



Potensi Pemanfaatan Platform Game Roblox Dalam Rekrutmen Radikalisasi Anak Indonesia di Era Digital

Muhamad Padhil¹ Priyanto² Ahmad G Dohamid³

Universitas Pertahanan Republik Indonesia^{1,2,3}

Email: muhammadpadhil08@gmail.com¹ priyantosuharto@gmail.com²
ahmad.dohamid@idu.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola rekrutmen kelompok radikal melalui potensi pemanfaatan ruang virtual, termasuk platform game online. Penelitian ini bertujuan menganalisis potensi pemanfaatan platform game online dalam rekrutmen radikalisme anak di era digital serta mengkaji fenomena tersebut dalam perspektif peperangan asimetris. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus melalui analisis data sekunder yang bersumber dari laporan resmi, literatur akademik, dan pemberitaan terkait radikalisasi digital anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola rekrutmen mengalami transformasi dari pendekatan konvensional berbasis interaksi fisik menuju pendekatan digital yang lebih terselubung, adaptif, dan sulit dideteksi. Fitur interaktif dalam platform game online, seperti komunikasi real-time, anonimitas pengguna, dan komunitas virtual, dimanfaatkan sebagai media infiltrasi ideologi secara bertahap terhadap anak-anak sebagai kelompok rentan. Dalam perspektif peperangan asimetris, fenomena ini mencerminkan bentuk warfare non-kinetik yang menargetkan dimensi kognitif dan psikologis generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan penguatan literasi digital, pengawasan ruang siber, serta kolaborasi lintas sektor untuk mencegah radikalisasi anak di era digital.

Kata Kunci: Roblox, Radikalisasi Online, Rekrutmen Anak, Ekstremisme Digital

Abstract

The development of digital technology has transformed the recruitment patterns of radical groups through the exploitation of virtual spaces, including online gaming platforms. This study aims to analyze the use of online gaming platforms in child radicalization recruitment in the digital era and to examine the phenomenon from the perspective of asymmetric warfare. The research employs a qualitative approach using a case study method based on secondary data derived from official reports, academic literature, and news related to digital child radicalization. The findings indicate that recruitment patterns have shifted from conventional face-to-face interactions to more covert, adaptive, and difficult-to-detect digital approaches. Interactive features within online gaming platforms, such as real-time communication, user anonymity, and virtual communities, are utilized as tools for gradual ideological infiltration targeting children as a vulnerable group. From the perspective of asymmetric warfare, this phenomenon represents a form of non-kinetic warfare targeting the cognitive and psychological dimensions of younger generations. Therefore, strengthening digital literacy, cyberspace supervision, and cross-sector collaboration are essential to prevent child radicalization in the digital era.

Keyword: Roblox; Online Radicalization; Child Recruitment; Digital Extremism



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

INTRODUCTION

Transformasi digital global yang berlangsung selama dua dekade terakhir telah secara fundamental mengkonfigurasi ulang lingkungan sosial, kognitif, dan komunikatif tempat anak-anak tumbuh, belajar, dan membentuk identitas diri. Kemunculan paradigma metaverse yang mencakup dunia virtual yang persisten, imersif, dan terhubung secara sosial telah mempercepat migrasi interaksi manusia dari ruang fisik ke ruang digital (Mystakidis, 2022). Dalam transformasi yang lebih luas ini, platform game online telah berevolusi melampaui

sekadar hiburan, menjadi situs utama sosialisasi, pembentukan komunitas, serta produksi budaya bagi anak-anak dan remaja di seluruh dunia. Platform seperti Roblox, Minecraft, Fortnite, dan komunitas gaming yang terintegrasi dengan Discord kini berfungsi sebagai ruang publik digital *de facto*, memungkinkan komunikasi real-time, penciptaan konten yang dihasilkan pengguna, eksplorasi identitas, dan pembentukan ikatan sosial yang berkelanjutan melampaui batas geografis. Pergeseran struktural ini membawa implikasi mendalam bagi keamanan anak, tata kelola digital, dan keamanan nasional, karena fitur-fitur yang menjadikan lingkungan ini pengayaan sosial secara bersamaan juga membuatnya rentan dieksploitasi oleh aktor berbahaya, termasuk organisasi ekstremis kekerasan.

Platform Roblox Corporation merepresentasikan kasus yang sangat signifikan dalam lanskap ini. Didirikan pada tahun 2004 dan mencapai adopsi global masif selama pandemi COVID-19, Roblox pada tahun 2024 melaporkan lebih dari 88,9 juta pengguna aktif harian, di mana sekitar 59 persen berusia di bawah tiga belas tahun (Roblox Corporation, 2024). Arsitektur platform ini mendukung pembuatan game yang dihasilkan pengguna, kustomisasi avatar, ekonomi virtual, pembentukan grup, pesan pribadi, dan, sejak tahun 2021, kemampuan obrolan suara spasial, yang secara keseluruhan membentuk lingkungan sosial yang komprehensif dan imersif (Davis dan Erickson, 2023). Ekosistem konten yang dihasilkan pengguna, meskipun memungkinkan potensi kreatif yang luar biasa, sekaligus menciptakan tantangan tata kelola yang serius: volume konten yang sangat besar, diperkirakan lebih dari 40 juta pengalaman, membuat moderasi sistematis secara praktis tidak mungkin dilakukan. Insiden yang terdokumentasi menunjukkan bahwa platform game seperti Roblox berpotensi dimanfaatkan oleh aktor ekstremis untuk menyebarkan propaganda dan melakukan pendekatan awal terhadap kelompok rentan, termasuk anak-anak (The Guardian, 2025; Weimann dan Masri, 2023).

Lanskap ancaman keamanan digital bagi anak-anak yang menggunakan platform game online telah didokumentasikan secara ekstensif oleh badan-badan keamanan internasional. Laporan Internet Organised Crime Threat Assessment (IOCTA) Europol tahun 2022 dan 2023 mengidentifikasi lingkungan game online sebagai vektor yang sedang berkembang untuk eksploitasi anak, pemerasan online, dan rekrutmen ekstremis kekerasan (Europol, 2023). Counter-Terrorism Committee Executive Directorate Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNCTED) juga telah menandai eksploitasi platform game dalam penilaiannya tahun 2022 mengenai ancaman baru yang muncul dari terorisme yang difasilitasi oleh teknologi informasi dan komunikasi (UNCTED, 2022). Laporan dari GNET dan ISD mendokumentasikan berbagai kasus jaringan ekstremis sayap kanan, termasuk gerakan akselerasionis, yang memanfaatkan platform game termasuk server Discord, grup Roblox, dan saluran suara dalam game untuk meradikalisasi remaja laki-laki (ISD, 2023; GNET, 2024). Laporan transparansi GIFCT tahun 2023 mengakui tantangan yang semakin besar dalam mendeteksi dan menghapus konten ekstremis dari lingkungan game, dengan mencatat bahwa karakter multimodal dan epemeral komunikasi dalam game, yang mencakup suara, teks, dan posisi avatar, menghadirkan tantangan deteksi baru yang berbeda dari yang ditimbulkan oleh media sosial konvensional.

Dalam konteks Indonesia, ancaman empiris ini tidak lagi bersifat hipotetis. Publikasi I-KHub BNPT berjudul *Tren Terorisme Indonesia Tahun 2023-2025* secara eksplisit mengidentifikasi aktivitas gaming simpatisan teroris sebagai fenomena yang terdeteksi dan sedang dalam investigasi aktif. Laporan tersebut menyatakan bahwa adaptasi kelompok teroris terhadap platform game online merupakan risiko yang berkembang dan perlu mendapat kewaspadaan, khususnya mengingat potensi platform tersebut untuk menjangkau audiens yang lebih rentan seperti anak-anak (I-KHub BNPT, 2025). Penetrasi internet Indonesia yang dilaporkan mencapai 79,5 persen oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

pada tahun 2024 mencakup sekitar 190 juta pengguna internet aktif. Di antara anak-anak Indonesia berusia 10 hingga 14 tahun, tingkat akses smartphone dan internet melebihi 65 persen di wilayah perkotaan, dengan game online sebagai aktivitas digital utama. Kantor UNICEF Indonesia mencatat bahwa digitalisasi masa kanak-kanak yang dipercepat selama dan setelah pandemi COVID-19 secara substansial meningkatkan paparan anak-anak Indonesia terhadap lingkungan online yang tidak termoderasi (UNICEF Indonesia, 2023).

Kerangka normatif yang mengatur perlindungan anak di ruang digital di Indonesia terbilang substansial namun belum memadai dalam implementasinya. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak mewajibkan negara dan operator platform untuk melindungi anak-anak dari eksploitasi dan penyalahgunaan, termasuk di lingkungan digital. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengubah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menyediakan dasar hukum bagi moderasi konten dan akuntabilitas platform, sementara Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) menetapkan standar tata kelola data berbasis persetujuan yang berlaku untuk pengguna anak. Pada tataran strategis, Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2021 tentang Rencana Aksi Nasional Pencegahan dan Penanggulangan Ekstremisme Berbasis Kekerasan yang Mengarah pada Terorisme (RAN PE) serta kerangka penerusnya untuk periode 2025-2029 menetapkan pengawasan ruang digital sebagai area prioritas. Di tingkat internasional, Rencana Aksi PBB untuk Mencegah Kekerasan Ekstremisme (UNGA, 2016), kerangka Hak Digital Anak UNICEF, dan protokol operasional GIFCT menetapkan tolok ukur normatif yang dapat digunakan untuk menilai implementasi kebijakan nasional.

Kesenjangan kritis yang menjadi inti analisis Das Sein versus Das Sollen dalam penelitian ini terletak di antara realitas empiris yang terdokumentasi dan terus berkembang mengenai infiltrasi ekstremis ke platform game yang relevan bagi anak-anak Indonesia, dengan respons normatif dan kelembagaan yang tidak memadai, terfragmentasi, atau belum terimplementasi terhadap ancaman tersebut. Meskipun hukum Indonesia dan kerangka internasional menetapkan kewajiban kuat untuk perlindungan anak digital dan kontra-ekstremisme, domain spesifik radikalisme melalui platform game yang menjangkau anak-anak secara praktis belum ditangani oleh instrumen kebijakan khusus, mekanisme akuntabilitas platform, atau kerangka panduan bagi orang tua dan pendidik (Timur & Syakirin, 2018). Kesenjangan ini diperparah oleh defisit riset akademik yang sama signifikannya: meskipun terdapat literatur ekstensif tentang radikalisme online melalui Facebook, Telegram, WhatsApp, YouTube, TikTok, dan platform media sosial konvensional, belum ada penelitian yang secara sistematis mengkaji Roblox sebagai mekanisme spesifik rekrutmen radikalisme anak dalam konteks Indonesia.

Kajian-kajian terdahulu mengenai radikalisme online di Indonesia secara dominan berfokus pada platform media sosial konvensional. Penelitian oleh Effendi dkk. (2022) menelaah peran grup Facebook dan WhatsApp dalam radikalisme pemuda Indonesia yang berafiliasi dengan Jemaah Ansharut Daulah (JAD). Milla dkk. (2020) menganalisis saluran Telegram sebagai mekanisme diseminasi propaganda ISIL di Indonesia. Fealy dan Borgu (2019) serta Setiyawan dkk. (2023) mendokumentasikan peran YouTube dalam jalur radikalisme dari online ke offline, di mana paparan konten video ekstremis mendahului afiliasi kelompok fisik. Studi internasional oleh Moonshot CVE (2023) dan Davey serta Ebner (2020) mendokumentasikan radikalisme sayap kanan melalui komunitas gaming-adjacent termasuk Discord, sementara Awan (2017) dan Conway (2017) meneorikan mekanisme radikalisme online di berbagai ekosistem media sosial secara lebih luas. Namun, tidak satu pun dari studi-studi tersebut membahas Roblox secara spesifik; tidak ada yang berfokus pada demografi anak Indonesia dalam konteks gaming; dan tidak ada yang mengembangkan model konseptual mekanisme rekrutmen spesifik yang dimungkinkan oleh arsitektur platform game imersif.

Kebaruan penelitian ini terletak tepat pada irisan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk: pertama, memetakan dan menganalisis bagaimana fitur dan arsitektur platform Roblox berpotensi menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses radikalisisasi dan pendekatan ideologis terhadap anak-anak Indonesia; kedua, menilai kesenjangan antara kerangka normatif perlindungan anak dan kontra-ekstremisme Indonesia dengan realitas ancaman digital empiris; ketiga, mengembangkan model konseptual orisinal rekrutmen radikalisisasi berbasis platform game yang dapat diterapkan pada konteks Indonesia; dan keempat, menghasilkan rekomendasi kebijakan berbasis bukti bagi lembaga pemerintah, operator platform, organisasi masyarakat sipil, orang tua, dan pendidik. Pertanyaan penelitian sentral adalah: Bagaimana keterjangkauan struktural dan sosial platform game Roblox menciptakan kondisi yang memungkinkan rekrutmen ekstremis terhadap anak-anak Indonesia ke dalam radikalisme, dan model konseptual apa yang paling tepat menjelaskan proses tersebut? Urgensi penelitian ini ditetapkan oleh konvergensi yang terdokumentasi namun belum dikaji antara keterlibatan tinggi anak-anak Indonesia di platform gaming, aktivitas jaringan ekstremis yang persisten, dan kesenjangan tata kelola digital dalam kontra-ekstremisme Indonesia.

Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teoritis

Teori Radikalisisasi Online

Teori Radikalisisasi Online, sebagaimana disintesis oleh Neumann (2013) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Moonshot CVE dan Radicalisation Awareness Network (RAN), mengkonseptualisasikan radikalisisasi sebagai proses kognitif dan sosial multi-tahap yang difasilitasi oleh lingkungan digital. Teori ini menyatakan bahwa platform online tidak menyebabkan radikalisisasi secara terpisah, melainkan mempercepat dan memperkuat faktor kerentanan yang sudah ada sebelumnya dengan menyediakan akses terstruktur ke konten ekstremis, komunitas ideologis, dan mekanisme penguatan sosial (Moonshot CVE, 2023; Neumann, 2013). Tiga keterjangkauan kunci lingkungan online diidentifikasi sebagai akselerator radikalisisasi, yaitu anonimitas yang mengurangi hambatan dan memungkinkan eksplorasi identitas ke arah ekstremis; skalabilitas yang memungkinkan konten ekstremis menjangkau audiens besar dengan biaya yang dapat diabaikan; serta dinamika ruang gema yang melalui struktur jaringan algoritmik dan sosial memperkuat alih-alih menantang sudut pandang radikal. Diterapkan pada platform game, teori ini menjelaskan bagaimana fitur-fitur Roblox seperti obrolan grup pribadi, suara dalam game, penyamaran identitas berbasis avatar, dan penciptaan dunia yang dihasilkan pengguna memperluas dan berpotensi mengintensifkan keterjangkauan radikalisisasi tersebut melampaui yang tersedia di media sosial konvensional.

Teori Pembelajaran Sosial

Teori Pembelajaran Sosial Bandura (1977), yang diperluas ke lingkungan digital oleh para ahli termasuk Akers (1998) dan kemudian diterapkan pada ekstremisme online oleh Hussain dan Saltman (2014), menyediakan fondasi perilaku untuk memahami bagaimana anak-anak memperoleh keyakinan dan perilaku radikal melalui observasi, imitasi, dan penguatan di dalam komunitas gaming. Teori Pembelajaran Sosial menyatakan bahwa perilaku dipelajari melalui mengamati dan memodelkan orang lain, khususnya dalam konteks di mana perilaku yang diamati diperkuat melalui persetujuan sosial atau imbalan. Dalam lingkungan game, mekanisme ini beroperasi melalui berbagai saluran: anak-anak dapat mengamati dan meniru avatar atau anggota grup yang menampilkan simbol ekstremis atau mengekspresikan ideologi radikal; mereka dapat menerima imbalan sosial berupa item dalam game, status, dan persahabatan karena mengekspresikan simpati terhadap konten ekstremis; dan mereka

mungkin secara bertahap mengalami desensitisasi terhadap konten ideologis kekerasan atau ekstrem melalui paparan berulang dalam konteks permainan yang bernuansa rendah risiko. Relevansi terhadap Roblox sangat substansial, karena sistem grup platform memungkinkan anak-anak bergabung dengan komunitas yang terorganisir di sekitar identitas dan nilai bersama, di mana perekrut ekstremis dapat berfungsi sebagai panutan yang dikagumi, yang perilaku dan keyakinannya dimodelkan oleh anggota yang lebih muda (Bandura, 1977; Davis dan Erickson, 2023).

Teori Aktivitas Rutin

Teori Aktivitas Rutin Cohen dan Felson (1979), yang diadaptasi untuk kejahatan siber dan eksploitasi online oleh Reyns dkk. (2011) serta untuk radikalisme online oleh Freilich dan Newman (2017), menyatakan bahwa rekrutmen ekstremis terjadi ketika tiga kondisi bertemu, yaitu pelaku yang termotivasi atau perekrut, target yang sesuai atau anak yang rentan, dan ketiadaan penjagaan yang mampu berupa moderasi platform yang tidak memadai atau pengawasan orang tua. Lensa teoritis ini sangat kuat untuk menganalisis risiko platform game, karena mengalihkan fokus analitis dari kerentanan psikologis individual ke sifat struktural lingkungan yang memungkinkan eksploitasi. Dalam konteks Roblox, pelaku yang termotivasi mencakup perekrut ekstremis yang telah beradaptasi dengan platform game; target yang sesuai adalah basis pengguna platform yang didominasi anak-anak muda dan mudah terpengaruh secara kognitif, di mana anak-anak Indonesia merupakan kelompok yang signifikan; dan ketiadaan penjagaan yang mampu mencerminkan tantangan moderasi platform yang terdokumentasi, ketidaktahuan orang tua tentang dinamika sosial platform game, serta ketiadaan pengawasan regulatori yang ditujukan khusus pada platform game dalam kerangka kontra-ekstremisme Indonesia (Cohen dan Felson, 1979; Freilich dan Newman, 2017; I-KHub BNPT, 2025).

Teori Peperangan Asimetris

Teori Peperangan Asimetris, sebagaimana diterapkan pada dimensi kognitif dan informasi konflik yang bersifat non-kinetik oleh para ahli termasuk Qiao dan Wang (1999) dalam *Unrestricted Warfare* serta dikembangkan oleh Cronin (2020) dan Lind dkk. (1989) dalam konteks peperangan generasi keempat, menyediakan kerangka analitis strategis untuk memahami radikalisme berbasis platform game sebagai strategi ofensif non-kinetik yang disengaja oleh aktor ekstremis non-negara. Dalam kerangka teoritis ini, eksploitasi platform game untuk rekrutmen anak merupakan apa yang dapat disebut sebagai penyitaan medan kognitif, yaitu pendudukan strategis lingkungan sosialisasi digital anak-anak untuk membentuk nilai, loyalitas, dan disposisi perilaku generasi masa depan ke arah yang menguntungkan tujuan ekstremis. Ini merepresentasikan pendekatan yang secara klasik asimetris: kelompok ekstremis yang terbatas sumber daya melewati aparatus keamanan konvensional dengan menargetkan domain yang tidak dijaga, yaitu platform game anak-anak, di mana tata kelola negara dan platform tidak ada atau tidak efektif (Qiao dan Wang, 1999; Cronin, 2020). Dokumentasi BNPT sendiri tentang aktivitas simpatisan gaming sebagai bentuk eksploitasi ruang digital mengonfirmasi bahwa otoritas kontra-terorisme Indonesia mulai mengenali dimensi asimetris ini (I-KHub BNPT, 2025).

Tabel 1. Kerangka Konseptual Terintegrasi Rekrutmen Radikalisme Berbasis Platform Roblox

Lapisan Teoritis	Mekanisme Inti	Fitur Platform Roblox	Fungsi Radikalisme
Teori Radikalisme Online	Anonimitas, ruang gema, paparan konten	Grup privat, dunia UGC, nama samaran	Infiltrasi dan normalisasi ideologis



Teori Pembelajaran Sosial	Pemodelan, imitasi, penguatan sosial	Keanggotaan grup, identitas avatar, imbalan	Akuisisi perilaku norma radikal
Teori Aktivitas Rutin	Pelaku + target sesuai + tanpa penjaga	Moderasi lemah, pengguna muda, kesenjangan orang tua	Pemungkinan lingkungan untuk rekrutmen
Teori Peperangan Asimetris	Penyitaan medan kognitif non-kinetik	Lingkungan sosial imersif yang persisten	Pembentukan strategis generasi anak

Sumber: Sintesis penulis, 2025

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif yang mengintegrasikan tiga pendekatan metodologis yang saling melengkapi, yaitu studi kepustakaan (library research), analisis konten digital, dan analisis dokumen sistematis. Paradigma kualitatif dipilih mengingat tujuan penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang tebal dan diinformasikan secara teoritis terhadap fenomena sosial yang kompleks (Creswell dan Poth, 2018). Studi kepustakaan menyediakan sintesis sistematis literatur akademik yang ada, memungkinkan konstruksi kerangka teoritis dan identifikasi kesenjangan penelitian. Analisis konten digital, mengikuti kerangka sistematis Neuendorf (2017), memungkinkan pemeriksaan terstruktur terhadap fitur platform Roblox, insiden yang terdokumentasi secara publik, dan dokumen kebijakan platform sebagai data. Sumber data penelitian terdiri atas dokumen resmi pemerintah Indonesia, seperti laporan I-KHub BNPT Tahun 2023-2025, data APJII Tahun 2024, laporan UNICEF Indonesia, dokumen kebijakan Roblox Corporation, laporan organisasi internasional seperti Europol, GIFCT, GNET, dan ISD, serta artikel ilmiah terindeks Scopus dan SINTA yang diterbitkan pada periode 2017-2025. Pemilihan periode tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran perkembangan terkini mengenai fenomena radikalisme digital dan pemanfaatan platform game online. Analisis data dilakukan melalui teknik analisis tematik (thematic analysis) yang meliputi tahapan reduksi data, kategorisasi tema, identifikasi pola hubungan antar temuan, dan interpretasi berdasarkan kerangka teori Radikalisme Online, Teori Pembelajaran Sosial, Teori Aktivitas Rutin, dan Teori Peperangan Asimetris. Untuk meningkatkan validitas penelitian, digunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan data dari dokumen pemerintah, laporan internasional, dan literatur akademik.

RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION

Arsitektur Platform Roblox sebagai Lingkungan Pendukung Radikalisme

Analisis terhadap arsitektur teknis dan sosial Roblox mengungkapkan konfigurasi fitur yang, secara individual maupun kombinasi, menciptakan kondisi yang kondusif bagi rekrutmen ekstremis. Ekosistem konten yang dihasilkan pengguna yang terdiri dari lebih dari 40 juta pengalaman yang diciptakan pengguna pada tahun 2024 memungkinkan kreasi konten yang secara sistematis melampaui kapasitas moderasi (Roblox Corporation, 2024). Penelitian Davis dan Erickson (2023) mendokumentasikan bagaimana aktor ekstremis telah menciptakan lingkungan game bertema kekerasan, kekejaman historis, atau konten yang dikodekan secara ideologis, dan menggunakan lingkungan ini sebagai titik kontak awal dengan pengguna muda yang responsif. Sistem grup yang memungkinkan hingga satu juta anggota dengan peran hierarkis dan saluran komunikasi pribadi mencerminkan struktur organisasi jaringan ekstremis dan dapat berfungsi sebagai komunitas digital tertutup di mana konten ideologis ditransmisikan di bawah selubung sosial interaksi gaming.

Fitur obrolan suara yang diperkenalkan pada Roblox tahun 2021 dan tersedia bagi pengguna yang telah diverifikasi berusia tiga belas tahun ke atas merupakan risiko radikalisme yang secara kualitatif berbeda. Register komunikasi suara yang bersifat personal dan afektif,

yang dibedakan dari pesan teks oleh keterdekatan emosionalnya dan kepercayaan antarpribadi yang dapat ditumbuhkannya dengan cepat, memberikan kepada perekrut alat relasional yang lebih kuat dibanding media sosial berbasis teks (Weimann dan Masri, 2023). Investigasi The Guardian (2025) tentang konten ekstremis di platform gaming secara khusus mengidentifikasi obrolan suara sebagai domain yang kurang termoderasi dan di dalamnya retorika rekrutmen sayap jauh kanan telah terdokumentasi. Sistem avatar yang bersifat anonim semu sementara itu memungkinkan pengguna untuk membangun identitas alternatif yang mungkin lebih reseptif terhadap pendekatan ekstremis dibanding diri dunia nyata mereka, sekaligus mengurangi akuntabilitas yang menghambat radikalisisasi dalam konteks tatap muka (Moonshot CVE, 2023). Lingkungan imersif yang diciptakan oleh dunia virtual tiga dimensi yang persisten mendorong keterlibatan yang berkelanjutan yang memberikan peluang paparan berulang untuk pengaruh ideologis yang bertahap, konsisten dengan trajektori radikalisisasi inkremental yang diidentifikasi oleh Teori Radikalisisasi Online.

Tabel 2. Fitur Platform Roblox dan Vektor Risiko Radikalisisasi Terkait

Fitur Platform	Deskripsi	Vektor Risiko Radikalisisasi	Bukti Kasus Relevan
Konten Buatan Pengguna (UGC)	Lebih dari 40 juta pengalaman buatan pengguna	Penanaman tema atau simbol ekstremis dalam game	Terdokumentasi secara global (ISD, 2023)
Sistem Grup	Hingga 1 juta anggota, obrolan privat	Pembentukan komunitas ideologis tertutup	Kelompok sayap kanan (GNET, 2024)
Obrolan Suara Spasial	Suara real-time di dalam dunia game	Membangun hubungan afektif dengan calon rekrutan	Diselidiki oleh The Guardian (2025)
Sistem Avatar	Identitas anonim yang dapat dikustomisasi	Eksperimentasi identitas, berkurangnya akuntabilitas	Moonshot CVE (2023)
Pesan Pribadi	Pesan langsung antar pengguna	Grooming satu lawan satu dan transmisi ideologis	Europol IOCTA (2023)
Ekonomi Virtual (Robux)	Mata uang dan perdagangan item dalam game	Insentif finansial keanggotaan grup	Davis dan Erickson (2023)
Lingkungan Imersif	Dunia virtual tiga dimensi yang persisten	Keterlibatan harian yang panjang memungkinkan paparan berulang	Weimann dan Masri (2023)

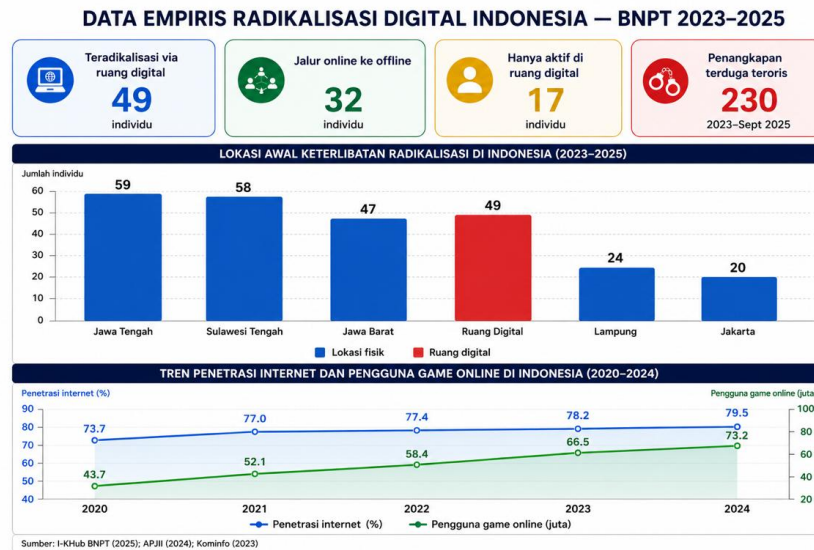
Sumber: Sintesis penulis dari dokumentasi platform dan literatur akademik, 2025

Kondisi Empiris Kerentanan Anak Indonesia di Platform Gaming

Kerentanan anak-anak Indonesia terhadap radikalisisasi berbasis platform gaming dibentuk oleh konvergensi beberapa faktor empiris. Tingkat penetrasi internet Indonesia sebesar 79,5 persen mencakup basis pengguna aktif yang condong muda, dengan APJII (2024) melaporkan bahwa kelompok usia 13 hingga 18 tahun merupakan segmen ketiga terbesar pengguna internet. Game online menempati posisi tiga besar aktivitas digital bagi pemuda Indonesia, dengan mobile gaming yang khususnya dominan mengingat penetrasi smartphone yang tinggi relatif terhadap akses laptop atau komputer meja (Kominfo, 2023). Pandemi COVID-19 menghasilkan pergeseran struktural dalam perilaku gaming di kalangan anak-anak Indonesia yang terbukti bertahan lama: survei perilaku digital pasca-pandemi UNICEF Indonesia (2023) menemukan bahwa rata-rata waktu layar harian anak-anak meningkat sebesar 37 persen selama periode pandemi, dengan gaming mewakili komponen terbesar dari peningkatan tersebut.

Laporan BNPT tahun 2025 menyediakan data empiris yang langsung relevan: di antara 362 vonis pengadilan tindak pidana terorisme yang dianalisis untuk periode 2023 hingga September 2025, 49 individu diidentifikasi mengalami paparan radikalisisasi awal mereka melalui ruang digital, menjadikan domain digital sebagai lokasi radikalisisasi awal keempat

terbesar setelah provinsi-provinsi tertentu (I-KHub BNPT, 2025). Laporan tersebut secara eksplisit mencatat aktivitas gaming simpatisan teroris sebagai fenomena yang terdeteksi dan sedang dalam investigasi, sembari mengamati bahwa platform game membawa risiko spesifik karena kapasitasnya untuk menjangkau anak-anak dan audiens rentan lainnya melalui penanaman video propaganda dan komunikasi interaktif. Data yang terdokumentasi mengenai 32 individu yang mengikuti jalur radikalisis dari online ke offline, di mana paparan konten ekstremis online mendahului afiliasi organisasi fisik, sangat signifikan karena mendemonstrasikan realitas operasional radikalisis yang berasal dari digital dalam konteks Indonesia.



Gambar 1. Data Empiris Radikalisis Digital Indonesia – BNPT 2023-2025
 Sumber: I-KHub BNPT (2025); APJII (2024); Kominfo (2023)

Data demografis dalam laporan BNPT juga mengisyaratkan trajektori risiko penting: meskipun tidak ada individu berusia di bawah delapan belas tahun yang tercatat dalam data vonis pengadilan periode 2023-2025, laporan tersebut secara eksplisit memperingatkan bahwa hal ini tidak mengecualikan risiko keterlibatan anak di masa depan, dan radikalisis yang terdokumentasi pada kelompok usia 18 hingga 30 tahun mengindikasikan bahwa proses radikalisis yang dimulai pada masa remaja terus termanifestasi pada usia dewasa muda. Teori Pembelajaran Sosial memprediksi bahwa anak-anak yang terpapar lingkungan sosial ekstremis di platform gaming selama tahap perkembangan kognitif yang formatif mungkin menunjukkan sikap dan perilaku yang teradikalisasi bertahun-tahun setelah paparan awal, sebuah jeda temporal yang menciptakan tantangan deteksi dan pencegahan.

Model Konseptual Mekanisme Rekrutmen Radikalisis Berbasis Platform Gaming

Berdasarkan kerangka teoritis, data empiris, dan analisis kasus komparatif, penelitian ini mengusulkan model konseptual lima tahap mekanisme rekrutmen radikalisis yang dimediasi Roblox dan menargetkan anak-anak Indonesia. Model ini, yang diberi nama Model Rekrutmen Radikalisis Lingkungan Gaming atau GERR (Gaming Environment Radicalization Recruitment) Model, menyintesis elemen dari keempat kerangka teoritis untuk mendeskripsikan proses berurutan yang melaluinya rekrutmen ekstremis dapat terjadi di dalam platform gaming.

Tabel 3. Model GERR (Gaming Environment Radicalization Recruitment): Lima Tahap Mekanisme Rekrutmen Radikalisis Berbasis Platform Roblox

Tahap	Fase Model GERR	Mekanisme	Fitur Platform yang Dieksploitasi	Landasan Teoritis
-------	-----------------	-----------	-----------------------------------	-------------------

1	Identifikasi Target	Perekrut mengidentifikasi anak-anak yang rentan melalui pola aktivitas gaming, ekspresi emosional, atau keanggotaan grup	Daftar anggota grup, perilaku dalam game, profil publik	Teori Aktivitas Rutin: penilaian kesesuaian target
2	Kontak Awal dan Membangun Kepercayaan	Perekrut terlibat dengan target melalui kerja sama gaming, pemberian hadiah virtual, dan penawaran pertemanan	Interaksi dalam game, pemberian hadiah avatar, permintaan pertemanan	Teori Pembelajaran Sosial: pemodelan perilaku yang dikagumi
3	Priming Ideologis	Pengenalan bertahap tema ekstremis melalui konten dunia game, referensi dalam game, dan diskusi grup	Dunia UGC, obrolan grup, aksesoris avatar bersimbol tertentu	Teori Radikalisasi Online: paparan inkremental
4	Integrasi Komunitas	Target diinduksi ke dalam grup privat dengan konten ideologis lebih dalam dan penguatan sejawat	Sistem grup privat, obrolan suara, saluran tertutup	Teori Pembelajaran Sosial: penguatan sejawat dan ruang gema
5	Komitmen dan Migrasi Platform	Target berkomitmen pada ideologi dan bermigrasi ke platform terenkripsi untuk aktivitas operasional	Transisi lintas platform ke Telegram atau WhatsApp	Teori Peperangan Asimetris: konsolidasi medan kognitif

Sumber: Model orisinal penulis, disintesis dari kerangka teoritis dan data empiris, 2025

Tahap pertama, Identifikasi Target, mengeksploitasi arsitektur sosial Roblox yang terbuka: perekrut dapat mensurvei keanggotaan grup publik, mengamati perilaku dalam game yang mengindikasikan isolasi sosial atau keluhan yang konsisten dengan faktor kerentanan yang diidentifikasi oleh Moonshot CVE (2023), serta menggunakan fungsi pencarian platform untuk menemukan anak-anak berdasarkan preferensi genre game. Bukti menunjukkan bahwa game bertema konflik militer, peperangan historis, atau skenario bermuatan ideologis dapat menarik individu yang sudah pra-teradikalisasi atau mereka yang rentan terhadap narasi ekstremis (ISD, 2023; GNET, 2024). Tahap kedua, Kontak Awal dan Membangun Kepercayaan, mengeksploitasi keterjangkauan relasional gaming: menawarkan bantuan dalam game, memberikan item virtual menggunakan Robux, dan mengusulkan kerja sama gameplay menciptakan hubungan resiprokal asimetris yang diidentifikasi Teori Pembelajaran Sosial sebagai prasyarat pemodelan dan imitasi. Konsep gotong royong dan harmoni sosial masyarakat Indonesia menjadikan anak-anak Indonesia khususnya rentan pada tahap ini, karena menerima hadiah dan bantuan menciptakan rasa kewajiban sosial yang dirasakan.

Tahap ketiga, Priming Ideologis, merepresentasikan transisi kritis dari hubungan sosial ke hubungan ideologis. Tahap ini mengeksploitasi kemampuan UGC untuk menanamkan tema ekstremis dalam konteks gaming: dunia game bertema khilafah fiktif, skenario konflik dengan bingkai ideologis kelompok dalam dan kelompok luar yang eksplisit, atau saluran diskusi grup tempat referensi ekstremis diperkenalkan secara inkremental dan diuji tingkat responsnya. Penelitian Weimann dan Masri (2023) mendokumentasikan proses priming yang analog pada platform yang berdekatan dengan gaming termasuk Discord, dan kesamaan struktural dengan arsitektur obrolan grup Roblox sangat langsung. Secara kritis, konteks imersif dan berkode permainan dari gaming dapat mengurangi kemampuan kritis anak, karena pesan ekstremis yang tertanam dalam sebuah game diproses secara kognitif secara berbeda dari konten yang sama yang ditemui di lingkungan media sosial yang secara terang-terangan bersifat politis, berpotensi mengurangi resistensi psikologis (Davis dan Erickson, 2023). Tahap keempat, Integrasi Komunitas, memindahkan target ke ruang grup yang tertutup atau privat di mana penguatan sejawat yang konsisten dengan dinamika ruang gema yang diidentifikasi oleh Teori Radikalisasi Online mengkonsolidasikan komitmen ideologis. Obrolan suara sangat signifikan

pada tahap ini karena keintiman relasionalnya mempercepat dinamika kepercayaan dan rasa memiliki. Tahap kelima, Komitmen dan Migrasi, melibatkan transisi dari Roblox ke platform pesan terenkripsi untuk aktivitas ekstremis operasional, mencerminkan pola yang terdokumentasi dalam kasus Indonesia tentang transisi dari media sosial terbuka ke grup privat Telegram dan WhatsApp yang diidentifikasi dalam laporan BNPT 2025.

Kesenjangan Das Sein dan Das Sollen: Implikasi Kebijakan

Kesenjangan antara kerangka normatif yang mengatur perlindungan anak digital di Indonesia dengan realitas ancaman empiris merupakan krisis tata kelola dengan dimensi keamanan nasional yang signifikan. Das Sollen atau kondisi ideal yang ditetapkan oleh Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, UU ITE, UU PDP, dan kerangka RAN PE 2021-2024 mengamanatkan: pengawasan pemerintah atas konten digital yang mengancam kesejahteraan anak; akuntabilitas operator platform untuk keamanan pengguna; dukungan panduan orang tua dan literasi digital; serta respons kontra-ekstremisme lintas lembaga yang terkoordinasi di domain digital. Secara internasional, kerangka Hak Digital Anak UNICEF dan Rencana Aksi PBB tentang Pencegahan Kekerasan Ekstremisme menetapkan standar tindakan negara untuk melindungi anak-anak dari eksploitasi ekstremis online. Secara keseluruhan, instrumen-instrumen ini menetapkan kewajiban normatif yang tidak ambigu untuk respons tata kelola digital yang komprehensif terhadap risiko ekstremisme platform gaming.

Das Sein atau kondisi empiris menyimpang secara dramatis dari standar normatif ini di beberapa dimensi. Pertama, kerangka legislatif dan regulatori Indonesia secara spesifik tidak mengatur platform gaming sebagai kategori yang memerlukan pengawasan kontra-ekstremisme khusus; ketentuan UU ITE yang berfokus pada operator media sosial tidak secara eksplisit diperluas ke operator platform gaming seperti Roblox Corporation. Kedua, meskipun BNPT telah mengidentifikasi eksploitasi platform gaming sebagai ancaman yang sedang berkembang, belum ada protokol operasional khusus atau satuan tugas yang dibentuk untuk memantau aktivitas platform gaming demi pola rekrutmen ekstremis, yang menyebabkan deteksi bergantung pada intelijen insidental daripada pengawasan sistematis. Ketiga, Roblox Corporation sebagai operator platform berbasis AS tidak tunduk pada yurisdiksi regulatori Indonesia dengan cara yang sama seperti platform domestik, menciptakan celah tata kelola yang belum diisi oleh mekanisme kerja sama internasional baik bilateral maupun melalui GIFCT. Keempat, kurikulum pendidikan Indonesia dan kerangka panduan orang tua belum memasukkan konten literasi digital spesifik platform gaming, sehingga anak-anak dan pengasuh tidak memiliki kesadaran yang diperlukan untuk mengenali dan melaporkan perilaku grooming dalam konteks gaming.

Analisis Komparatif: Kesenjangan Penelitian dan Posisi Akademik

Tinjauan sistematis terhadap penelitian terdahulu tentang radikalisis online mengonfirmasi kebaruan fokus penelitian ini. Studi oleh Effendi dkk. (2022) dan Milla dkk. (2020) mengkaji radikalisis melalui Facebook dan Telegram masing-masing dalam konteks Indonesia tetapi tidak membahas platform gaming. Analisis berpengaruh Fealy dan Borgu (2019) tentang ekstremisme digital Indonesia mendahului adopsi luas platform gaming sebagai venue radikalisis. Penelitian Moonshot CVE (2023) tentang radikalisis platform gaming secara utama membahas konteks sayap kanan Barat dan tidak mengkaji rekrutmen berafiliasi ISIL di Asia Tenggara. Laporan ISD (2023) tentang konten ekstremis di platform gaming juga berfokus pada kasus Eropa dan Amerika Utara. Karya teoritis fundamental Conway (2017) tentang radikalisis online tidak membahas mekanisme spesifik platform gaming. Penelitian Awan (2017) tentang terorisme siber dan media sosial tidak meluas ke arsitektur gaming.

Karya Davey dan Ebner (2020) tentang ekosistem online sayap kanan menyentuh komunitas gaming-adjacent termasuk Discord tetapi tidak mengkaji platform dengan profil demografis Roblox. Weimann dan Masri (2023) menyediakan analisis komparatif yang paling langsung relevan dengan mengkaji platform gaming sebagai alat rekrutmen teroris, tetapi studi mereka berorientasi global dan tidak membahas Indonesia atau mekanisme rekrutmen spesifik anak. Studi Indonesia oleh Setiyawan dkk. (2023) tentang radikalisisi YouTube mendemonstrasikan jalur online-ke-offline tanpa membahas lingkungan gaming.

Perbandingan analitis ini menetapkan kontribusi akademik yang tepat dari penelitian ini: Model GERR merupakan kontribusi teoritis orisinal terhadap literatur radikalisisi online, memperluas kerangka teoritis yang ada ke tipe platform yang sebelumnya tidak dikaji dan konteks demografis yang belum dijelajahi. Integrasi Teori Peperangan Asimetris dengan teori radikalisisi tingkat individual menyediakan kerangka analitis multi-skala yang mampu menghubungkan perhitungan strategis ekstremis tingkat makro dengan proses kerentanan psikologis tingkat mikro, memungkinkan analisis yang lebih komprehensif daripada yang dapat disediakan oleh salah satu tingkatan saja. Selain itu, penerapan eksplisit kerangka-kerangka ini terhadap konteks nasional Indonesia dengan karakteristik agama, budaya, demografis, dan institusionalnya yang spesifik berkontribusi pada spesifisitas empiris yang tidak dapat disediakan oleh studi global yang menggeneralisasi.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa platform game Roblox memiliki karakteristik yang berpotensi dimanfaatkan dalam proses penyebaran propaganda dan pendekatan ideologis terhadap anak-anak, meskipun hingga saat ini belum ditemukan bukti empiris langsung mengenai kasus rekrutmen radikalisisi anak Indonesia melalui platform Roblox dengan cara-cara yang belum dikaji oleh penelitian yang ada dan belum ditangani secara memadai oleh instrumen kebijakan nasional saat ini. Model GERR yang dikembangkan dalam penelitian ini menyediakan model konseptual teoritis yang kokoh dan diinformasikan secara empiris pertama mengenai rekrutmen radikalisisi berbasis platform gaming yang spesifik untuk konteks anak Indonesia, mengintegrasikan Teori Radikalisisi Online, Teori Pembelajaran Sosial, Teori Aktivitas Rutin, dan Teori Peperangan Asimetris untuk menghasilkan kerangka analitis multi-tahap dengan implikasi berbeda di setiap tahap.

Implikasi teoritis penelitian ini bersifat tiga dimensi. Pertama, Teori Radikalisisi Online harus diperluas untuk mengakomodasi fitur khas platform game imersif, yang berbeda dari media sosial konvensional dalam imersivitas afektif, keterjangkauan konstruksi identitas, dan tantangan moderasinya. Kedua, mekanisme pemodelan dan penguatan Teori Pembelajaran Sosial diperkuat dalam lingkungan gaming melalui struktur imbalan dan hierarki sosial yang inheren pada platform gaming, menciptakan kondisi yang memfasilitasi rekrutmen yang memerlukan perhatian teoritis khusus. Ketiga, kerangka teoritis Peperangan Asimetris menyediakan pelengkap tingkat makro yang diperlukan untuk model radikalisisi psikologis individual, mengungkap rasionalitas strategis eksploitasi platform gaming oleh aktor ekstremis yang terbatas sumber daya yang menargetkan perkembangan kognitif generasi masa depan. Implikasi praktis dan kebijakan bersifat substansial dan mendesak. Bagi pemerintah Indonesia, temuan-temuan ini merekomendasikan: pertama, perluasan eksplisit kerangka RAN PE 2025-2029 untuk mencakup pemantauan platform gaming dan respons kontra-ekstremisme; kedua, pengembangan protokol BNPT khusus untuk pengumpulan intelijen platform gaming dan investigasi aktivitas mencurigakan; ketiga, inisiasi dialog regulatori formal dengan Roblox Corporation melalui Kominfo mengenai kewajiban keamanan platform bagi pengguna Indonesia; keempat, integrasi konten literasi digital spesifik platform gaming ke dalam

kurikulum sekolah nasional; serta kelima, penguatan keterlibatan bilateral dan multilateral dengan GIFCT dan mitra bangsa mengenai standar kontra-ekstremisme platform gaming. Bagi pendidik dan orang tua, karakteristik Tahap 2 Model GERR tentang Membangun Kepercayaan menyediakan tanda peringatan yang dapat ditindaklanjuti, termasuk pertemanan online baru yang tiba-tiba, permintaan hadiah Robux dari kontak yang tidak dikenal, dan perubahan bahasa ideologis, yang dapat memandu kewaspadaan orang tua dan program kesadaran pendidikan. Bagi Roblox Corporation, temuan-temuan ini memperkuat urgensi kapasitas moderasi yang ditingkatkan dalam obrolan grup privat dan saluran komunikasi suara, khususnya untuk pengguna di pasar Indonesia.

Keterbatasan penelitian ini mengakui ketergantungannya pada data sekunder mengingat tidak adanya akses empiris langsung ke kasus radikalisasi aktif di Roblox, dikarenakan sifat kovert dari aktivitas semacam itu dan kendala etis atas investigasi langsung. Model GERR harus dipahami sebagai proposisi teoritis yang memerlukan validasi melalui penelitian empiris di masa depan, termasuk wawancara dengan mantan orang yang teradikalisasi, analisis forensik digital dari kasus yang terdokumentasi, dan studi longitudinal perilaku gaming remaja yang berisiko. Penelitian di masa depan juga harus mengkaji apakah dan bagaimana kelompok ekstremis telah mengadaptasi strategi mereka secara khusus untuk konteks budaya Indonesia, termasuk eksploitasi keakraban anak-anak Indonesia dengan struktur komunitas Islam untuk menciptakan dinamika komunitas virtual yang analog di platform gaming. Penelitian komparatif di berbagai platform gaming, termasuk Minecraft, Fortnite, dan lingkungan mobile gaming yang populer di Indonesia, akan memperluas kerangka analitis yang dikembangkan di sini. Konvergensi keterlibatan tinggi anak-anak Indonesia di platform gaming, aktivitas jaringan ekstremis yang persisten, dan kesenjangan tata kelola dalam kontra-ekstremisme digital menciptakan imperatif keamanan yang lambat ditangani oleh komunitas akademik. Penelitian ini berkontribusi fondasi yang secara teoritis ketat bagi komunitas akademik dan kebijakan untuk menghadapi tantangan ini dengan urgensi yang semestinya ia dapatkan.

BIBLIOGRAPHY

- Akers, R. L. (1998). *Social learning and social structure: A general theory of crime and deviance*. Northeastern University Press.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). *Profil pengguna internet Indonesia 2024*. APJII.
- Awan, I. (2017). Cyber-extremism: Isis and the power of social media. *Society*, 54(2), 138-149. <https://doi.org/10.1007/s12115-017-0114-0>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cohen, L. E., & Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *American Sociological Review*, 44(4), 588-608. <https://doi.org/10.2307/2094589>
- Conway, M. (2017). Determining the role of the internet in violent extremism and terrorism: Six suggestions for progressing research. *Studies in Conflict and Terrorism*, 40(1), 77-98. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2016.1157408>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.



- Cronin, A. K. (2020). *Power to the people: How open technological innovation is arming tomorrow's terrorists*. Oxford University Press.
- Davey, J., & Ebner, J. (2020). *The fringe insurgency: Connectivity, convergence and mainstreaming of the extreme right*. Institute for Strategic Dialogue.
- Davis, J. P., & Erickson, L. (2023). Online grooming and exploitation in gaming environments: A systematic review. *Journal of Child Sexual Abuse*, 32(4), 389-410. <https://doi.org/10.1080/10538712.2023.2187344>
- DW Indonesia. (2025). Rekrutmen teroris melalui game online. Deutsche Welle. <https://www.dw.com/id/rekrutmen-teroris-game-online/a-75599685>
- Effendi, R., Sukmayadi, V., Unde, A. A., & Triyanto (2022). Social media as a medium for preventing radicalization (A case study of an Indonesian youth community's counter-radicalization initiatives on Instagram). <https://doi.org/10.52518/2021-14edu>
- Europol. (2022). Internet Organised Crime Threat Assessment (IOCTA) 2022. European Union Agency for Law Enforcement Cooperation.
- Europol. (2023). Internet Organised Crime Threat Assessment (IOCTA) 2023. European Union Agency for Law Enforcement Cooperation.
- Fealy, G., & Borgu, A. (2019). *Local jihad: Radical Islam and terrorism in Indonesia*. Strategic and Defence Studies Centre, Australian National University.
- Freilich, J. D., & Newman, G. R. (2017). Transforming piecemeal social engineering into whole-system reform: Toward a new criminology of terrorist violence. *Journal of Criminological Research, Policy and Practice*, 3(2), 142-155.
- Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT). (2023). GIFCT transparency report 2023. GIFCT.
- Global Network on Extremism and Technology (GNET). (2024). Gaming platforms and violent extremism: Emerging threat assessment. GNET Research.
- Hussain, G., & Saltman, E. M. (2014). *Jihad trending: A comprehensive analysis of online extremism and how to counter it*. Quilliam Foundation.
- I-KHub BNPT. (2025). *Tren terorisme Indonesia tahun 2023-2025*. Kedeputian Bidang Kerja Sama Internasional, Badan Nasional Penanggulangan Terorisme.
- Institute for Strategic Dialogue (ISD). (2023). *Gaming and the far right: How extremists exploit online gaming communities*. ISD Global.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kominfo). (2023). *Roadmap digital Indonesia 2021-2024*. Kominfo.
- Lind, W. S., Nightengale, K., Schmitt, J. F., Sutton, J. W., & Wilson, G. I. (1989). The changing face of war: Into the fourth generation. *Marine Corps Gazette*, 73(10), 22-26.
- Milla, M. N., Faturachman, F., & Ancok, D. (2020). The impact of leader-follower interactions on the radicalization of terrorist groups: Tracing the trajectory of Jemaah Islamiyah. *Asian Journal of Social Psychology*, 23(1), 42-52. <https://doi.org/10.1111/ajsp.12007>
- Moonshot CVE. (2023). *Gaming platforms and violent extremism: The emerging nexus*. Moonshot.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia201003>
- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Neumann, P. R. (2013). The trouble with radicalization. *International Affairs*, 89(4), 873-893. <https://doi.org/10.1111/1468-2346.12049>
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 tentang Rencana Aksi Nasional Pencegahan dan Penanggulangan Ekstremisme Berbasis Kekerasan yang Mengarah pada Terorisme Tahun 2021-2024.



- Qiao, L., & Wang, X. (1999). Unrestricted warfare. PLA Literature and Arts Publishing House.
- Radicalisation Awareness Network (RAN). (2022). RAN collection: Responses to returning foreign terrorist fighters and their families. European Commission.
- Reyns, B. W., Henson, B., & Fisher, B. S. (2011). Being pursued online: Applying cyberlifestyle-routine activities theory to cyberstalking victimization. *Criminal Justice and Behavior*, 38(11), 1149-1169. <https://doi.org/10.1177/0093854811421448>
- Roblox Corporation. (2024). Roblox safety and civility report Q4 2024. Roblox Corporation.
- Setiyawan, A., Maarif, S., & Imron, A. (2023). From clicks to commitment: YouTube and the online-to-offline radicalization pathway in Indonesia. *Terrorism and Political Violence*, 35(7), 1521-1544. <https://doi.org/10.1080/09546553.2022.2097882>
- The Guardian. (2025, 14 April). Risks to children on Roblox 'deeply disturbing', say researchers. The Guardian.
- The Guardian. (2025, 31 Juli). Far-right extremists use games platforms to radicalise teenagers, report finds. The Guardian.
- Timur, F. G. C., & Syakirin, J. (2018). Peran Community Resilience di Amerika Serikat dan Inggris dalam Upaya Kontra Terorisme. *Jurnal Sospol*, 4(1), 21-36.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- UNICEF Indonesia. (2023). Children's digital engagement in Indonesia: Post-pandemic trends and child protection implications. UNICEF.
- United Nations Counter-Terrorism Committee Executive Directorate (UNCTED). (2022). ICTs and terrorism: Emerging threats and global responses. UNCTED.
- United Nations General Assembly. (2016). Plan of action to prevent violent extremism: Report of the Secretary-General (A/70/674). United Nations.
- Weimann, G., & Masri, N. (2023). Research note: Spreading terror and hate on TikTok and gaming platforms. *Studies in Conflict and Terrorism*, 46(9), 1534-1548. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1780027>