

POLICY BRIEF

Kisruh Rating IGRS di Steam:

Kesenjangan Implementasi Kebijakan Tata Kelola Digital di Lapangan

RINGKASAN EKSEKUTIF

Awal April 2026, penerapan sistem rating *game* Indonesia (IGRS) di Steam menuai banyak protes dari masyarakat. Komdigi mengakui rating yang beredar belum diverifikasi resmi, dan Steam menyebut ada kesalahan teknis. Masalah ini terjadi karena sistem terlalu bergantung pada isian mandiri pengembang tanpa verifikasi yang cukup, ditambah koordinasi antara Komdigi dan Steam yang belum solid. Ke depan, solusi paling realistis adalah mengakui rating IARC sebagai acuan awal, sehingga Komdigi hanya perlu fokus melakukan verifikasi pada kategori tertentu.

I. Latar Belakang

Awal April 2026, penggemar *game* (gim) di Indonesia dikejutkan oleh penerapan *Indonesia Game Rating System* (IGRS) pada platform penyedia layanan distribusi digital *video game* yang cukup terkenal, yaitu Steam. Masyarakat menemukan banyaknya ketidaksesuaian antara rating IGRS dengan konten dalam gim, bahkan untuk gim yang sudah terkenal sejak lama.

II. Sejarah dan Mekanisme Pengklasifikasian IGRS

Bibit dari IGRS sendiri sudah ada sejak satu dekade lalu, melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Ketentuan yang diperbarui melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim.

IGRS mengklasifikasikan gim berdasarkan usia pengguna ke dalam lima kelompok, yakni: kelompok usia >3 tahun, kelompok usia >7 tahun. Kelompok usia >13 tahun, kelompok usia >15 tahun, dan kelompok usia >18 tahun. Selain itu, ada satu kategori tambahan yaitu tidak dapat diklasifikasikan jika mengandung konten pornografi, judi, atau melanggar peraturan perundang-undangan.

Pada IGRS, para pengembang (*developer*) gim dapat melakukan pendaftaran dan pengujian secara mandiri terhadap produk-produknya (*self declare*) dengan cukup mengisi kuisioner yang disediakan. Selanjutnya, akan dilakukan uji kesesuaian oleh Penguji Klasifikasi Gim. Penguji Klasifikasi Gim merupakan badan usaha yang memiliki keahlian untuk melakukan uji kesesuaian. Bagi gim yang telah terdaftar di International Age Rating Coalition (IARC), rating IARC akan dikonversi otomatis menjadi ekuivalen dengan rating IGRS.

III. Masalah di Lapangan

Saat rating IGRS *go live* di platform Steam pada 2-5 April 2026, pengklasifikasian gim ini banyak yang tidak sesuai dengan konten di dalam gim. Sebagai contoh, gim tembak-menembak seperti *PUBG: Battlegrounds* yang penuh dengan konten kekerasan diberikan rating 3+, sedangkan gim kehidupan sehari-hari seperti *Upin & Ipin Universe* diberikan rating 18+.

Kementerian Komunikasi dan Digital mengeluarkan [pernyataan](#) pada 5 April 2026, bahwa rating IGRS yang ditampilkan bukan hasil resmi yang telah diverifikasi, melainkan rating hasil *self-declare*. Satu hari setelahnya, Steam juga mengeluarkan [press release](#) yang menyatakan bahwa karena adanya kesalahan teknis dan miskomunikasi yang mengakibatkan ditampilkannya pengklasifikasian yang tidak akurat dan tidak lengkap. Tidak tepatnya penerapan rating ini membuat timbulnya ketidakpercayaan publik terhadap kredibilitas IGRS.

IV. Analisis

Sistem dua langkah, penilaian mandiri dengan diikuti verifikasi, seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024, adalah sesuatu yang *feasible* dilakukan pada skala kecil. Namun, tidak untuk skala besar.

Dalam *Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024* yang dikeluarkan oleh Komdigi, data dari Newzoo menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah pemain gim terbesar keempat di dunia dengan 154,9 juta pemain. Secara alami, Indonesia menjadi pasar potensial bagi industri gim. Namun, banyaknya gim yang beredar di Indonesia ini tidak diimbangi dengan kapasitas teknis pelaksanaan untuk melakukan verifikasi dari Komdigi. Sedangkan, melakukan verifikasi manual akan membutuhkan *resources* yang besar.

Sebagai gambaran, dalam melaksanakan implementasi kebijakan lain di sektor berbeda yang skalanya juga besar yaitu sertifikasi produk halal, BPJPH memiliki 2143 auditor halal dan 124 Lembaga Pemeriksa Halal. Komdigi belum menunjukkan kapasitas lapangan yang mendekati itu. Dan sebenarnya juga tidak perlu, jika ada integrasi yang baik antara rating IGRS dengan rating IARC yang sudah banyak digunakan di berbagai negara.

Di sisi lain, masih ada celah kurangnya koordinasi antara Komdigi dengan pihak Steam, di mana rating IGRS yang belum selesai diverifikasi sudah ditampilkan dan menghasilkan banyak ketidaksesuaian.

V. Rekomendasi Kebijakan

Langkah yang diambil Komdigi dan Steam dengan menarik rating IGRS merupakan langkah tepat untuk jangka pendek. Ke depannya, Komdigi dapat mempertimbangkan untuk melakukan integrasi penuh dengan IARC dan mengakui rating hasil IARC sebagai pra-klasifikasi yang sah, dan hanya melakukan verifikasi tambahan untuk gim yang masuk kategori 18+ dan tidak dapat diklasifikasikan. Penguatan koordinasi antara Komdigi dengan penyedia layanan platform gim seperti Steam juga perlu diperkuat.

VI. Penutup

Penerapan rating gim sebenarnya merupakan upaya hadirnya negara dalam melindungi warganya, khususnya anak-anak, dari konten yang tidak sesuai dengan usia. Namun, implementasinya masih butuh perbaikan untuk membangun sistem IGRS yang benar-benar fungsional dan kredibel.

References

- BPJPH. (2026). Retrieved from bpjph.halal.go.id: <https://bpjph.halal.go.id/>
- Ditjenwasdigi. (2024, Juli 23). *IGRS Telah Berpartisipasi dengan IARC*. Retrieved from https://www.instagram.com/p/C9w7FaXofCm/?img_index=1
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025, September). *Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024*. Retrieved from api-djed.komdigi.go.id: <https://api-djed.komdigi.go.id/api/v1/download/89e2a5ca-4f1c-4908-9671-a16500480bb3>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2024, Januari 24). *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024*. Retrieved from jdih.komdigi.go.id: https://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/890/t/peraturan+menteri+komunikasi+dan+informatika+nomor+2+tahun+2024
- Kemkomdigi. (2026, April 5). *Rating Gim di Platform Steam Belum Melalui Verifikasi Resmi*. Retrieved from https://www.instagram.com/p/DWxmVkwEY_h/?img_index=1
- Kompas. (2026, April 8). *Heboh Rating Game IGRS di Steam Berujung Investigasi Komdigi*. Retrieved from Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2026/04/08/05524111/heboh-rating-game-igrs-di-steam-berujung-investigasi-komdigi>