



Kepemilikan Robux dan Ketimpangan Sosial Digital Anak: Analisis Hukum Perlindungan Anak di Indonesia

Puspita Dewi Wulandari

Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo, Indonesia

Email Korespondensi: dewiiry7@gmail.com

Article received: 15 Oktober 2025, Review process: 21 Oktober 2025

Article Accepted: 11 November 2025, Article published: 21 November 2025

ABSTRACT

Roblox is one of the most popular online gaming platforms among children and adolescents. Beyond serving as entertainment and learning media, it also establishes a digital economic environment through its virtual currency system, robux. However, behind its innovation lies emerging legal and social issues related to economic inequality and child protection in virtual spaces. This study aims to analyze the phenomenon of social disparity caused by robux ownership and its legal implications under the principles of justice and child consumer protection as regulated by Indonesia's Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions (ITE Law), Law No. 35 of 2014 on Child Protection, and consumer protection law. The research employs a qualitative juridical-normative approach through literature review and social behavior analysis within the Roblox platform. The findings indicate that unequal access to robux can lead to digital discrimination, potentially violating principles of equality and children's rights to protection from economic exploitation. In conclusion, more comprehensive regulation and oversight of digital transactions involving children are needed to ensure fairness and safety in virtual environments.

Keywords: Robux, Roblox, Digital Social Inequality, Child Protection

ABSTRAK

Roblox merupakan salah satu platform permainan daring yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dan pembelajaran, tetapi juga menciptakan ruang ekonomi digital melalui sistem mata uang virtual yang disebut robux. Namun, di balik inovasinya, muncul persoalan hukum dan sosial yang berkaitan dengan ketimpangan akses ekonomi digital serta perlindungan anak dalam ruang virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena ketimpangan sosial akibat kepemilikan robux serta implikasi hukumnya berdasarkan prinsip keadilan dan perlindungan konsumen anak sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, serta hukum perlindungan konsumen. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yuridis-normatif melalui studi literatur dan analisis perilaku sosial di dalam platform Roblox. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketimpangan akses terhadap robux dapat menimbulkan diskriminasi digital yang berpotensi melanggar prinsip kesetaraan dan hak anak atas perlindungan dari eksploitasi ekonomi. Kesimpulannya, diperlukan regulasi yang lebih komprehensif mengenai transaksi digital anak dan pengawasan terhadap praktik ekonomi dalam gim daring untuk menjamin keadilan dan keselamatan anak di ruang virtual.

Kata Kunci: Robux; Roblox; Ketimpangan Sosial Digital; Perlindungan Anak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak berinteraksi, bermain, dan belajar. Salah satu fenomena yang menonjol dalam era digital ini adalah popularitas platform permainan daring Roblox, yang memungkinkan penggunaanya tidak hanya bermain, tetapi juga berkreasi dan berpartisipasi dalam ekonomi virtual melalui sistem mata uang digital bernama robux. Platform ini memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak karena memberikan kebebasan untuk membangun dunia virtual sendiri, berinteraksi sosial, serta mempelajari dasar-dasar ekonomi digital melalui aktivitas jual beli virtual (Kou & Gui, 2023). Namun, di balik inovasi tersebut, muncul persoalan baru yang berkaitan dengan ketimpangan sosial digital dan perlindungan hukum terhadap anak dalam ruang virtual.

Fenomena robux di Roblox memperlihatkan adanya stratifikasi sosial di dunia digital, di mana anak-anak yang memiliki kemampuan finansial untuk membeli robux cenderung memperoleh status sosial yang lebih tinggi dalam komunitas permainan. Sebaliknya, mereka yang berasal dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi sering kali mengalami diskriminasi atau pengucilan digital karena tidak dapat mengakses item premium atau fitur eksklusif. Ketimpangan ini menunjukkan bahwa bentuk-bentuk ketidaksetaraan ekonomi dunia nyata kini juga tercermin di ruang virtual, yang secara tidak langsung dapat memengaruhi perkembangan sosial dan psikologis anak (Murriss et al., 2023).

Dari perspektif hukum, kondisi tersebut menimbulkan sejumlah pertanyaan penting terkait perlindungan anak dan regulasi ekonomi digital. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), negara memiliki kewajiban untuk melindungi anak dari praktik eksploitasi ekonomi, termasuk dalam konteks transaksi digital dan permainan daring. Namun, hingga kini belum terdapat regulasi spesifik yang mengatur transaksi mata uang virtual seperti robux, terutama yang melibatkan anak sebagai subjek ekonomi digital. Kekosongan hukum ini berpotensi menimbulkan pelanggaran terhadap prinsip kesetaraan dan keadilan bagi anak-anak dalam ruang digital.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti persoalan ekonomi dan ketimpangan dalam ruang digital, namun belum banyak yang mengkaji secara komprehensif kaitannya dengan perlindungan hukum anak. (Fuchs & Thurner, 2014), misalnya, melalui analisis ekonomi virtual dalam dunia gim "Pardus" menemukan bahwa distribusi kekayaan di dunia virtual meniru ketimpangan ekonomi dunia nyata dengan koefisien Gini mencapai 0,65. Penelitian (Murriss et al., 2023) di Afrika Selatan mengungkapkan adanya ketimpangan digital dalam akses bermain anak-anak berdasarkan faktor sosial-ekonomi. Sementara itu, (Lukas & Lukas, 2024) menegaskan bahwa literatur tentang keterlibatan anak dalam ekonomi digital masih minim dan perlu diperkuat dengan analisis regulatif yang jelas. Penelitian (Kou & Gui, 2023) memperluas wacana ini dengan menyoroti ekonomi pengguna di Roblox sebagai bentuk metaverse yang kompleks dan memunculkan nilai ekonomi baru. Adapun (Cannistrà et al., 2024) menemukan

bahwa permainan berbasis keuangan dapat meningkatkan literasi keuangan anak, namun tidak menyinggung dimensi hukum dan kesetaraan sosial dalam game.

Dari kajian tersebut terlihat bahwa penelitian tentang ekonomi virtual telah banyak dilakukan, tetapi kajian yang menyoroti Roblox secara khusus dari perspektif hukum dan ketimpangan sosial digital masih sangat terbatas. Celah penelitian (*research gap*) terletak pada absennya analisis yuridis-normatif terhadap bagaimana transaksi robux dapat memengaruhi perlindungan hukum anak dan prinsip keadilan dalam ekonomi digital. Padahal, persoalan ini menjadi semakin relevan mengingat anak-anak kini merupakan salah satu kelompok pengguna terbesar platform Roblox secara global.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kepemilikan robux dengan munculnya ketimpangan sosial digital di kalangan anak-anak, serta meninjau implikasi hukumnya dalam konteks perlindungan anak dan keadilan ekonomi digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan hukum siber dan perlindungan anak di era digital, sekaligus menjadi dasar bagi perumusan kebijakan yang lebih inklusif terhadap aktivitas ekonomi virtual anak-anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain yuridis-normatif dan sosiologis. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis aspek hukum yang mengatur perlindungan anak dan transaksi ekonomi digital, serta memahami realitas sosial anak-anak pengguna Roblox dalam konteks ketimpangan sosial digital akibat kepemilikan robux. Penelitian dilakukan secara daring (*online-based research*) dengan lokasi penelitian virtual pada platform Roblox dan beberapa forum komunitas pemain seperti *Discord Roblox Community*. Subjek penelitian adalah anak-anak pengguna Roblox yang aktif bermain, baik yang memiliki robux maupun yang tidak. Informan penelitian meliputi anak-anak dan remaja pemain Roblox, serta orang dewasa yang mendampingi anak dalam penggunaan permainan daring. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki pengalaman langsung terkait topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, observasi non-partisipatif daring, dan wawancara semi-terstruktur. Studi kepustakaan digunakan untuk menelaah bahan hukum primer (seperti Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE) serta literatur akademik yang relevan tentang ekonomi digital anak. Wawancara semi-terstruktur dilakukan secara daring menggunakan platform komunikasi digital untuk memperoleh pandangan anak-anak dan orang tua mengenai penggunaan robux dan dinamika sosial yang muncul. Data dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif, yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan mengaitkan temuan empiris di dunia virtual dengan prinsip hukum perlindungan anak dan

keadilan sosial digital, untuk menilai sejauh mana regulasi yang ada mampu menjawab tantangan ketimpangan dalam ruang permainan daring seperti Roblox.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Kepemilikan Robux terhadap Ketimpangan Sosial Digital di Kalangan Anak-Anak

Penelitian ini menemukan bahwa kepemilikan robux memiliki dampak nyata terhadap status sosial digital dan pengalaman bermain anak-anak di Roblox. Berdasarkan hasil wawancara daring dengan 12 anak pengguna Roblox yang berusia 9-10 tahun dan 6 orang dewasa, muncul pola interaksi sosial yang menunjukkan perbedaan perlakuan antara pemain yang memiliki robux dan yang tidak.

Tabel 1. Persepsi Anak terhadap Kepemilikan Robux di Roblox.

Kategori	Pemain dengan robux	Pemain tanpa robux
Akses fitur permainan	Dapat masuk ke <i>game premium</i> , Membeli item eksklusif, membuat avatar unik	Terbatas pada fitur dasar, tidak mengakses <i>game premium</i>
Status sosial di komunitas	Dianggap keren, sering sekali diundang untuk bermain bersama	Kurang populer, lebih sering tidak diajak main bersama
Persepsi diri	Merasa bangga dan percaya diri	Merasa minder dan tidak diakui
Partisipasi sosial	Aktif dalam komunitas Roblox	Cenderung pasif, mengamati tanpa berpartisipasi

(Sumber: Hasil wawancara daring, 2025)

Fenomena ini memperlihatkan bahwa robux menciptakan bentuk ketimpangan sosial baru di dunia digital anak-anak. Pemain dengan robux memiliki kekuasaan simbolik untuk menentukan siapa yang diundang bermain bersama atau diterima dalam komunitas virtual. Dalam konteks teori Pierre Bourdieu (1986), robux dapat dipahami sebagai bentuk “modal simbolik digital” yakni sumber daya non-material yang memberi pengakuan sosial dalam komunitas tertentu.

Ketimpangan ini sejatinya mencerminkan pola distribusi kekayaan digital yang menyerupai struktur ketimpangan ekonomi di dunia nyata. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Fuchs & Thurner, 2014) dalam jurnal *PLOS ONE*, berjudul *Behavioral and Network Origins of Wealth Inequality: Insights from a Virtual World*, yang menunjukkan bahwa distribusi kekayaan di dunia virtual mengikuti prinsip Pareto (80/20), di mana sebagian kecil pengguna menguasai sebagian besar aset digital.

Selain itu, (Murris et al., 2023) dalam artikel *Researching Digital Inequalities in Children's Play with Technology* yang diterbitkan oleh *Learning, Media and Technology*,

menyoroti bahwa anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah tidak hanya menghadapi keterbatasan dalam akses teknologi, tetapi juga keterasingan sosial dalam budaya digital teman sebayanya. Hal ini mengonfirmasi bahwa ketimpangan digital tidak sekadar persoalan perangkat keras atau koneksi internet, tetapi juga tentang kemampuan untuk “terlibat secara sosial” dalam ruang digital yang dalam kasus Roblox diwujudkan melalui kepemilikan robux.

Dalam wawancara, beberapa anak mengaku merasa “tidak dianggap” ketika tidak memiliki robux, sedangkan yang memilikinya merasa “lebih diterima dan dihormati”. Ini menunjukkan adanya bentuk *digital discrimination*, di mana partisipasi sosial dalam dunia maya dipengaruhi oleh kemampuan ekonomi orang tua di dunia nyata. Temuan ini memperkuat argumen (Livingstone & Blum-Ross, 2020) dalam buku *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives* bahwa ketimpangan digital masa kini mencakup dimensi sosial, emosional, dan simbolik, bukan sekadar soal akses teknologi.

Secara hukum, fenomena ketimpangan sosial digital pada anak-anak memiliki implikasi terhadap prinsip keadilan dan perlindungan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, khususnya Pasal 11 dan Pasal 13, setiap anak berhak untuk berpartisipasi dan memperoleh perlakuan yang sama dalam setiap kegiatan, termasuk dalam aktivitas digital. Ketika sistem ekonomi dalam permainan daring menciptakan kesenjangan sosial yang memengaruhi harga diri dan interaksi sosial anak, hal tersebut dapat dianggap bertentangan dengan prinsip nondiskriminasi yang dijamin undang-undang.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa fenomena kepemilikan robux bukan sekadar permainan anak-anak, tetapi representasi dari bentuk ketimpangan sosial digital yang kompleks. Dunia virtual seperti Roblox berperan sebagai cermin bagi dunia nyata, menunjukkan bahwa ketimpangan ekonomi, simbolik, dan sosial kini merambah hingga ke ruang permainan digital. Oleh karena itu, penting bagi pembuat kebijakan dan orang tua untuk memahami dinamika ini agar anak-anak dapat memperoleh pengalaman bermain yang setara, aman, dan bebas dari diskriminasi digital.

Implikasi Hukum dan Tanggung Jawab Platform Digital

Hasil penelitian ini tidak hanya mengungkap bagaimana kepemilikan robux menciptakan ketimpangan sosial digital di kalangan anak-anak pengguna Roblox, tetapi juga memunculkan pertanyaan mendalam mengenai tanggung jawab hukum dari berbagai aktor: penyedia platform permainan, orang tua, dan negara. Dalam konteks ini, platform digital seperti Roblox dapat dilihat sebagai penyelenggara layanan digital anak-main, yang membawa kewajiban untuk memastikan bahwa transaksi mata uang virtual dan pengalaman sosial di ruangan permainan daring memenuhi standar perlindungan anak dan keadilan.

Berdasarkan penelitian *The Responsibilities of Business Actors and The Legal Implications of Minors Purchasing Online Mobile Game Credits* oleh (Indradewi et al., 2024) yang membahas tanggung jawab pelaku usaha dan implikasi hukum pembelian voucher game daring oleh anak-di bawah umur di Indonesia,

ditemukan bahwa pelaku usaha memiliki kewajiban untuk memastikan transaksi yang sah dan etis, meskipun banyak transaksi anak dilakukan tanpa persetujuan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa platform permainan yang memperjualbelikan mata uang virtual harus berada di bawah pengawasan regulasi perlindungan konsumen dan perlindungan anak.

Kompleksitas ini diperkuat oleh kajian tentang tanggung jawab platform digital dalam perdagangan daring oleh (Zulfah et al., 2025) pada artikel *Legal Responsibility of Digital Commerce Platforms for Seller Content that Violates Public Ethics*, yang menyimpulkan bahwa sistem liability di Indonesia masih bersifat “knowledge-based and conditional” di mana platform hanya diwajibkan bertindak setelah notifikasi, dan belum menerapkan liability sistematis untuk risiko struktural. Dalam konteks Roblox dan robux, ini berarti belum ada regulasi eksplisit yang mewajibkan platform permainan untuk mengatur distribusi ekonomi virtual anak-anak agar tidak terjadi diskriminasi sosial digital.

Lebih lanjut, dokumen UNICEF berjudul *Recommendations for the Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children* menyatakan bahwa entitas industri permainan daring memiliki tanggung jawab khusus atas hak anak-anak (termasuk hak atas bermain, partisipasi sosial, dan perlindungan dari eksploitasi). Hal ini berkaitan langsung dengan fenomena robux: apabila kepemilikan robux menjadi prasyarat sosial dalam komunitas digital anak-anak, maka platform harus mempertimbangkan bahwa struktur monetisasi tersebut bisa memengaruhi partisipasi sosial anak dan hak mereka untuk bermain secara setara.

Dari perspektif regulasi di Indonesia, kerangka hukum yang ada, seperti Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak (Presiden Republik Indonesia, 2014) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Hariningsih, 2018), belum secara spesifik mengatur transaksi mata uang virtual anak dalam permainan daring. Kondisi ini menghadirkan *regulatory gap* yang memungkinkan reproduksi ketimpangan sosial digital tanpa intervensi hukum yang memadai. Dengan demikian, unsur norma keadilan distributif dan nondiskriminasi yang melekat pada hak anak perlu diperkuat melalui regulasi yang lebih adaptif terhadap ekonomi digital anak. Secara implikatif, beberapa butir rekomendasi dapat diajukan:

1. Platform permainan daring wajib menyediakan akses alternatif non-monetaris bagi pemain anak agar bisa berpartisipasi secara sosial tanpa harus membeli mata uang virtual, memastikan bahwa “ikon sosial” di komunitas tidak hanya tersedia bagi yang mampu membeli.
2. Regulator dan pembuat kebijakan perlu mempertimbangkan sistem pengawasan dan transparansi pada mekanisme monetisasi anak-anak, termasuk persyaratan usia, persetujuan orang tua, dan pengungkapan bagaimana robux memengaruhi status sosial digital anak.
3. Pendidikan digital dan literasi finansial kepada orang tua dan anak perlu digencarkan agar fenomena seperti robux, yang tampak “hiburan sederhana”, dipahami sebagai bagian dari sistem ekonomi dan sosial yang dapat menciptakan ketimpangan.

4. Dalam kerangka hukum perlindungan konsumen dan anak, perlu dipertimbangkan liability struktural terhadap platform yang memungkinkan diskriminasi sosial digital, sehingga tanggung jawab tidak hanya terbatas pada individu pemain, tetapi juga sistem permainan yang dirancang.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa tanggung jawab platform digital terhadap ketimpangan ekonomi-virtual anak bukanlah sekadar pilihan etis, melainkan bagian dari kewajiban hukum dan sosial yang lebih luas. Platform seperti Roblox harus dihadapkan bukan hanya pada aspek hiburan, tetapi juga pada prinsip keadilan, akses setara, dan perlindungan anak dalam ruang digital yang kini menjadi bagian integral dari kehidupan mereka.

Dampak Sosial dan Hukum Jangka Panjang dari Ketimpangan Robux terhadap Struktur Sosial Digital Anak

Fenomena kepemilikan robux tidak hanya menimbulkan ketimpangan sosial digital sesaat di ruang permainan daring, tetapi juga menciptakan pola sosial baru yang berpotensi memengaruhi pembentukan identitas, relasi sosial, dan bahkan cara anak memahami konsep nilai, kerja, serta keadilan di dunia nyata. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang memiliki robux mulai mengaitkan status sosial digital mereka dengan “nilai diri” di kehidupan sehari-hari. Anak-anak ini lebih sering menunjukkan kepercayaan diri di luar gim, sementara anak tanpa robux merasa kurang percaya diri bahkan dalam konteks sosial di luar dunia maya.

Hal ini menandakan munculnya bentuk baru “*digital class consciousness*” kesadaran kelas berbasis akses terhadap sumber daya digital. Sebagaimana diuraikan oleh (Mejias, 2019) dalam bukunya *The Costs of Connection*, ekonomi digital telah menciptakan sistem kapitalisme data yang menormalisasi ketimpangan sosial melalui akses terhadap sumber daya digital. Dalam konteks Roblox, robux bukan hanya alat tukar dalam permainan, tetapi menjadi simbol kapital digital yang membedakan kelas sosial anak-anak di dunia maya, yang kemudian berpotensi direplikasi ke kehidupan offline mereka.

Ketimpangan ini juga memiliki potensi membentuk struktur sosial digital yang eksklusif, di mana komunitas anak-anak terbagi menjadi dua kelompok: mereka yang dapat “membeli pengakuan sosial” dan mereka yang tidak. Pola ini dapat memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak, karena perasaan tidak diakui di dunia virtual dapat memunculkan efek psikologis seperti rendah diri, kecemasan sosial, hingga perasaan tersingkir. Penelitian (Livingstone & Blum-Ross, 2020) dalam laporan *Children and Digital Inequalities* menunjukkan bahwa eksklusi digital dapat berdampak jangka panjang pada keterlibatan sosial dan perkembangan identitas anak, terutama ketika ruang digital menjadi tempat utama mereka bersosialisasi.

Dari perspektif hukum, ketimpangan sosial digital yang lahir dari sistem ekonomi permainan daring menimbulkan pertanyaan serius terkait prinsip keadilan dan perlindungan anak di dunia digital. Konsep *best interest of the child*

yang tercantum dalam Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child*, 1989) menekankan bahwa setiap kebijakan, termasuk desain sistem digital, harus mengutamakan kepentingan terbaik bagi anak. Dengan demikian, model bisnis permainan yang memungkinkan eksklusi sosial karena perbedaan kemampuan ekonomi dapat dianggap bertentangan dengan prinsip tersebut.

Selain itu, (United Nations Committee on the Rights of the Child (UNCRC), 2021) menegaskan bahwa negara wajib memastikan bahwa ruang digital mendukung hak anak untuk bermain, berpartisipasi, dan berinteraksi secara adil tanpa diskriminasi. Hal ini menuntut tanggung jawab hukum bagi penyelenggara platform digital untuk menghindari praktik yang memperkuat ketimpangan, baik secara langsung (melalui sistem pembayaran premium) maupun tidak langsung (melalui simbol sosial digital seperti robux).

Jika dibiarkan tanpa intervensi regulatif, ketimpangan berbasis robux dapat berkembang menjadi bentuk baru dari *digital social stratification*, di mana anak-anak belajar sejak dini bahwa status sosial dapat dibeli dan bahwa ketidaksetaraan ekonomi adalah bagian wajar dari dunia digital. Fenomena ini berisiko memperkuat kesenjangan sosial lintas generasi dan mengikis nilai keadilan sosial yang seharusnya dijaga dalam pendidikan digital anak.

Oleh karena itu, perlu adanya kebijakan hukum yang memadukan aspek perlindungan anak, ekonomi digital, dan keadilan sosial. Regulasi ideal seharusnya mengatur mekanisme monetisasi dalam permainan daring agar tidak bersifat diskriminatif, termasuk: pembatasan akses premium berbasis ekonomi dalam permainan anak, keharusan transparansi dan edukasi tentang sistem ekonomi virtual kepada pengguna anak dan orang tua, serta pengawasan terhadap dampak sosial dari fitur monetisasi digital terhadap interaksi dan kesejahteraan anak.

Dengan demikian, ketimpangan sosial digital akibat kepemilikan robux bukan hanya isu permainan daring, melainkan fenomena sosial-hukum yang menuntut tanggung jawab bersama antara platform, orang tua, masyarakat, dan negara. Dunia digital anak seharusnya menjadi ruang inklusif yang menumbuhkan nilai kesetaraan, bukan mereproduksi bentuk baru dari hierarki sosial berbasis kemampuan ekonomi.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kepemilikan robux di platform Roblox berperan penting dalam membentuk status sosial digital anak-anak. Robux tidak hanya berfungsi sebagai alat transaksi, tetapi juga menjadi simbol kapital simbolik digital yang menentukan penerimaan sosial dan partisipasi anak di komunitas permainan. Anak-anak yang memiliki robux memperoleh akses terhadap fitur eksklusif dan pengakuan sosial yang lebih tinggi, sedangkan mereka yang tidak memilikinya sering kali mengalami diskriminasi dan eksklusi digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa ketimpangan sosial di dunia nyata kini juga tercermin dalam ruang digital anak-anak.

Dari sisi hukum, penelitian ini menegaskan adanya kekosongan regulasi terkait ekonomi virtual anak dalam permainan daring. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun

2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik belum secara spesifik mengatur transaksi digital yang berdampak pada hak anak untuk bermain dan berpartisipasi secara setara. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang menegakkan prinsip keadilan digital, perlindungan anak, dan tanggung jawab platform dalam menciptakan ruang bermain daring yang aman, inklusif, serta bebas dari diskriminasi sosial ekonomi.

DAFTAR RUJUKAN

- Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Pöder, K., Vartiak, L., & De Witte, K. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4), 825–847. <https://doi.org/10.1016/j.jce.2024.08.001>
- Fuchs, B., & Thurner, S. (2014). Behavioral and network origins of wealth inequality: Insights from a virtual world. *PLoS ONE*, 9(8), 6–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0103503>
- Hariningsih, S. (2018). Sekelumit Mengenai Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 5(4), 42–52. <https://doi.org/10.54629/jli.v5i4.305>
- Indradewi, A. A., Siswanto, C. A., & Haryono, L. C. (2024). The Responsibilities of Business Actors and The Legal Implications of Minors Purchasing Online Mobile Game Credits. *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum*, 8(1), 67–78. <https://doi.org/10.30656/ajudikasi.v8i1.8523>
- Kou, Y., & Gui, X. (2023). Harmful Design in the Metaverse and How to Mitigate it: A Case Study of User-Generated Virtual Worlds on Roblox. In *Designing Interactive Systems Conference (DIS '23), July 10–14, 2023, Pittsburgh, PA, USA* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3563657.3595960>
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives. *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*, 1–262. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>
- Lukas, M. D., & Lukas, J. (2024). Literature Review: The impact of digital money on children and young people's financial education. July.
- Mejias, N. couldry and U. A. (2019). The Costs of Connection: how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism. In *stanford University Press*.
- Murris, K., Scott, F., Stjerne Thomsen, B., Dixon, K., Giorza, T., Peers, J., & Lawrence, C. (2023). Researching digital inequalities in children's play with technology in South Africa. *Learning, Media and Technology*, 48(3), 542–555. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2095570>
- Presiden Republik Indonesia. (2014). Undang Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. UU Perlindungan Anak, 48. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>
- United Nations Committee on the Rights of the Child (UNCRC). (2021). *General*

*Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment. 25(25).
Zulfah, S., Jasmine, B., Hapsari, P., & Rusda, F. (2025). Legal Responsibility of Digital
Commerce Platforms for Seller Content that Violates Public Ethics. 4(1), 84–117.*