

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan keseluruhan hasil pembahasan, pemingkaian yang dibentuk media siber Detik.com melalui pemberitaan terkait larangan *game online* Roblox dalam kurun waktu 4 – 14 Agustus 2026 melalui analisis framing model Robert N. Entman terhadap 22 pemberitaan tercermin bahwa dalam elemen *define problems*, Detik.com mendefinisikan persoalan Roblox sebagai ancaman keamanan digital anak, tercermin dari penonjolan risiko kekerasan dan predator anak pada pemberitaan awal. Pada elemen *diagnose causes*, penyebab persoalan tidak hanya dilekatkan pada sifat Roblox sebagai platform berbasis konten buatan pengguna, tetapi juga pada lemahnya pengawasan orang tua serta rendahnya literasi digital di masyarakat. Pada elemen *make moral judgement*, tergambar pertentangan sikap antara pihak yang mendesak pembatasan tegas dan pihak yang menilai pemblokiran bukan solusi tepat. Adapun pada elemen *treatment recommendation*, Detik.com secara dominan mengarahkan solusi pada penguatan literasi digital, pendampingan orang tua, serta evaluasi regulasi bersama pihak Roblox, ketimbang rekomendasi pemblokiran menyeluruh.

Penelitian ini turut memperlihatkan bahwa pada awal pemberitaan Detik.com lebih banyak menonjolkan *frame* mengenai bahaya Roblox dan kemungkinan pemblokiran platform, perkembangan pemberitaan menunjukkan adanya pergeseran *frame* menuju pendekatan yang lebih komprehensif. Pada artikel-artikel berikutnya, Detik.com lebih sering menghadirkan solusi berupa peningkatan literasi digital, penguatan pengawasan orang tua, penyempurnaan regulasi, optimalisasi fitur *parental control*, reformasi kurikulum pendidikan digital, serta dialog antara pemerintah dan pihak Roblox. Dengan demikian, *frame* dominan yang dibangun Detik.com bukanlah "Roblox harus diblokir", melainkan "perlindungan anak di ruang digital harus diperkuat melalui kolaborasi

antara pemerintah, keluarga, institusi pendidikan, dan penyelenggara platform digital." Temuan ini menunjukkan bahwa Detik.com lebih menekankan pendekatan preventif dan edukatif dibandingkan pendekatan represif dalam mengonstruksi realitas mengenai polemik Roblox.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan analisis pembingkai model Robert N. Entman terhadap pemberitaan larangan game online Roblox di media siber Detik.com dalam kurun waktu 4 – 14 Agustus 2026, penelitian memiliki saran sebagai berikut:

5.2.1. Saran Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai kajian framing media siber terhadap fenomena yang terjadi dan menjadi referensi pendukung bagi penelitian selanjutnya. Namun, mengingat ruang lingkup pembahasannya yang masih relatif luas, diperlukan dukungan dari penelitian lain yang memiliki fokus kajian lebih komprehensif.

1. Studi Komparatif: Disarankan dilakukan penelitian perbandingan antara media siber yang berorientasi umum layaknya *Detik.com* dengan media siber yang berfokus pada teknologi untuk melihat apakah ada perbedaan teknis dalam mendiagnosis masalah Roblox.
2. Perspektif Khalayak: Mengingat model Entman berfokus pada teks, penelitian berikutnya dapat menggunakan metode *Reception Analysis* untuk melihat apakah *frame* "bahaya" yang dibangun *Detik.com* ini diterima secara mutlak oleh orang tua atau justru ditolak.

5.2.2. Saran Praktis

1. Bagi Redaksi Detik.com: Diharapkan untuk lebih memberikan ruang bagi perspektif multidimensi. Selain mengandalkan pernyataan pemerintah Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen),

redaksi perlu memperbanyak kutipan dari pakar keamanan siber dan psikolog anak agar diagnosis penyebab masalah tidak hanya menyudutkan satu pihak, tetapi juga memberikan solusi literasi yang lebih teknis.

2. Bagi Pemerintah (Kemendikdasmen): Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi pemerintah sangat dominan di media. Oleh karena itu, pemerintah sebaiknya menyertai kebijakan pelarangan dengan panduan literasi digital yang konkret, agar masyarakat tidak hanya sekadar "takut" karena berita, tetapi paham cara memitigasi risiko di platform lain.
3. Bagi Masyarakat: Diharapkan bersikap kritis dalam mengonsumsi berita siber. Pembungkaman yang cenderung menonjolkan sisi negatif sebuah platform harus disikapi dengan mencari informasi pembandingan agar tidak terjebak dalam *technopanic* (kepanikan teknologi) yang berlebihan.