

IMPLIKASI HUKUM PEMBATAHAN TIKTOK ANAK DI BAWAH 16 TAHUN TERHADAP KARIER ATLET E-SPORTS MOBILE LEGENDS

Yan Hakim Arvadan¹, Widia Putri Dani², Nurhasan Ismail³,
Yuniarti Sani Damayanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang
yanhakim97@gmail.com, ptrwidia005@gmail.com, nurhasanismail88@gmail.com,
yuniarti.sani@fkip.unsika.ac.id

ABSTRACT

The growth of the e-sports industry in Indonesia has made Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) one of the most sought-after competitive disciplines, even among athletes under the age of 16. Meanwhile, TikTok has become an inseparable ecosystem for promotion, live streaming, and community interaction for young e-sports athletes. Government Regulation No. 17 of 2025 on the Governance of Electronic System Implementation for Child Protection (PP TUNAS) and the Minister of Communication and Digital Affairs Regulation No. 9 of 2026, which restrict social media access for children under 16, generate complex legal implications for the underage e-sports ecosystem in Indonesia. This study employs a normative juridical approach through library research and prescriptive analysis of primary, secondary, and tertiary legal materials. The findings identify three main legal implications: (1) tension between TikTok restrictions and athletes' career development rights under the National Sports System Law; (2) complexity of platform accountability and parental consent mechanisms; and (3) potential competitive asymmetry at the international level. TikTok restrictions for e-sports athletes under 16 represent a legally valid preventive protection measure, but require structured exception mechanisms based on parental consent, platform oversight, and collaboration with the national e-sports ecosystem to preserve both children's developmental rights and competitive integrity.

Keywords: e-sports, Mobile Legends, TikTok, child protection, social media restriction, legal implications

ABSTRAK

Perkembangan industri e-sports di Indonesia menjadikan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebagai salah satu cabang kompetitif yang paling diminati, bahkan oleh atlet berusia di bawah 16 tahun. Di sisi lain, platform TikTok telah menjadi ekosistem promosi, live streaming, dan interaksi komunitas yang tidak terpisahkan dari karier atlet e-sports muda. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak (PP TUNAS) serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 yang membatasi akses media sosial bagi anak di bawah usia 16 tahun menimbulkan implikasi hukum yang kompleks bagi ekosistem e-sports usia dini di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan studi kepustakaan dan analisis preskriptif terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Hasil penelitian mengidentifikasi tiga implikasi hukum utama: (1) ketegangan antara pembatasan TikTok dengan hak pengembangan karier atlet dalam UU

Sistem Keolahragaan Nasional; (2) kompleksitas pertanggungjawaban platform dan mekanisme persetujuan orang tua; serta (3) potensi asimetri kompetitif pada level internasional. Pembatasan TikTok bagi atlet e-sports di bawah 16 tahun merupakan langkah perlindungan preventif yang sah secara hukum, namun memerlukan mekanisme pengecualian terstruktur berbasis persetujuan orang tua, pengawasan platform, dan kolaborasi dengan ekosistem e-sports nasional agar hak perkembangan anak dan integritas kompetisi tetap terjaga.

Kata Kunci: e-sports, Mobile Legends, TikTok, perlindungan anak, pembatasan media sosial, implikasi hukum

A. Pendahuluan

Industri e-sports Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa dalam satu dekade terakhir. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebagai salah satu judul game paling populer di Asia Tenggara menjadi cabang e-sports yang paling banyak dipertandingkan secara profesional di Indonesia, mulai dari turnamen grassroot tingkat sekolah hingga kompetisi internasional seperti M-Series World Championship. Fenomena ini melahirkan gelombang baru atlet muda berbakat yang mulai menapaki karier profesional bahkan sebelum mencapai usia 16 tahun (Hamari & Sjöblom, 2017).

Di era digital, platform media sosial khususnya TikTok memainkan peran sentral dalam ekosistem karier atlet e-sports muda. TikTok tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai medium live streaming pertandingan,

pembangun basis penggemar (fanbase), sarana interaksi komunitas, dan kanal pemasaran yang menghasilkan pendapatan melalui donasi, sponsorship, dan endorsement produk. Bagi atlet e-sports berusia di bawah 16 tahun, kehadiran di TikTok sering kali merupakan bagian integral dari perjalanan karier mereka (Freeman & Wohn, 2020).

Namun, kondisi ini berhadapan langsung dengan kebijakan pembatasan yang semakin menguat di tingkat nasional. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak (PP TUNAS) dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 secara tegas mengatur pembatasan akses media sosial bagi anak di bawah usia 16 tahun. Kebijakan ini bertujuan melindungi anak dari risiko cyberbullying,

eksploitasi daring, penyalahgunaan data pribadi, dan kecanduan internet yang secara empiris terbukti membahayakan perkembangan psikologis anak (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023).

Ketegangan antara kepentingan perlindungan anak dan pengembangan karier atlet e-sports muda ini menciptakan ruang abu-abu yuridis yang belum secara komprehensif dibahas dalam literatur hukum Indonesia. Di satu sisi, negara memiliki kewajiban konstitusional dan normatif untuk melindungi anak dari risiko digital. Di sisi lain, e-sports telah diakui sebagai olahraga resmi oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan masuk dalam Asian Games 2022, yang berarti atlet e-sports muda memiliki hak atas pengembangan prestasi olahraganya (Hijriyah & Wibowo, 2021).

Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji isu perlindungan anak di ruang digital maupun ekosistem e-sports secara terpisah. Arliman (2018) mengkaji perlindungan hukum anak di media sosial berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak dan menemukan bahwa kerangka regulasi yang ada belum secara spesifik

mengatur platform berbasis video. Rahmawati (2023) menganalisis regulasi perlindungan data pribadi anak dalam penyelenggaraan sistem elektronik di Indonesia dan mengidentifikasi kekosongan norma terkait mekanisme verifikasi usia. Di sisi ekosistem e-sports, Hijriyah dan Wibowo (2021) mengkaji legalitas e-sports sebagai cabang olahraga dan menyimpulkan bahwa pengakuan KONI terhadap e-sports membawa implikasi perlindungan hak atlet yang belum dielaborasi secara memadai dalam regulasi yang ada.

Penelitian-penelitian tersebut mengkaji isu perlindungan anak digital dan ekosistem e-sports secara terpisah. Sejauh pengetahuan penulis, belum ada penelitian yang secara spesifik menganalisis implikasi hukum pembatasan platform media sosial tertentu (TikTok) terhadap karier atlet e-sports usia dini dalam konteks regulasi PP TUNAS dan Permenkomdigital Nomor 9 Tahun 2026. Inilah kebaruan (novelty) penelitian ini: mengisi celah yuridis tersebut dengan perspektif interdisipliner antara hukum perlindungan anak, hukum telekomunikasi digital, dan hukum olahraga nasional.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apa dasar yuridis pembatasan TikTok bagi anak di bawah 16 tahun dalam konteks regulasi perlindungan anak Indonesia?
2. Bagaimana dampak pembatasan tersebut terhadap karier atlet e-sports Mobile Legends usia di bawah 16 tahun?
3. Rekomendasi kebijakan apa yang dapat menyeimbangkan perlindungan anak dengan hak pengembangan karier atlet e-sports muda?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- (1) menganalisis dasar yuridis pembatasan TikTok bagi anak di bawah 16 tahun dalam konteks regulasi perlindungan anak Indonesia;
- (2) mengidentifikasi dampak pembatasan tersebut terhadap karier atlet e-sports Mobile Legends usia di bawah 16 tahun; serta
- (3) merumuskan rekomendasi kebijakan yang menyeimbangkan perlindungan anak dengan hak pengembangan karier atlet e-sports muda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif (normative legal research), yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti (Soekanto & Mamudji, 2021). Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian adalah mengkaji norma-norma hukum positif yang mengatur pembatasan media sosial bagi anak dan kaitannya dengan ekosistem e-sports nasional.

Bahan hukum yang digunakan terdiri dari tiga kategori. Pertama, bahan hukum primer yang meliputi Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 (PP TUNAS), Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026, serta Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Kedua,

bahan hukum sekunder berupa jurnal ilmiah, buku akademis, dan hasil penelitian terdahulu yang diterbitkan dalam rentang tahun 2013-2026. Ketiga, bahan hukum tersier berupa

kamus hukum dan referensi pendukung. Tabel 1 merangkum bahan hukum primer yang menjadi objek analisis utama penelitian ini.

Tabel 1. Bahan Hukum Primer yang Dianalisis

No	Regulasi	Tahun	Aspek yang Dikaji
1	UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak	2014	Kewajiban negara melindungi anak dari risiko digital
2	UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016 (UU ITE)	2008/2016	Regulasi transaksi dan informasi elektronik
3	UU No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional	2005	Hak atlet dalam pengembangan karier olahraga
4	PP No. 17 Tahun 2025 (PP TUNAS)	2025	Tata kelola sistem elektronik perlindungan anak
5	Permenkomdigital No. 9 Tahun 2026	2026	Pembatasan akun media sosial anak < 16 tahun

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (library research). Validasi keabsahan bahan hukum dilakukan melalui triangulasi sumber, yaitu pengecekan silang antara ketentuan dalam peraturan perundang-undangan, doktrin hukum dari literatur akademis, dan preseden regulasi internasional yang relevan. Analisis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan preskriptif, yaitu memberikan penilaian dan rekomendasi berdasarkan norma-norma hukum yang berlaku (Marzuki, 2021). Analisis dilakukan melalui empat tahapan: (1) inventarisasi regulasi yang relevan; (2) identifikasi asas-asas hukum perlindungan anak dan hak olahraga;

(3) analisis implikasi yuridis terhadap atlet e-sports di bawah 16 tahun; serta (4) perumusan rekomendasi kebijakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Dasar Yuridis Pembatasan TikTok bagi Anak di Bawah 16 Tahun

Kebijakan pembatasan akun media sosial, termasuk TikTok, bagi anak di bawah 16 tahun berpijak pada landasan hukum yang kuat dalam sistem hukum Indonesia. Secara normatif, perlindungan anak dari risiko digital merupakan kewajiban negara yang secara tegas diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 35

Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Pasal 59 undang-undang tersebut mewajibkan negara, pemerintah, dan lembaga terkait untuk memberikan perlindungan khusus kepada anak dari berbagai ancaman, termasuk kejahatan siber dan eksploitasi digital.

Landasan ini diperkuat oleh teori perlindungan hukum Philipus M. Hadjon yang membedakan antara perlindungan preventif dan represif. Pembatasan TikTok bagi anak merupakan bentuk perlindungan preventif yang bertujuan mencegah potensi kerugian sebelum terjadi. Dalam perspektif ini, kebijakan pembatasan usia bukanlah pembatasan sewenang-wenang terhadap kebebasan anak, melainkan wujud tanggung jawab negara dalam menjamin kepentingan terbaik bagi anak (Arliman, 2018).

PP TUNAS secara spesifik mewajibkan setiap Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) untuk memverifikasi usia pengguna dan mendapatkan persetujuan orang tua sebelum anak dapat mengakses layanan digital tertentu, termasuk platform media sosial berbasis video pendek seperti TikTok. Ketentuan ini sejalan dengan regulasi internasional:

Australia menetapkan batas usia 16 tahun untuk media sosial tertentu pada tahun 2024, sementara Uni Eropa melalui General Data Protection Regulation (GDPR) menetapkan usia 16 tahun sebagai batas pengolahan data anak tanpa izin orang tua (Livingstone et al., 2022).

Dari sudut pandang teori hak asasi manusia, pembatasan kebebasan individu anak harus memenuhi prinsip proporsionalitas: menyeimbangkan antara pembatasan yang diterapkan dengan tujuan perlindungan yang ingin dicapai (Arief, 2022). Analisis proporsionalitas ini menjadi sangat penting ketika pembatasan TikTok bersinggungan dengan hak pengembangan karier atlet e-sports muda.

B. Peran TikTok dalam Ekosistem Karier Atlet E-Sports Mobile

Legends Usia Dini

Untuk memahami implikasi pembatasan secara komprehensif, perlu dipahami terlebih dahulu peran TikTok dalam ekosistem karier atlet e-sports Mobile Legends muda. Terdapat setidaknya empat fungsi krusial TikTok bagi atlet e-sports di bawah 16 tahun.

Pertama, TikTok sebagai platform live streaming. Dalam ekosistem e-sports, live streaming bukan sekadar hiburan, melainkan merupakan aktivitas profesional yang menghasilkan pendapatan langsung melalui fitur gift dan donasi dari penonton. Bagi atlet Mobile Legends muda, live streaming di TikTok menjadi salah satu sumber pemasukan utama yang mendukung keberlanjutan karier mereka (Freeman & Wohn, 2020). Pembatasan akun TikTok secara langsung menghilangkan akses terhadap sumber pendapatan ini.

Kedua, TikTok sebagai medium pembangunan basis penggemar (fanbase). Dalam industri e-sports modern, nilai komersial seorang atlet tidak hanya ditentukan oleh prestasi kompetitif, tetapi juga oleh besarnya komunitas penggemar yang ia miliki. Fanbase yang besar di TikTok membuka peluang sponsorship, endorsement brand gaming, dan kontrak dengan organisasi e-sports profesional. Atlet e-sports muda yang dibatasi aksesnya ke TikTok akan kehilangan momentum kritis dalam pembangunan personal brand mereka pada fase paling produktif

perkembangan karier (Hamari & Sjöblom, 2017).

Ketiga, TikTok sebagai ruang interaksi komunitas e-sports. Ekosistem Mobile Legends di TikTok mencakup komunitas penggemar, pemain kasual, kreator konten, dan atlet profesional yang saling berinteraksi. Keterlibatan dalam komunitas ini memberikan atlet muda akses terhadap pengetahuan taktis, jaringan profesional, dan visibilitas di mata tim rekruter. Pembatasan akun berarti eksklusifitas dari ekosistem komunitas yang secara langsung memengaruhi perkembangan karier (Dubbels, 2013).

Keempat, TikTok sebagai kanal distribusi konten pelatihan dan highlight pertandingan. Banyak atlet muda menggunakan TikTok untuk mendistribusikan klip highlight pertandingan dan konten edukatif tentang Mobile Legends. Konten semacam ini berfungsi sebagai portofolio digital yang ditonton oleh manajer tim, sponsor potensial, dan penyelenggara turnamen. Tanpa akses TikTok, atlet di bawah 16 tahun kehilangan salah satu media portofolio paling efektif di era digital.

C. Implikasi Hukum Pembatasan TikTok terhadap Karier Atlet E-Sports Muda

Pembatasan TikTok bagi atlet e-sports Mobile Legends di bawah 16 tahun menghasilkan setidaknya tiga implikasi hukum yang signifikan.

Implikasi pertama adalah ketegangan dengan hak pengembangan karier dalam olahraga. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional mengakui hak setiap warga negara untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan mengembangkan potensi olahraganya. Mengingat e-sports telah diakui sebagai cabang olahraga resmi oleh KONI dan masuk dalam agenda Asian Games, atlet e-sports muda memiliki hak yang setara dengan atlet olahraga konvensional dalam mengembangkan karier mereka (Hijriyah & Wibowo, 2021). Pembatasan TikTok yang membatasi aktivitas live streaming dan pembangunan fanbase dapat ditafsirkan sebagai hambatan terhadap hak pengembangan karier ini.

Implikasi kedua adalah kompleksitas pertanggungjawaban platform dan tanggung jawab orang

tua. PP TUNAS mengatur kewajiban PSE untuk memverifikasi usia dan mendapatkan persetujuan orang tua. Namun dalam e-sports, situasinya menjadi lebih kompleks: ketika orang tua memberikan persetujuan atas aktivitas e-sports anak yang secara implisit mencakup kebutuhan promosi di media sosial, apakah persetujuan tersebut secara hukum mencakup pula izin penggunaan TikTok? Kekosongan norma terkait mekanisme persetujuan terstruktur untuk konteks e-sports profesional ini perlu segera diisi melalui regulasi teknis yang lebih spesifik (Rahmawati, 2023).

Implikasi ketiga adalah ketidaksetaraan kompetitif pada level internasional. Atlet e-sports muda dari negara lain khususnya negara-negara Asia Tenggara yang menjadi pesaing utama Indonesia dalam Mobile Legends mungkin tidak tunduk pada pembatasan yang sama, sehingga mereka memiliki keunggulan dalam hal visibilitas, sponsorship, dan pembangunan fanbase dibandingkan atlet Indonesia yang dibatasi akses TikTok-nya. Kondisi ini berpotensi menciptakan asimetri kompetitif yang merugikan perkembangan e-sports

nasional dalam jangka menengah (Adam, 2026).

D. Analisis Komparatif: Regulasi E-Sports dan Perlindungan Anak di Tingkat Internasional

Pengalaman internasional memberikan perspektif berharga dalam menyikapi ketegangan antara

perlindungan anak dan pengembangan karier atlet e-sports muda. Tabel 2 menyajikan perbandingan regulasi perlindungan anak digital di berbagai negara beserta mekanisme pengecualian bagi atlet e-sports.

Tabel 2. Perbandingan Regulasi Perlindungan Anak Digital dan Mekanisme Pengecualian Atlet E-Sports

Negara	Regulasi	Batas Usia	Pengecualian Atlet E-Sports
Indonesia	PP TUNAS No. 17/2025 & Permenkomdigital No. 9/2026	< 16 tahun	Belum ada mekanisme khusus
Korea Selatan	Shutdown Law	< 16 tahun (malam hari)	Ada - untuk atlet terdaftar di liga profesional
Tiongkok	Regulasi NPPA tentang Game Online	< 18 tahun (maks. 3 jam/minggu)	Ada - untuk atlet terdaftar dalam program pelatihan resmi
Uni Eropa	General Data Protection Regulation (GDPR)	< 16 tahun (data processing)	Bervariasi per negara anggota, persetujuan orang tua
Australia	Online Safety Act (Amendment 2024)	< 16 tahun	Dalam pembahasan, belum final

Di Korea Selatan, yang merupakan pionir industri e-sports global, pemerintah menerapkan kebijakan Shutdown Law yang membatasi akses internet game bagi anak di bawah 16 tahun pada malam hari. Namun, undang-undang tersebut memberikan pengecualian bagi atlet e-sports yang terdaftar secara resmi dalam liga profesional, menunjukkan bahwa perlindungan anak dan pengembangan karier atlet muda dapat diharmonisasikan melalui mekanisme pengecualian yang terstruktur (Milkaite & Lievens, 2019).

Di Tiongkok, Administrasi Nasional Pers dan Publikasi membatasi penggunaan video game oleh anak di bawah 18 tahun hingga tiga jam per minggu pada hari kerja. Namun regulasi ini juga mengandung klausul pengecualian bagi atlet e-sports terdaftar yang mengikuti program pelatihan resmi. Pendekatan ini menunjukkan paradigma perlindungan berstruktur yang membedakan antara penggunaan media sosial rekreatif dengan aktivitas profesional dalam konteks olahraga.

Pengalaman Uni Eropa melalui GDPR mengonfirmasi bahwa

pembatasan usia harus disertai mekanisme persetujuan orang tua yang konkret. Dalam konteks e-sports, persetujuan orang tua dapat dielaborasi lebih lanjut menjadi persetujuan karier e-sports yang mencakup izin penggunaan media sosial untuk kepentingan profesional anak, dengan pengawasan yang diverifikasi secara periodik oleh platform (Livingstone et al., 2022).

D. Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan analisis yuridis normatif yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan tiga hal utama yang menjawab tujuan penelitian secara langsung.

Pertama, pembatasan TikTok bagi anak di bawah 16 tahun sebagaimana diamanatkan PP TUNAS dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 merupakan kebijakan perlindungan hukum preventif yang sah dan memiliki dasar yuridis yang kuat dalam sistem hukum Indonesia, berpijak pada Pasal 59 UU Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak serta prinsip proporsionalitas dalam teori hak asasi manusia.

Kedua, penerapan pembatasan tersebut terhadap atlet e-sports Mobile Legends di bawah 16 tahun menimbulkan tiga implikasi hukum yang signifikan: (a) ketegangan dengan hak pengembangan karier atlet yang dijamin UU Sistem Keolahragaan Nasional, mengingat TikTok berfungsi sebagai instrumen profesional integral bukan sekadar hiburan dalam ekosistem karier e-sports; (b) kompleksitas pertanggungjawaban platform dan mekanisme persetujuan orang tua yang belum memiliki norma khusus untuk konteks e-sports profesional; serta (c) potensi asimetri kompetitif pada level internasional karena atlet dari negara lain tidak tunduk pada pembatasan serupa.

Ketiga, solusi yang ditawarkan bukan penghapusan pembatasan, melainkan harmonisasi melalui mekanisme pengecualian terstruktur yang melibatkan sinergi antara pemerintah, platform media sosial, federasi e-sports, orang tua, dan atlet muda itu sendiri. Pendekatan perlindungan berstruktur yang mengadopsi model Korea Selatan (pengecualian untuk atlet terdaftar) dan GDPR Uni Eropa (persetujuan orang tua yang terverifikasi) dapat

menjadi referensi dalam merancang kebijakan yang seimbang.

Rekomendasi Kebijakan

Berdasarkan temuan penelitian, dirumuskan empat rekomendasi kebijakan. Pertama, pemerintah perlu menerbitkan regulasi teknis turunan dari PP TUNAS yang mengatur mekanisme pengecualian terstruktur bagi anak atlet e-sports profesional, mencakup pendaftaran resmi pada federasi yang diakui (IESPA/PBESI), persetujuan tertulis orang tua, pembatasan konten dan waktu yang disepakati, serta pemantauan berkala. Kedua, Kementerian Komunikasi dan Digital perlu membangun dialog regulasi dengan TikTok untuk menciptakan fitur youth athlete mode dengan verifikasi ganda (usia, persetujuan orang tua, dan sertifikasi federasi e-sports). Ketiga, federasi e-sports nasional perlu merumuskan kode etik perlindungan atlet muda yang mencakup pembatasan jam live streaming, larangan konten tidak sesuai usia, dan mekanisme penanganan cyberbullying. Keempat, program literasi digital perlu diintegrasikan dalam pembinaan atlet e-sports muda agar mereka mampu mengelola karier digital secara

bertanggung jawab (Setyawan, 2020; Wahyudi & Santoso, 2024).

Saran Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini bersifat yuridis normatif sehingga tidak mengukur dampak nyata pembatasan di lapangan. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan empiris berupa survei atau wawancara mendalam dengan atlet e-sports muda, orang tua, dan pengelola federasi untuk mengukur dampak aktual pembatasan TikTok terhadap pendapatan, visibilitas, dan perkembangan karier atlet e-sports usia dini di Indonesia. Selain itu, kajian komparatif yang lebih mendalam antara regulasi Indonesia dan negara-negara Asia Tenggara lainnya juga perlu dilakukan untuk memperkuat rekomendasi kebijakan harmonisasi regional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Z. N. (2026). Regulasi usia minimal akses media sosial anak di Indonesia: Analisis yuridis verifikasi usia. *Jurnal Hukum dan Ketatanegaraan*, 14, 28-40.
- Arief, B. N. (2022). Hukum pidana dan perlindungan anak di era digital. *Jurnal Ilmu Hukum Universitas Diponegoro*, 14(1), 1-20.
- Arliman, S. (2018). Perlindungan hukum bagi anak di media sosial berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak. *Jurnal Kertha Semaya*, 6(11).

- Dubbels, B. (2013). Gamification, serious games, ludic simulation, and other contentious categories. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 5(2), 1-19. <https://doi.org/10.4018/jgcms.2013040101>
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2020). Understanding eSports team formation and coordination. *Computer Supported Cooperative Work*, 28(1-2), 95-126. <https://doi.org/10.1007/s10606-018-9322-6>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hijriyah, U., & Wibowo, A. (2021). Legalitas e-sports sebagai cabang olahraga dalam perspektif hukum olahraga Indonesia. *Jurnal Hukum Olahraga*, 3(1), 12-28.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2023). Laporan tahunan literasi digital nasional 2023. Kemenkominfo RI.
- Livingstone, S., Stoilova, M., & Kelly, A. (2022). Risks and safety online: The UK children go online project. *London School of Economics*.
- Marzuki, P. M. (2021). Penelitian hukum (Edisi revisi). Kencana Prenada Media.
- Milkaite, I., & Lievens, E. (2019). The right to privacy and data protection of children in the digital world. *International Data Privacy Law*, 9(4), 233-250. <https://doi.org/10.1093/idpl/ipz012>
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026 tentang Pembatasan Akun Media Sosial bagi Anak di Bawah 16 Tahun. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak (PP TUNAS). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2025.
- Rahmawati, N. (2023). Regulasi perlindungan data pribadi anak dalam penyelenggaraan sistem elektronik di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 4(1), 22-39. <https://doi.org/10.25041/jht.v4i1.2756>
- Setyawan, F. E. B. (2020). Tinjauan yuridis terhadap batasan usia pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum: The Rule of Law*, 3(1), 45-60.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2021). Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat (Edisi ke-20). PT RajaGrafindo Persada.
- Syahputra, A. (2023). Efektivitas batasan usia pengguna media sosial sebagai bentuk perlindungan data pribadi anak. *Jurnal Hukum Siber (Journal of Cyber Law)*, 2(1), 55-72.
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297.
- UNICEF Indonesia. (2024). Children and digital media use in Indonesia 2024 report. UNICEF Indonesia.

Wahyudi, E., & Santoso, B. (2024).
Tantangan implementasi PP
TUNAS dalam konteks tata kelola
platform media sosial di
Indonesia. Jurnal Ilmu
Pemerintahan, 7(1), 10-29.
<https://doi.org/10.14710/jip.7.1.10-29>