



Sumber: www.nfi.edu

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

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Luthfiyyah Rahmadiena

NIM : 2210411047



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
“VETERAN” JAKARTA**

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



Luthfiyyah Rahmadiena

2210411047

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir diajukan oleh:

Nama : Luthfiyyah Rahmadien^a

NIM : 2210411047

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

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

Telah berhasil melakukan bimbingan minimal **8X** dihadapan dosen pembimbing diterima sebagai bagian persyaratan untuk melakukan sidang **TUGAS AKHIR** yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana, pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Pembimbing



(Dewanto Samodro, M.I.Kom)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian :

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Luthfiyyah Rahmadiena

NIM : 2210411047

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 27 Juni 2026

Yang menyatakan,


(Luthfiyyah Rahmadiena)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfiyyah Rahmadiena
NIM : 2210411047
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

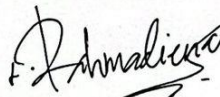
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 12 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Luthfiyyah Rahmadiena

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Luthfiyyah Rahmadiena
NIM : 2210411047
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Pembungkai Berita pada Media Siber Detik.com
Mengenai Larangan Game Online Roblox bagi
Anak-anak oleh Kemendikdasmen

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

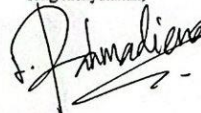
1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 12 Agustus 2026

Yang menyatakan,



(Luthfiyyah Rahmadiena)

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Luthfiyyah Rahmadiena
NIM : 2210411047
PROGRAM STUDI : S1 Ilmu Komunikasi
JUDUL : **PEMBINGKAIAN BERITA PADA MEDIA SIBER
DETIK.COM MENGENAI LARANGAN *GAME ONLINE* ROBLOX BAGI
ANAK-ANAK OLEH KEMENDIKDASMEN**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



(Dewanto Samodro, M.I.Kom)

Penguji 1



(Chairun Nisa Zempi, S.I.Kom, MA.)

Penguji 2



(Dede Suprayitno, M.I.Kom)

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



(Uljanatunnisa, S.Sos. MA)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 21 Juli 2026

**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.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala izin dan curahan rahmat hidayat-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBINGKAIAN BERITA PADA MEDIA SIBER DETIK.COM MENGENAI LARANGAN *GAME ONLINE* ROBLOX BAGI ANAK-ANAK OLEH KEMENDIKDASMEN”. Penelitian ini dilaksanakan sejak September 2025.

Di antara seluruh baitan kata dalam skripsi ini, kata pengantar adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menghaturkan rasa terima kasih yang mendalam. Bismillahirrahmanirrahim, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Dr. S. Bakti Istiyanto, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Uljanatunnisa, S.Sos.,MA. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Ibu Dr. Witanti Prihatiningsih, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah menemani dan mendukung penulis sejak semester 1 hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Chairun Nisa Zempi, S.I.Kom., MA. dan Bapak Dede Suprayitno, M.I.Kom., selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini yang ditujukan untuk menguji skripsi penulis.
5. Mas Dewanto Samodro, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis yang kadang suka *kidding*. Di tengah hiruk pikuk kesibukan Mas Dewanto, penulisan ucapkan terima kasih karena selalu memudahkan proses penulisan skripsi ini.
6. Kedua orang tua yang penulis cintai dan hormati, Bapak dan Ibu. Terima kasih atas setiap perpanjangan doa yang kalian panjatkan, setiap keyakinan yang kalian berikan, setiap harapan yang kalian semogakan, setiap nasihat yang kalian tuturkan, dan setiap usaha yang kalian kerahkan untuk dapat menghantarkan penulis hingga ke jenjang Perguruan Tinggi. Segala sukses

- dan hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua. Selalu kebersamaan setiap fase kehidupan penulis, ya.
7. Saudara-saudara penulis, Aa Fuad, Aa Yana, Aa Romi, dan Irsyad, *The Core Four* terima kasih sudah hadir menemani proses bertumbuh penulis dan menjadikan penulis paling cantik di antara kalian. Tak lupa Teh Nisa dan Kak Indah selaku kakak ipar penulis yang selalu menyemangati dan hadir sebagai sosok kakak perempuan bagi penulis. Dan untuk 5 jagoan yaitu keponakan-keponakan penulis yang hingar bingar celotehannya menjadikan melepas penat penulis.
 8. Mba Ayu dan Dea, dua wanita yang kukenal sejak kecil dan selalu memotivasi karena piawai dalam akademik dan selalu sabar dengan tingkah laku penulis.
 9. Sahabat Madrasah Tsanawiyah (MTS) penulis, Risma, Najwa, dan Nayunda, serta sahabat Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis, Eikel, Nainna, Okta, Carine, dan Salwa yang selalu menanyakan kabar dan memotivasi penulis hingga skripsi ini terselesaikan.
 10. Sahabat penulis di bangku kuliah yaitu 14 orang Warga Bolang yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu di sini. Tapi di antaranya ada Hafida, *my ride or die since* PKKMB. Ada pula Duo Cegil panutanku, Naura dan Radhin, yang selalu menemani penulis di situasi dan kondisi apapun. Serta HRDku, Rasya, Bintang, dan Hilmi, yang selalu huru hara tapi kembali hura hura bersama. Kuucapkan terima kasih karena kehadiran kalian, menjadikan kehidupan perkuliahan penulis terasa begitu magis dan penuh dengan humoris.
 11. UKM MC UPNVJ, UKM STVJ, dan BEM FISIP UPNVJ di mana organisasi tempat penulis bertumbuh dan berkembang di lingkungan kampus, sehingga bertemu dengan banyak relasi dan menimba pengalaman baik *soft skill* maupun *hard skill*.
 12. Rekan kerjaku di Tiebymin yaitu Bano, Carissa, Aliffa, Adik Kayla, Kak Asyifa, Elysa, dan Kak Caca. Terima kasih atas segala pengertian serta bantuan yang diberikan dalam pekerjaan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Mohon maaf karena penulis kerap kali menyusahkan.

13. Laptop penulis yang sudah kebersamaan selama 7 Tahun. Hadiah dari Ibu karena penulis berhasil meraih peringkat pertama di bangku Kelas 10 SMA kala itu. Terima kasih telah bertahan dan bekerja sama selama proses penulisan tugas akhir skripsi ini, meskipun sering ngambek sampai file skripsi penulis sempat hilang.
14. Penulis juga haturkan terima kasih kepada anggota *boygroup* EXO yang secara tidak langsung menjadi penyemangat juga pelepas penat selama proses penulisan skripsi ini. Semoga kelak penulis bisa bertemu secara langsung dan dengan formasi anggota yang lengkap.
15. Terakhir dan yang selalu hadir, yaitu diri penulis sendiri. Terima kasih sudah menyelesaikan kewajiban sebagai Mahasiswa dengan sebaik-baiknya. Terima kasih karena senantiasa berusaha menebat baik dan tak lupa memeluk setiap pelik. Dekap selalu motto hidup yang ditanamkan, *“Hidup hanya sekali, hidupilah yang berarti dan nikmati”*.

Sebagai manusia biasa penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tentu tak luput dari kesalahan, karena terbatasnya kemampuan dari ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Untuk itu, penulis bersedia menerima kritik dan saran yang membangun. Atas perhatiannya, terima kasih.

Jakarta, 27 Juni 2026



Luthfiyyah Rahmadiena

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB 1.....	17
PENDAHULUAN.....	17
1.1. Latar Belakang Masalah	17
1.2. Rumusan Masalah	27
1.3. Tujuan Penelitian.....	27
1.3.1. Tujuan Teoritis	27
1.3.2. Tujuan Praktis	27
1.4. Batasan Masalah.....	27
1.5. Manfaat Penelitian.....	28
1.5.1. Manfaat Akademis	28
1.5.2. Manfaat Praktis	28
1.6. Sistematika Penelitian	29
BAB II.....	30
TINJAUAN PUSTAKA.....	30
2.1. Penelitian Terdahulu.....	30
2.2. Konsep dan Teori Penelitian	40
2.2.1. Konsep Penelitian.....	40
2.2.2. Teori Penelitian	50
2.3. Kerangka Pemikiran	58
BAB III.....	60
METODE PENELITIAN	60
3.1. Subjek Penelitian	60
3.2. Objek Penelitian	60
3.3. Jenis Penelitian	61
3.4. Teknik Pengumpulan Data	62

3.5.	Sumber Data	63
3.5.1.	Data Primer	63
3.5.2.	Data Sekunder	67
3.6.	Teknik Analisis Data	67
3.7.	Jadwal Penelitian	71
BAB IV		72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		72
4.1.	Deskripsi Objek Penelitian	72
4.1.1.	Profil detik.com	72
4.2.	Hasil Penelitian	77
4.2.1.	Analisis Framing Model Robert N. Entman	77
4.2.2.	Analisis Berita Detik.com	78
4.2.3.	Pembahasan	140
BAB V		147
KESIMPULAN DAN SARAN		147
5.1.	Kesimpulan	147
5.2.	Saran	148
5.2.1.	Saran Akademis	148
5.2.2.	Saran Praktis	148
DAFTAR PUSTAKA		150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Topik “Roblox Indonesia”	18
Gambar 2 Topik Pencarian Teratas.....	18
Gambar 3 Grafik Pembaca Berita Media Online	20
Gambar 4 Piramida Terbalik.....	45
Gambar 5 Logo Detik.com.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 2 Kerangka Pemikiran.....	59
Tabel 3 Data Primer	64
Tabel 4 Analisis Data dengan Framing Robert N. Entman.....	70
Tabel 5 Jadwal Penelitian.....	71
Tabel 6 Analisis Berita 1 Detik.com	78
Tabel 7 Analisis Berita 2 Detik.com	82
Tabel 8 Analisis Berita 3 Detik.com	85
Tabel 9 Analisis Berita 4 Detik.com	88
Tabel 10 Analisis Berita 5 Detik.com	90
Tabel 11 Analisis Berita 6 Detik.com	92
Tabel 12 Analisis Berita 7 Detik.com	94
Tabel 13 Analisis Berita 8 Detik.com	97
Tabel 14 Analisis Berita 9 Detik.com	100
Tabel 15 Analisis Berita 10 Detik.com	102
Tabel 16 Analisis Berita 11 Detik.com	104
Tabel 17 Analisis Berita 12 Detik.com	107
Tabel 18 Analisis Berita 13 Detik.com	109
Tabel 19 Analisis Berita 14 Detik.com	113
Tabel 20 Analisis Berita 15 Detik.com	114
Tabel 21 Analisis Berita 16 Detik.com	117
Tabel 22 Analisis Berita 17 Detik.com	120
Tabel 23 Analisis Berita 18 Detik.com	122
Tabel 24 Analisis Berita 19 Detik.com	124
Tabel 25 Analisis Berita 20 Detik.com	129
Tabel 26 Analisis Berita 21 Detik.com	133
Tabel 27 Analisis Berita 22 Detik.com	136