

**PEMBINGKAIAN BERITA PADA MEDIA SIBER DETIK.COM
MENGENAI LARANGAN *GAME ONLINE* ROBLOX BAGI
ANAK-ANAK OLEH KEMENDIKDASMEN**

LUTHFIYYAH RAHMADIENA

ABSTRAK

Perkembangan media siber telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, termasuk mengenai polemik larangan bermain *game online* Roblox bagi anak-anak yang diimbau oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah karena dinilai berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembingkai Detik.com dalam pemberitaan mengenai larangan *game online* Roblox bagi anak-anak. Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi perangkat framing model Robert N. Entman yang meliputi *define problems*, *diagnose causes*, *make moral judgement*, dan *treatment recommendation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 22 artikel berita Detik.com yang diterbitkan pada periode 4–14 Agustus 2025 lebih banyak menonjolkan berbagai risiko penggunaan Roblox, seperti paparan konten yang tidak sesuai usia, interaksi dengan orang asing, *cyberbullying*, kecanduan gim, serta dampaknya terhadap perkembangan psikologis dan sosial anak. Selain itu, Detik.com membingkai bahwa penyelesaian persoalan tidak hanya melalui pembatasan akses terhadap Roblox, melainkan dari penguatan literasi digital, peningkatan pengawasan orang tua, penyempurnaan regulasi pemerintah, serta kolaborasi antara pemerintah, keluarga, institusi pendidikan, dan penyelenggara platform digital. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Detik.com tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga mengonstruksi realitas melalui proses framing dengan menempatkan perlindungan anak sebagai fokus utama pemberitaan.

Kata Kunci: Anak-anak, *Game Online* Roblox, Framing, Robert N. Entman, Detik.com.

**THE FRAMING OF NEWS COVERAGE ON DETIK.COM
REGARDING THE MINISTRY OF PRIMARY AND SECONDARY
EDUCATION'S BAN ON THE ROBLOX ONLINE GAME FOR
CHILDREN**

LUTHFIYYAH RAHMADIENA

ABSTRACT

The rapid growth of digital news media has transformed how the public accesses information, including debates surrounding the recommendation to restrict children's access to the online gaming platform Roblox due to concerns over its potential risks to children's development. This study aims to examine how Detik.com framed news coverage regarding the proposed restriction on Roblox for children. The research employed a qualitative approach within a constructivist paradigm. Data were collected through documentation of news articles and analyzed using Robert N. Entman's framing model, consisting of define problems, diagnose causes, make moral judgments, and treatment recommendations. The analysis covered 22 news articles published by Detik.com between 4 and 14 August 2025. The findings show that Detik.com predominantly framed Roblox as a potential threat by emphasizing risks such as exposure to age-inappropriate content, interactions with strangers, cyberbullying, gaming addiction, and negative psychological and social impacts on children. Rather than portraying access restriction as the sole solution, the news coverage highlighted the importance of digital literacy, parental supervision, stronger government regulation, and collaboration among government institutions, families, educational institutions, and digital platform providers. The study concludes that Detik.com not only reported the issue but also constructed social reality through framing practices that positioned child protection as the central perspective in its coverage.

Keywords: Children, Roblox Online Game, News Framing, Robert N. Entman; Detik.com.