) mengkaji strategi pencegahan kebocoran data pribadi melalui peran Kementerian Komunikasi dan Digital serta Gerakan Siberkreasi dalam edukasi digital. Mereka menemukan bahwa pendekatan preventif berbasis literasi digital menjadi elemen penting yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh instrumen hukum represif. Sementara itu, Rizki Bachtiar, Ardytia, dan Brian Wicaksono (2025) menganalisis penegakan hukum data pribadi pada UU PDP dengan membandingkannya terhadap *General Data Protection Regulation* Uni Eropa, khususnya dalam konteks Jerman. Studi tersebut menyimpulkan bahwa UU PDP masih belum memiliki pengawasan yang tegas, standar perlindungan yang jelas, serta belum terbentuknya lembaga pengawas yang independen secara penuh. Hamalia Ika Putri, Sa'diah, dan Munib (2025) mengkaji kekosongan hukum perlindungan data pribadi anak di media digital dan menemukan bahwa pengaturan perlindungan data pribadi anak di Indonesia masih tersebar di berbagai instrumen hukum, bersifat umum, dan belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik kerentanan anak di ruang digital secara spesifik, termasuk dalam konteks layanan yang berorientasi hiburan interaktif seperti gim daring.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut umumnya membahas perlindungan data pribadi anak secara umum di ruang digital, tanpa memfokuskan analisis pada karakteristik khas platform *online gaming* sebagai objek kajian. Sebagian besar kajian tersebut juga dilakukan sebelum atau pada masa awal transisi keberlakuan UU PDP, sehingga belum dapat memanfaatkan perkembangan regulasi teknis terbaru yang secara langsung relevan dengan industri gim daring. Regulasi yang dimaksud adalah Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak (PP TUNAS) beserta Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 sebagai aturan

pelaksananya. Penelitian ini berbeda dari kajian-kajian tersebut dalam tiga hal utama. Pertama, penelitian ini secara spesifik memfokuskan analisis pada karakteristik pengumpulan dan pemrosesan data pribadi anak dalam konteks platform gim daring, yang memiliki pola pengumpulan data berlapis (data identitas, data pembayaran, data lokasi, dan data perilaku algoritmik) yang berbeda dari platform digital pada umumnya.

Kedua, penelitian ini menggunakan kerangka regulasi paling mutakhir, termasuk PP TUNAS yang secara eksplisit mengategorikan platform gim daring sebagai layanan digital berisiko tinggi bagi anak. Ketiga, penelitian ini tidak berhenti pada deskripsi normatif mengenai hak subjek data anak, melainkan menganalisis secara kritis kesenjangan antara desain hukum yang berlapis dengan tantangan teknik dan yurisdiksional dalam penagakannya terhadap penyelenggara platform gim daring, yang sebagian besar beroperasi secara lintas batas negara. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan tiga permasalahan utama, yaitu: bagaimana bentuk pengumpulan dan potensi penyalahgunaan data pribadi anak dalam penggunaan platform *online gaming*; bagaimana perlindungan hukum data pribadi anak dalam penggunaan platform *online gaming* berdasarkan Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi; serta bagaimana tanggung jawab penyelenggara platform *online gaming* terhadap perlindungan data pribadi anak.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk pengumpulan data pribadi anak dalam platform *online gaming* serta risiko penyalahgunaannya. Tujuan berikutnya adalah menganalisis konstruksi perlindungan hukum data pribadi anak berdasarkan UU PDP dan peraturan terkait, termasuk PP TUNAS, dalam konteks penggunaan platform gim daring. Terakhir, penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi bentuk dan batas tanggung jawab hukum penyelenggara platform *online gaming* dalam menjamin keamanan, kerahasiaan, dan penggunaan data pribadi anak secara sah sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif (*legal normative research*), yaitu penelitian yang mengkaji hukum sebagai sistem norma tertulis dengan menelaah asas-asas hukum, sinkronisasi antarperaturan perundang-undangan, serta konsistensi konseptual dalam pengaturan perlindungan data pribadi anak. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yang menelaah seluruh regulasi terkait perlindungan data pribadi, perlindungan anak, dan penyelenggaraan sistem elektronik; pendekatan konseptual (*conceptual approach*), yang digunakan untuk membedah konsep data pribadi anak, persetujuan berlapis (*layered consent*), dan tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik sebagai kerangka analisis; serta pendekatan komparatif secara terbatas (*limited comparative approach*), yang digunakan untuk memperkaya analisis dengan merujuk pada praktik pengaturan perlindungan data anak di yurisdiksi lain sejauh relevan dengan konteks online gaming.

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas tiga jenis. Bahan hukum primer meliputi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi; Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2016; Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024; Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik; Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 tentang

Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik; Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak (PP TUNAS); dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025. Bahan hukum sekunder meliputi buku-buku hukum siber dan perlindungan data pribadi, jurnal ilmiah hukum, serta hasil penelitian yang relevan dengan topik perlindungan data pribadi anak dan penyelenggaraan sistem elektronik. Bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan glosarium teknologi informasi digunakan untuk memperjelas istilah teknis yang digunakan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan menelusuri peraturan perundang-undangan, literatur, laporan lembaga negara seperti KPAI, serta jurnal ilmiah baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis, yaitu memaparkan norma hukum yang berlaku kemudian menganalisisnya secara kritis dengan mengaitkan konsep perlindungan data pribadi anak dengan teori perlindungan hukum dan prinsip *privacy by design*, guna menilai konsistensi konseptual dan kesenjangan implementatif dari kerangka hukum yang mengatur perlindungan data pribadi anak dalam ekosistem platform online gaming.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Pengumpulan dan Potensi Penyalahgunaan Data Pribadi Anak dalam Penggunaan Platform Online Gaming

Kedudukan data pribadi anak sebagai data yang memerlukan perlindungan khusus dalam ruang digital berangkat dari premis bahwa anak, menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Perlindungan Anak, adalah setiap orang yang belum berusia 18 delapan belas tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Anak belum memiliki kematangan hukum, kognitif, maupun psikologis yang setara dengan orang dewasa dalam memahami konsekuensi jangka panjang dari pemberian data pribadinya kepada pihak ketiga.

UU PDP mengakomodasi karakteristik kerentanan ini dengan menempatkan data pribadi anak sejajar dengan data pribadi penyandang disabilitas sebagai kategori yang memerlukan mekanisme persetujuan berlapis. Pemrosesan data pribadi anak wajib memperoleh persetujuan dari orang tua dan atau wali anak yang bersangkutan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Konstruksi persetujuan berlapis ini secara filosofis mencerminkan pengakuan bahwa anak tidak dapat sepenuhnya bertindak sebagai subjek hukum otonom (*legal capacity*) dalam relasi kontraktual dengan penyelenggara sistem elektronik. Oleh karena itu, negara menempatkan orang tua atau wali sebagai perantara hukum (*legal proxy*) yang bertanggung jawab menjamin kepentingan terbaik anak dalam pemrosesan data pribadinya.

Dalam ekosistem *online gaming*, karakteristik pengumpulan data pribadi anak memiliki pola yang jauh lebih kompleks dibandingkan layanan digital biasa karena melibatkan empat lapisan data:

- 1) **Data Identitas Dasar (*Identity Data*):** Meliputi nama, tanggal lahir, alamat surel, dan nomor telepon saat proses pendaftaran akun. Data ini berfungsi sebagai kredensial autentikasi, namun kerap dikumpulkan tanpa mekanisme verifikasi yang memadai untuk memastikan kebenaran usia pengguna.
- 2) **Data Finansial (*Payment Data*):** Meliputi informasi kartu pembayaran, dompet digital, atau metode pembayaran lain yang dihubungkan dengan akun untuk memfasilitasi transaksi mikro pembelian item virtual (*in-game purchase*). Transaksi mikro ini menjadi model bisnis utama sebagian besar

platform gim daring modern bergaya *free to play*.

- 3) Data Lokasi dan Perangkat (*Device and Location Data*): Dikumpulkan melalui izin akses terhadap Global Positioning System (GPS), daftar kontak, kamera, maupun mikrofon perangkat yang digunakan anak.
- 4) Data Perilaku (*Behavioral Data*): Jejak digital dari pola interaksi anak dengan platform, seperti durasi bermain, preferensi konten, pola pengeluaran, interaksi sosial, hingga respons emosional yang dianalisis melalui algoritma pembelajaran mesin (*machine learning*) untuk kepentingan personalisasi konten dan iklan bertarget (*targeted advertising*).

Kompleksitas pengumpulan data berlapis ini menimbulkan sejumlah risiko penyalahgunaan yang saling berkelindan. Pertama, risiko komersialisasi data anak tanpa persetujuan yang sah melalui praktik iklan bertarget atau penjualan data kepada pihak ketiga tanpa persetujuan eksplisit orang tua. Praktik ini bertentangan dengan prinsip pembatasan tujuan (*purpose limitation*) dalam UU PDP. Kedua, risiko eksploitasi ekonomi melalui desain manipulatif (*dark pattern*). Data perilaku anak dianalisis untuk merancang mekanisme transaksi mikro yang mendorong perilaku konsumtif berulang, misalnya melalui pemberitahuan mendesak (*urgency notification*), item bernilai terbatas waktu, atau sistem hadiah acak (*loot box*) yang menyerupai mekanisme perjudian.

Kedua risiko di atas diikuti oleh risiko predasi daring (*online grooming*), di mana fitur interaksi sosial dalam platform gim daring seperti obrolan suara (*voice chat*) atau pesan langsung dimanfaatkan pihak tidak bertanggung jawab untuk mendekati dan membangun relasi dengan anak berdasarkan data profil mereka. Terakhir, risiko kebocoran data (*data breach*) akibat lemahnya standar keamanan siber penyelenggara platform yang berpotensi mengekspos data pribadi anak dalam skala masif kepada pelaku kejahatan siber untuk pencurian identitas.

Signifikansi risiko ini semakin nyata mengingat temuan KPAI yang mencatat 110 anak terjerat jaringan terorisme melalui media sosial dan kasus gim daring pada tahun 2025, serta posisi Indonesia yang menempati peringkat keempat global dalam kasus pornografi anak di ruang digital berdasarkan survei NCMEC. Data tersebut menegaskan bahwa risiko dalam ekosistem gim daring bukan semata privasi data yang bersifat abstrak, melainkan ancaman nyata yang berkaitan langsung dengan keselamatan fisik dan psikologis anak. Penanganannya harus diintegrasikan ke dalam kerangka perlindungan anak secara luas.

B. Perlindungan Hukum Data Pribadi Anak dalam Penggunaan Platform Online Gaming Berdasarkan UU Pelindungan Data Pribadi

Kerangka perlindungan hukum data pribadi anak dalam UU PDP dibangun di atas sejumlah prinsip pemrosesan data pribadi yang memperoleh penekanan khusus ketika diterapkan pada subjek data anak. Prinsip pertama adalah prinsip persetujuan yang sah (*lawful consent*), yang dikonstruksikan sebagai persetujuan berlapis dari orang tua atau wali. Prinsip kedua adalah prinsip pembatasan tujuan (*purpose limitation*), yang mewajibkan pengendali data untuk memproses data pribadi anak semata untuk tujuan yang telah dinyatakan secara eksplisit dan sah pada saat pengumpulan data. Pemanfaatan data perilaku anak untuk kepentingan iklan bertarget yang tidak diberitahukan sejak awal berpotensi melanggar prinsip ini. Prinsip ketiga adalah prinsip minimalisasi data (*data minimization*), yang mensyaratkan pengendali data hanya mengumpulkan data pribadi yang relevan dan diperlukan untuk mencapai tujuan pemrosesan. Permintaan akses terhadap data yang tidak relevan dengan fungsi inti layanan gim, seperti akses kontak atau lokasi presisi tanpa fungsi yang jelas, berpotensi melanggar prinsip ini.

Selain prinsip pemrosesan, UU PDP memberikan seperangkat hak kepada subjek data anak melalui

perwakilan orang tua atau wali, yang meliputi:

- 1) Hak mendapatkan informasi mengenai kejelasan identitas, dasar kepentingan hukum, tujuan permintaan, dan penggunaan data pribadi.
- 2) Hak melengkapi, memperbarui, dan memperbaiki kesalahan data pribadi.
- 3) Hak mengakses dan mendapatkan salinan data pribadi.
- 4) Hak mengajukan keberatan atas tindakan pengambilan keputusan yang hanya didasarkan pada pemrosesan secara otomatis, termasuk pembuatan profil (*automated decision making and profiling*).
- 5) Hak menuntut dan menerima ganti rugi atas pelanggaran pemrosesan data pribadi.

Hak mengajukan keberatan atas pembuatan profil otomatis memiliki relevansi khusus dalam konteks *online gaming*, mengingat sebagian besar platform gim daring menggunakan algoritma personalisasi untuk memetakan pola perilaku dan preferensi anak.

Dari sisi kewajiban pengendali data, penyelenggara platform gim daring bertanggung jawab penuh untuk memastikan keabsahan dasar pemrosesan data, termasuk memastikan diperolehnya persetujuan sah dari orang tua atau wali. Kewajiban ini mencakup pula pelaksanaan penilaian dampak perlindungan data pribadi (*data protection impact assessment*) bagi pemrosesan yang berisiko tinggi dalam skala besar. Sekalipun demikian, sebagaimana disoroti Rizki Bachtiar, *et al* (2025), UU PDP hingga saat ini masih menghadapi keterbatasan dalam hal kejelasan standar teknis pelaksanaan kewajiban tersebut, terutama mengenai mekanisme verifikasi persetujuan orang tua yang dapat diaudit secara teknis.

Persoalan mendasar yang muncul adalah kesenjangan antara desain normatif dengan realitas teknis platform. Mekanisme verifikasi usia yang lazim digunakan pada umumnya masih bersifat pengisian formulir mandiri (*self declaration*) tanpa verifikasi independen, sehingga anak dapat dengan mudah memanipulasi data tanggal lahir untuk melewati batasan usia minimum. Kondisi ini konsisten dengan temuan Hamalia Ika Putri, Sa'diah, dan Munib (2025) bahwa pengaturan perlindungan data pribadi anak di Indonesia masih bersifat umum dan belum mengakomodasi karakteristik kerentanan anak di ruang digital secara spesifik, terutama celah teknis dalam mekanisme verifikasi usia.

Perkembangan penting yang memperkuat kerangka ini datang dari Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak (PP TUNAS). Regulasi ini mengategorikan platform digital berdasarkan tingkat risikonya terhadap anak, dengan kriteria penggunaan algoritma adiktif, kekuatan moderasi konten, dan kecukupan perlindungan privasi. PP TUNAS telah menetapkan sejumlah platform gim daring, termasuk Roblox, sebagai layanan berisiko tinggi yang tunduk pada kewajiban pembatasan lebih ketat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 sebagai aturan pelaksana PP TUNAS, anak di bawah usia 16 tahun tidak lagi diperkenankan memiliki akun pada platform digital berisiko tinggi tersebut, sekalipun mereka tetap dapat mengakses kontennya tanpa akun dengan penyesuaian klasifikasi usia. Pendekatan berbasis risiko (*risk-based approach*) PP TUNAS ini melengkapi pendekatan berbasis persetujuan (*consent-based approach*) UU PDP. Perlindungan data anak dalam platform gim daring kini bertumpu pada dua mekanisme yang saling melengkapi: pembatasan akses berbasis usia dan klasifikasi risiko platform di satu sisi, serta kewajiban persetujuan berlapis dan prinsip pemrosesan data yang sah di sisi lain.

Meskipun demikian, sinkronisasi antara kedua kerangka hukum tersebut belum sepenuhnya teruji dalam praktik. PP TUNAS baru mulai diterapkan secara bertahap pada Maret 2026, sedangkan UU PDP baru efektif berlaku penuh sejak Oktober 2024. Kesenjangan waktu implementasi ini menyisakan periode

transisi yang cukup panjang di mana perlindungan data pribadi anak pada praktiknya masih bergantung pada kebijakan internal masing-masing penyelenggara platform. Standar internal tersebut sangat beragam dan tidak selalu selaras dengan prinsip hukum nasional Indonesia, terlebih bagi platform yang berbasis di luar yurisdiksi Indonesia.

C. Tanggung Jawab Penyelenggara Platform Online Gaming terhadap Perlindungan Data Pribadi Anak

Tanggung jawab hukum penyelenggara platform *online gaming* terhadap perlindungan data pribadi anak dapat dianalisis melalui dua kerangka hukum yang saling melengkapi, yaitu kerangka hukum perlindungan data pribadi dan kerangka hukum penyelenggaraan sistem elektronik. Dari perspektif UU PDP, penyelenggara platform gim daring berkedudukan sebagai pengendali data pribadi (*data controller*) yang memikul tanggung jawab hukum penuh atas keabsahan pemrosesan data. Tanggung jawab ini mulai dari memastikan diperolehnya persetujuan yang sah, menerapkan langkah-langkah teknis dan organisatoris perlindungan keamanan data, hingga memberikan pemberitahuan kepada otoritas pengawas dan subjek data dalam hal terjadi kegagalan perlindungan data pribadi (*data breach notification*). Kegagalan memenuhi kewajiban tersebut berpotensi menimbulkan tanggung jawab administratif, perdata, bahkan pidana, termasuk ancaman pidana bagi pihak yang dengan sengaja memalsukan atau memperjualbelikan data pribadi.

Dari perspektif Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, penyelenggara platform gim daring memenuhi kualifikasi sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE). Sebagai PSE, mereka memiliki kewajiban administratif untuk melakukan pendaftaran kepada Kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika, serta kewajiban menyediakan sistem elektronik yang andal dan aman yang menjamin ketersediaan, kerahasiaan, dan integritas data. Kewajiban ini menjadi krusial mengingat besarnya volume data yang diproses dan tingginya proporsi pengguna anak, yang menjadikan platform tersebut sebagai objek pengawasan prioritas keamanan siber.

Kehadiran PP TUNAS memperluas dan mempertegas cakupan tanggung jawab tersebut secara spesifik bagi platform gim daring yang dikategorikan berisiko tinggi. Penyelenggara sistem elektronik dibebani sejumlah kewajiban konkret, yaitu:

1. Menyediakan mekanisme verifikasi usia yang memadai untuk memastikan kepatuhan terhadap batasan usia minimum kepemilikan akun.
2. Menyediakan informasi mengenai batas usia minimum dan rentang usia yang diperbolehkan menggunakan produk, layanan, atau fitur tertentu.
3. Menerapkan moderasi konten untuk mencegah paparan anak terhadap konten yang tidak sesuai usia.
4. Menyediakan mekanisme pelaporan yang mudah diakses bagi pengguna maupun orang tua untuk melaporkan pelanggaran.
5. Menerapkan pengaturan privasi berbasis usia sebagai pengaturan bawaan (*privacy by default*).
6. Menyediakan edukasi dan literasi digital bagi anak dan orang tua mengenai penggunaan platform secara aman.

Ketentuan mengenai sanksi dalam kerangka PP TUNAS secara tegas ditujukan kepada penyelenggara sistem elektronik, bukan kepada anak maupun orang tua, dengan bentuk sanksi berjenjang

mulai dari teguran tertulis, pembatasan layanan, hingga penghentian operasional di Indonesia. Konstruksi tanggung jawab berbasis risiko PP TUNAS secara konseptual sejalan dengan prinsip akuntabilitas (*accountability*) dalam perlindungan data pribadi, yang menempatkan beban pembuktian kepatuhan pada pihak pengendali data, bukan pada subjek data yang lemah seperti anak. Pendekatan ini juga selaras dengan prinsip *privacy by design and by default* melalui kewajiban penerapan pengaturan privasi berbasis usia sebagai pengaturan bawaan. Namun, keberhasilan kerangka tanggung jawab ini sangat bergantung pada kejelasan dan proporsionalitas aturan turunannya. Tanpa standar teknis yang jelas mengenai metode verifikasi usia yang dapat diterima, penyelenggara platform berisiko menerapkan kepatuhan yang bersifat formalitas administratif semata tanpa benar-benar mengurangi risiko, sekaligus menciptakan ketidakpastian hukum bagi pelaku usaha sektor gim daring.

Tantangan tersendiri muncul dalam penegakan tanggung jawab ini terhadap penyelenggara platform gim daring yang beroperasi lintas yurisdiksi, karena sebagian besar platform populer seperti Roblox dikelola oleh entitas hukum luar negeri. Sekalipun prinsip ekstrateritorialitas UU PDP dan PP TUNAS memungkinkan penerapan kewajiban hukum terhadap penyelenggara asing, efektivitas penagakannya tetap bergantung pada ketersediaan mekanisme kerja sama internasional, kapasitas kelembagaan otoritas pengawas dalam melakukan investigasi lintas batas, serta kesediaan platform global untuk tunduk secara sukarela pada yurisdiksi hukum Indonesia. Keterbatasan inilah yang menyebabkan tanggung jawab penyelenggara platform masih menghadapi kesenjangan implementatif yang signifikan terhadap entitas di luar jangkauan yurisdiksi teritorial Indonesia secara langsung.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan analisis tersebut, tanggung jawab penyelenggara platform *online gaming* terhadap perlindungan data pribadi anak membutuhkan pendekatan penegakan yang bersifat kombinatorik. Pendekatan ini meliputi penguatan kapasitas kelembagaan otoritas pengawas data pribadi dalam negeri, kerja sama internasional dengan otoritas sejenis, penentuan standar teknis verifikasi usia yang jelas dan dapat diaudit, serta partisipasi aktif orang tua dan lembaga pendidikan dalam mengawasi aktivitas digital anak sebagai lapisan perlindungan tambahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan tiga hal pokok. Pertama, pengumpulan data pribadi anak dalam platform *online gaming* bersifat berlapis dan kompleks, meliputi data identitas, data finansial, data lokasi dan perangkat, hingga data perilaku yang dihasilkan dari algoritma personalisasi platform, yang secara kumulatif menimbulkan risiko penyalahgunaan berupa komersialisasi data tanpa persetujuan sah, eksploitasi ekonomi melalui desain manipulatif, predasi daring, dan kebocoran data yang berdampak langsung terhadap keselamatan fisik dan psikologis anak.

Kedua, perlindungan hukum data pribadi anak dalam UU PDP dibangun di atas prinsip persetujuan berlapis dari orang tua atau wali, prinsip pembatasan tujuan, dan prinsip minimalisasi data, yang diperkuat oleh kerangka hukum berbasis risiko melalui Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 (PP TUNAS) yang secara eksplisit mengategorikan platform gim daring sebagai layanan digital berisiko tinggi bagi anak dan mewajibkan verifikasi usia serta moderasi konten yang lebih ketat.

Ketiga, tanggung jawab penyelenggara platform *online gaming* terhadap perlindungan data pribadi anak mencakup kewajiban sebagai pengendali data pribadi sekaligus penyelenggara sistem elektronik, namun penagakannya masih menghadapi kesenjangan implementatif yang signifikan, terutama akibat mekanisme verifikasi usia yang mudah dimanipulasi, ketiadaan standar teknis yang seragam, dan

keterbatasan penegakan hukum terhadap penyelenggara platform yang beroperasi lintas yurisdiksi.

Atas dasar simpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa hal. Pemerintah, melalui otoritas perlindungan data pribadi dan Kementerian Komunikasi dan Digital, perlu menyusun standar teknis yang jelas dan dapat diaudit mengenai mekanisme verifikasi usia yang wajib diterapkan **oleh** penyelenggara platform gim daring, tidak semata bertumpu pada pengisian formulir mandiri yang mudah dimanipulasi. Penguatan kerja sama internasional dengan otoritas perlindungan data pribadi negara lain perlu menjadi prioritas untuk mengatasi keterbatasan penegakan hukum terhadap penyelenggara platform gim daring yang berkedudukan di luar yurisdiksi Indonesia.

Sinkronisasi teknis antara UU PDP dan PP TUNAS beserta aturan pelaksanaannya perlu terus disempurnakan agar kedua kerangka hukum tersebut dapat bekerja secara saling melengkapi, bukan tumpang tindih, dalam melindungi data pribadi anak pada platform gim daring. Selain itu, edukasi literasi digital bagi anak dan orang tua perlu terus diperkuat sebagai lapisan perlindungan tambahan yang bersifat preventif, mengingat instrumen hukum semata tidak akan cukup efektif tanpa disertai kesadaran dan partisipasi aktif dari lingkungan terdekat anak. Penelitian lanjutan dengan pendekatan yuridis empiris disarankan untuk mengukur secara kuantitatif dan kualitatif efektivitas implementasi PP TUNAS dan aturan pelaksanaannya pada platform-platform gim daring populer di Indonesia pascaberlakunya kebijakan tersebut secara penuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2025). *Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2025*. Jakarta: BPS.
- Center for Indonesian Policy Studies (CIPS). (2026). *Melindungi Anak di Ruang Digital: Memperkuat PP TUNAS*. Jakarta: CIPS.
- Djafar, Wahyudi, dkk. (2016). *Perlindungan Data Pribadi di Indonesia: Usulan Pembentukan Lembaga Kebijakan dari Perspektif Hak Asasi Manusia*. Jakarta: Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat (ELSAM).
- Erikha, Annisa, dan Zainal Arifin Hoesein. (2025). Strategi Pencegahan Kebocoran Data Pribadi Melalui Peran Kominfo dan Gerakan Siberkreasi dalam Edukasi Digital. *Jurnal Retentum*, 7(1), 48–64.
- Faizah, Azza Fitrahul, dkk. (2023). Penguatan Pelindungan Data Pribadi Melalui Otoritas Pengawas di Indonesia Berdasarkan Perbandingan Hukum Hong Kong. *Hakim: Jurnal Ilmu Hukum dan Sosial*, 1(3), 1–27.
- Hamalia Ika Putri, Siti Aminatus Sa'diah, dan Ali Munib. (2025). Kekosongan Hukum Perlindungan Data Pribadi Anak di Media Digital. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Keilmuan Mandira Cendikia*, 3(12), 45–51. <https://doi.org/10.70570/jimkmc.v3i12.2037>
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2026). *Siaran Pers: PP TUNAS, Langkah Pemerintah Lindungi Anak dan Kelompok Rentan di Ruang Digital*. Diakses dari <https://www.komdigi.go.id>.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2024). *Laporan Tahunan Komisi Perlindungan Anak Indonesia Tahun 2024*. Jakarta: KPAI.
- Makarim, Edmon. (2018). *Pengantar Hukum Telematika: Suatu Kompilasi Kajian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC). *Survei Kasus Pornografi Anak di Ruang Digital*. Diakses dari <https://www.missingkids.org>.

- Niffari, Hanifan. (2020). Perlindungan Data Pribadi sebagai Bagian dari Hak Asasi Manusia atas Perlindungan Diri Pribadi. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik.
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Rizki Bachtiar, F., Ardytia, W., dan Brian Wicaksono, D. (2025). Analisis Penegakan Hukum Data Pribadi pada Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi di Indonesia. *AMAR: Jurnal Ilmiah Hukum*, 3(2), 101–110. <https://doi.org/10.62734/amar.v3i2.762>
- Sinta Dewi Rosadi. (2015). *Cyber Law: Aspek Data Privasi Menurut Hukum Internasional*, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 dan terakhir dengan Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Menjadi Undang-Undang.
- Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 196, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6820.
- Widyaningsih, T., dan Suryaningsi, S. (2022). Kajian Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Digital Anak Sebagai Hak Atas Privasi di Indonesia. *Nomos: Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*.