

BAB II

HASIL PENELITIAN

A. Pengaturan Hukum Indonesia Terhadap Kekerasan Seksual Terhadap Anak Di Game Online Roblox

Banyak faktor penyebab terjadinya kekerasan seksual pada anak. Apabila tidak diawasi dengan baik, anak-anak dapat dengan mudah mengakses serta berinteraksi dengan orang asing melalui dunia maya. Kondisi ini membuka peluang bagi predator seksual atau individu manipulatif yang menggunakan identitas palsu maupun anonim untuk mendekati anak-anak secara perlahan melalui strategi manipulatif yang terencana. Kurangnya keterlibatan dan pengawasan dari orang tua serta keluarga dalam aktivitas digital anak menyebabkan minimnya pemahaman dan edukasi dini mengenai risiko interaksi daring dengan pihak yang tidak dikenal.

Akibatnya, anak-anak yang belum memiliki kemampuan literasi digital dan kesadaran terhadap bahaya dunia maya, khususnya dalam konteks permainan daring seperti Roblox, lebih rentan menjadi sasaran bujuk rayu, pemberian hadiah, atau iming-iming upah tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin terjadi. Beragam fitur komunikasi, interaksi sosial, serta sistem anonim yang tersedia di dalam platform tersebut menciptakan ekosistem yang rentan bagi terjadinya fenomena cyber child grooming. Melalui fitur-fitur ini, pelaku dapat membangun kedekatan emosional, melakukan manipulasi psikologis, hingga menggiring korban pada bentuk eksploitasi seksual nonfisik dalam ruang digital.

Bentuk kejahatan seksual yang sering terjadi di platform online sangat beragam dan kompleks, mencakup berbagai tindakan yang merugikan individu, terutama perempuan dan anak-anak. Pertama, pelecehan verbal merupakan salah satu bentuk yang paling umum. Tindakan ini melibatkan pengiriman pesan, komentar, atau unggahan yang bersifat seksual, merendahkan, atau mengancam. Korban sering kali menerima pesan yang tidak diinginkan di platform online, Facebook, dan Twitter, yang dapat menciptakan rasa takut dan trauma psikologis.

Komnas Perempuan mengartikan pelecehan atau kejahatan seksual daring adalah tindakan seksual fisik maupun non-fisik dengan sasaran organ seksual atau seksualitas korban.²⁸ Ini termasuk halnya siulan, main mata, ucapan bernuansa seksual, mempertunjukkan materi pornografi dan keinginan seksual, colekan atau sentuhan di bagian tubuh, gerakan atau isyarat bersifat seksual sehingga mengakibatkan rasa tidak nyaman, tersinggung, merasa direndahkan, dan mungkin menyebabkan masalah kesehatan dan keselamatan. pelecehan di platform online seperti Roblox ini tidak jauh berbeda dengan siulan, kata-kata, atau sentuhan di dunia nyata. Adapun contoh kasus pelecehan seksual di media sosial bisa berupa rayuan atau godaan yang tidak menyenangkan. Bentuk penyampaiannya bisa melalui *chat*, *direct message*, dan komentar.²⁹

Pemerintah Indonesia, sebenarnya telah membuat beberapa aturan untuk kasus kekerasan seksual terhadap anak, yaitu melalui KUHP pasal 283 ayat 2 yaitu *Diancam dengan pidana yang sama, barang siapa membacakan isi tulisan yang*

²⁸ Lihat Nafiatul Munawaroh, “Pelecehan Seksual Di Media Sosial” dalam <https://jdih.sukoharjokab.go.id/berita/detail/pelecehan-seksual-di-media-sosial>, diakses tgl. 18 November

²⁹ *Ibid*

melanggar kesusilaan di muka orang yang belum dewasa sebagaimana dimaksud dalam ayat yang lalu, jika isi tadi telah diketahuinya. Selain itu, dibentuk juga peraturan khusus yaitu Undang-undang Perlindungan Anak dan juga UU TPKS. Meskipun UU TPKS telah diresmikan pada tahun 2022 lalu, namun aturan mengenai perlindungan anak sebagai korban sampai saat ini masih lebih bertumpu pada Undang-undang Perlindungan Anak. Undang-undang yang kini mengatur tentang perlindungan anak adalah Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 yang mengubah Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002, dan Undang-undang Nomor 17 Tahun 2016 yang menetapkan peraturan pemerintah pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 2016. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Yang Kedua. Perubahan Undang-Undang yang Mengatur Perlindungan Anak menjadi Undang-Undang sebagaimana telah diubah pada tahun 2016.

Setiap Tindakan yang dilakukan pada platform online yang bermuatan pelecehan seksual termasuk ke dalam kategori kekerasan seksual, berupa pelecehan seksual nonfisik. Tindakan ini dapat dipidana berdasarkan Pasal 5 UU TPKS tentang pelecehan seksual nonfisik yang berbunyi: *"Setiap orang yang melakukan perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual nonfisik, dengan pidana penjara paling lama 9 bulan dan/atau pidana denda paling banyak Rp 10 juta."* Adapun yang dimaksud dengan 'perbuatan seksual secara nonfisik' adalah pernyataan, gerak tubuh, atau aktivitas

yang tidak patut dan mengarah kepada seksualitas dengan tujuan merendahkan atau mempermalukan.³⁰

Pada tahap selanjutnya Ketika pelaku memang benar merekam lalu menyimpan dan menyebar foto video atau file lain yang bermuatan seksual spesifik menurut UU TPKS dapat digolongkan ke dalam tindak pidana kekerasan seksual berbasis elektronik yang diatur lebih lanjut dalam Pasal 14 ayat (1) UU TPKS sebagai berikut: *Setiap Orang yang tanpa hak:*

- a. *melakukan perekaman dan/atau mengambil gambar atau tangkapan layar yang bermuatan seksual di luar kehendak atau tanpa persetujuan orang yang menjadi objek perekaman atau gambar atau tangkapan layar;*
- b. *mentransmisikan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan seksual di luar kehendak penerima yang ditujukan terhadap keinginan seksual; dan/atau*
- c. *melakukan penguntitan dan/atau pelacakan menggunakan sistem elektronik terhadap orang yang menjadi objek dalam informasi/dokumen elektronik untuk tujuan seksual, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah).*

Selain ketentuan dalam UU TPKS dalam undang Undang informasi transaksi elektronik (ITE) mengatur juga hal tersebut. perbuatan termasuk dalam perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (1) UU nomor 1 tahun 2024 : *Setiap Orang*

³⁰ N. Susanti, "Tantangan Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Seksual di Era Digital", *Jurnal Kriminologi Indonesia*, Vol.15, No.3/2019, hlm. 201

dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum. Penjelasan pasal 27 ayat 1 yang dimaksud dengan "melanggar kesusilaan" adalah melakukan perbuatan mempertunjukkan ketelanjangan, alat kelamin, dan aktivitas seksual yang bertentangan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat di tempat dan waktu perbuatan tersebut dilakukan. Dalam pasal 29 juga diatur tentang *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan/ atau menakut nakuti.* Pasal 45B mengatur sanksi bagi perbuatan ancaman atau kejahatan yang diatur dalam pasal 29 yaitu *Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan/ atau menakutnakuti sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).*

Peraturan spesifik yang mengatur tentang perlindungan anak diatur dalam Undang – Undang perlindungan anak di pasal 76E yang berbunyi *setiap orang dilarang melakukan kekerasan atau ancaman kekerasan, memaksa, melakukan tipu muslihat, melakukan serangkaian kebohongan atau ,membujuk anak untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul.* Diatur dalam pasal 82 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2016 Tentang Penetapan

Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang - undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Menjadi Undang-Undang *Setiap orang yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 76E dipidana dengan pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 15 (lima belas) tahun dan denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).* Unsur – unsur dalam pasal 76E sering dijadikan modus oleh pelaku kejahatan untuk menjerat korban dalam platform online khususnya dalam permainan game Roblox.

B. Klasifikasi Tindak Pidana Kekerasan Seksual Yang Terjadi Di Game Online Roblox

Kehadiran berbagai platform media sosial, desain, dan konstruksinya yang tidak dapat diandalkan, banyaknya konten yang tidak terstruktur, dan meningkatnya peluang kriminalitas telah membuat media sosial rentan terhadap ancaman siber tingkat tinggi. Seiring dengan berkembangnya internet, media sosial, dan konektivitas seluler, kekerasan seksual siber juga terjadi dan meluas. Kekerasan seksual telah merambah ke ruang-ruang online, menargetkan perempuan dan anak dalam berbagai bentuk tindakan, termasuk pelecehan, kekerasan seksual, dan perundungan di dunia maya. Fenomena yang tidak terbayangkan tiga puluh tahun yang lalu, kini menunjukkan dampak serius pada aspek kesehatan, sosial, dan ekonomi.³¹

³¹ Areta A, H. *et al*, “Eskalasi Kekerasan Berbasis Gender Online di Masa Pandemi: Studi Penanganan Kasus Pornografi”, *Jurnal Lex Renaissance*, Vol. 6, No.4/2021, hlm. 752

Perkembangan teknologi, pada akhirnya seperti kepingan mata uang. Selalu ada dua sisi yang menyertainya yakni manfaat dan dampak. Meluasnya jaringan internet, kian berkembangnya teknologi informasi, dan masifnya penggunaan media sosial, memberi manfaat terhadap peluang bisnis, pendidikan terjangkau berbasis digital, pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari secara otodidak, dan sebagainya. Di saat yang sama, dampak yang ditimbulkan salah satunya adalah bentuk-bentuk baru kekerasan seksual.³²

Kekerasan seksual yang di fasilitasi teknologi dapat didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan melalui medium teknologi dengan niatan atau maksud melecehkan korban dan tak ayal anak dibawah umur sebagai korbannya. Kekerasan tersebut dapat dikategorikan sebagai kekerasan seksual pada anak dibawah umur di ranah digital. Kekerasan *online* tersebut penting dibedakan, karena bentuk kekerasan akan menentukan upaya pencegahan dan solusi yang dilakukan.

Berbeda dengan kekerasan yang terjadi di dunia nyata, ketika terjadi maka solusinya bukan semata penegakan hukum. Yang itupun masih mengalami banyak kendala dalam penerapannya. Tindak pidana kekerasan seksual pada anak memerlukan intervensi yang mampu mengubah cara pandang pelaku terkait relasi seksual dengan korban. Tanpa intervensi, pasca hukuman pun, pelaku akan hidup dengan cara pandang yang sama terhadap orientasi seksual yang bias dan terkesan tidak manusiawi.³³

³² Lihat Anonim, “**Mengenali Kekerasan Seksual Berbasis Online**” dalam <https://www.stikosa-aws.ac.id/mengenali-kekerasan-seksual-berbasis-online/>, diakses tgl. 15 November 2025

³³ *Ibid*

Salah satu platform online atau game yang tengah populer dan menjadi perbincangan hangat di kalangan pelajar adalah Roblox. Permainan ini telah menarik jutaan pengguna di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, khususnya anak-anak dan remaja usia sekolah. Roblox bukanlah satu permainan tunggal, melainkan platform game daring yang memungkinkan penggunanya untuk memainkan maupun menciptakan berbagai permainan (game) sendiri. Pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain di seluruh dunia, menciptakan dunia virtual, hingga belajar dasar-dasar pemrograman melalui fitur pengembangan game yang tersedia.³⁴

Seiring berkembangnya platform di dunia sosial tersebut, banyak oknum yang memanfaatkan ruang siber sebagai media menyalurkan kejahatan termasuk kejahatan tindak pidana kekerasan seksual. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), tindak pelecehan seksual tergolong sebagai kejahatan yang berkaitan dengan pelanggaran kesusilaan.³⁵

Salah satu fenomena baru yang menimbulkan perhatian ialah munculnya platform permainan daring seperti Roblox, yang digemari oleh anak-anak dan remaja di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Roblox pada dasarnya merupakan permainan digital dengan konsep “sandbox”, di mana pengguna dapat membuat dunia virtual dan saling berinteraksi secara bebas. Fleksibilitas inilah yang

³⁴ Lihat Nida Muna Fadhillah, “Roblox dan Anak-Anak, Fenomena Digital yang Perlu Disikapi Bijak” dalam <https://www.beritamagelang.id/kolom/roblox-dan-anak-anak-fenomena-digital-yang-perlu-disikapi-bijak>, diakses tgl. 17 November 2025

³⁵ Firgie Lumingkewas, “Tindak Pidana Kesusilaan Dalam Kuhp Dan Ruu Kuhp Serta Persoalan Keberpihakan Terhadap Perempuan” *jurnal Lex Crime*, Vol.5, No. 1/2016, hlm. 22

membuatnya populer, tetapi sekaligus membuka peluang penyalahgunaan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

Roblox acap kali menjadi media yang tidak sepenuhnya aman bagi anak di bawah umur. Beberapa laporan menunjukkan adanya konten dan aktivitas dalam permainan tersebut yang mengandung muatan berbau pornografi, kekerasan, dan tindakan yang menjurus pada pelecehan seksual. Anak-anak yang belum memiliki kemampuan berpikir kritis atau kesadaran etis yang matang berpotensi terekspos pada perilaku dan visual yang tidak pantas bagi usia mereka.³⁶

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran serius karena Roblox bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga ruang sosial di mana pengguna dapat berinteraksi lewat avatar dalam simulasi dunia maya. Banyak kasus mencatat bahwa pelaku kejahatan memanfaatkan fitur komunikasi seperti chat, voice chat, atau pembuatan game pribadi untuk melakukan pendekatan terhadap anak-anak dan kemudian menyebarkan konten yang mengarah pada pornografi atau manipulasi seksual.³⁷

Terdapat bentuk dan motif terbaru yang digunakan untuk menjerat korban yang masih dibawah umur yaitu dengan menggunakan motif Child grooming. Child grooming merupakan proses mendekati anak dengan tujuan membujuk mereka agar bersedia melakukan aktivitas seksual.³⁸ Pelaku menggunakan berbagai teknik untuk

³⁶ Lihat Novia Aisyah, “**Roblox Dilarang Mendikdasmen, Studi Ini Ungkap Risiko Mengganggu bagi Anak-anak**”, dalam <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-8045498/roblox-dilarang-mendikdasmen-studi-ini-ungkap-risiko-mengganggu-bagi-anak-anak>, diakses tgl. 17 November 2025

³⁷ Lihat Anonim, “**Anak Jadi Target Predator di Game Online? Ini Bahaya Cybergrooming yang Perlu Kamu Tahu!**” dalam <https://www.uib.ac.id/anak-jadi-target-predator-di-game-online-ini-bahaya-cybergrooming-yang-perlu-kamu-tahu/>, diakses tgl. 17 November 2025

³⁸ Gill, A. K., Harrison, K. “**Child Grooming and Sexual Exploitation: Are South Asia Men the UK Media’S New Folk Devils**”, *International Journal for Crime, Justice and Social Democracy*, Vol.4, No.2/2015, hlm. 34

mengakses dan mengontrol korban. Proses ini membutuhkan akses, waktu, dan keterampilan interpersonal pelaku. Jika child grooming dilakukan dengan baik, korban secara tidak sadar akan mudah ‘bekerjasama’ dengan pelaku. Semakin mahir keterampilan pelaku dalam memilih dan merayu korban yang rentan, semakin sukses child grooming dilakukan. Keterampilan pelaku mencakup cara memilih korban, mengidentifikasi dan mengetahui kebutuhan korban, waktu yang dibutuhkan oleh pelaku untuk mendekati korban, merayu dan mengendalikan korban.³⁹

Meningkatnya kasus pelecehan seksual terhadap anak dipengaruhi oleh kemudahan pelaku dalam mengakses korban, terutama melalui perkembangan teknologi internet. Teknologi tersebut memberikan ruang bagi pelaku untuk melakukan pendekatan terhadap anak secara daring, yang dikenal dengan istilah *online child grooming*. Secara umum, *online child grooming* merupakan proses di mana seseorang memanfaatkan sarana digital untuk membangun kedekatan dengan anak dengan tujuan membujuk atau memanipulasi mereka agar bersedia terlibat dalam aktivitas seksual, baik secara daring maupun luring.

Proses ini dapat berlangsung dengan berbagai pola, durasi, dan intensitas, tergantung pada karakter serta strategi yang digunakan oleh masing-masing pelaku. Meskipun memiliki variasi bentuk, terdapat enam unsur utama yang menjadi dasar terjadinya *online child grooming* dan menggambarkan pola umum yang digunakan

³⁹ Dik-dik, Manshur, M. A., Gultom, E. *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2015) hlm. 88

pelaku dalam melakukan pendekatan terhadap korban di ruang digital. Berikut beberapa modus dalam *child grooming*:⁴⁰

1. *Manipulation Online child grooming* yaitu melibatkan beberapa bentuk manipulasi. Terdapat berbagai jenis manipulasi yang dapat dilakukan oleh pelaku terhadap korbannya. Berbagai teknik manipulasi digunakan untuk meningkatkan kekuatan dan kontrol pelaku terhadap korban serta meningkatkan ketergantungan korban pada pelaku seperti memberikan pujian untuk membuat korban merasa istimewa. Cara manipulasi ini dilakukan agar korban merasa dicintai dan diperhatikan. Di sisi lain, pelaku dapat mengontrol korban dengan cara mengintimidasi sehingga korban merasa takut dengan pelaku.
2. *Accessibility* adalah Kemudahan akses untuk berinteraksi dengan korban menjadi salah satu faktor terjadinya online child grooming. Pelaku dapat mengakses korban melalui internet tanpa harus bertatap muka secara langsung dan tanpa harus membuka identitas aslinya. Dalam dunia nyata, orang tua lebih berwaspada terhadap orang yang berinteraksi langsung dengan anak mereka. Namun, mereka tidak waspada dengan interaksi online dan kurang terlibat dalam kehidupan online anak mereka. Menurut penelitian, 20% anak yang menggunakan jejaring sosial mengatakan pernah berbicara dengan orang asing di internet dan 20% diantara mereka berumur 9 hingga 12 tahun. Pelaku memanfaatkan teknologi internet

⁴⁰ A Sitompul, *Hukum Internet*, (Bandung: Citra Aditya Bakti), 2010, hlm. 21

untuk berinteraksi baik satu atau dua arah dengan korban melalui chat room, blog, media sosial, forum atau bulletin.

3. *Rapport Building* Sebagai bagian dari membangun hubungan, pelaku melakukan penyesuaian perilaku dan gaya berkomunikasi sehingga membuat korban nyaman berbicara dengan pelaku. Selain itu pelaku mencari tahu ketertarikan dan keadaan sekeliling korbannya. Agar tindakan yang dilakukan oleh pelaku dengan korban tidak diketahui oleh orang lain, pelaku biasanya meminta korban merahasiakan hubungan mereka.
4. *Sexual Context* Hubungan seksual merupakan tujuan online child grooming. Untuk kapan dan bagaimana hubungan seksualitas dimulai tergantung dari masing-masing pelaku. Untuk memulai hubungan seksual dapat dilakukan dengan berbagai macam seperti berbicara jorok, merayu korban, mengirim gambar porno atau menghubungkan ke dalam hal-hal berbau pornografi.
5. *Risk Assessment* Penilaian resiko terhadap korban dilakukan sebelum dan pada saat online child grooming. Penilaian resiko dilihat dari beberapa aspek yaitu individu korban, faktor yang berkaitan dengan internet dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelaku melakukan manajemen resiko. Terdapat tiga cara yang dilakukan oleh pelaku dalam manajemen resiko, yaitu :
 - a. Berhubungan dengan teknologi yang digunakan dan logistik yang terkait dengan pelaku. Sebagai contoh menggunakan beberapa

hardware, alamat IP yang berbeda, dan berbagai metode penyimpanan.

- b. Pelaku menahan diri berkomunikasi dengan korban di ruang publik dan memilih penggunaan email pribadi atau ponsel.
 - c. Pelaku bertemu dengan korban dengan melakukan pertemuan yang jauh dari lingkungan korban. Namun, ada penelitian yang mengatakan bahwa manajemen risiko tidak dimanfaatkan oleh semua pelaku, karena mereka menganggap tidak melakukan sesuatu yang salah sehingga tidak ada yang perlu disembunyikan.
6. *Deception* Dalam online *child grooming*, terkadang pelaku menyamar sebagai teman sebaya atau anak muda. Penelitian mencatat bahwa 5% pelaku menyamar sebagai anak muda ketika berkomunikasi dengan korban. Sebagian besar pelaku memberitahu korban bahwa mereka adalah orang dewasa yang ingin membangun hubungan khusus dengan korban. Sebagian besar korban bertemu pelaku secara langsung dan melakukan hubungan seks. Sehingga dapat disimpulkan sebagian besar korban sadar mereka berkomunikasi dengan orang dewasa dan mengambil risiko untuk berinteraksi dengan pelaku.

Modus lain yang sering digunakan oleh pelaku kejahatan Adalah Sextortion atau pemerasan seksual berbasis gambar dan video merupakan bentuk kejahatan siber yang menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk

melakukan kekerasan dan eksploitasi seksual.⁴¹ Kejahatan ini biasanya bermula dari pengumpulan data pribadi atau konten intim korban yang diperoleh melalui berbagai cara, seperti peretasan perangkat elektronik, hubungan daring yang disalahgunakan, ataupun penyebaran rekaman pribadi oleh pihak ketiga. Dalam konteks ini, pelaku menggunakan konten tersebut sebagai alat pemerasan untuk mendapatkan keuntungan tambahan, baik dalam bentuk uang, konten seksual baru, maupun kendali psikologis atas korban.

Sextortion menunjukkan adanya perubahan pola kejahatan kesusilaan dari bentuk konvensional menjadi berbasis digital. Ruang siber memberikan anonimitas dan jangkauan luas bagi pelaku sehingga sulit dilacak dan ditindak secara hukum. Dalam banyak kasus, pelaku tidak berada di wilayah hukum yang sama dengan korban, yang memperumit upaya penegakan hukum. Kondisi ini menuntut adanya pembaruan regulasi dan mekanisme kerja sama internasional untuk menangani kejahatan siber lintas batas negara.

Dampak yang ditimbulkan dari sextortion tidak sebatas pada kerugian materiil, tetapi juga mencakup trauma emosional dan psikologis yang serius. Korban sering mengalami rasa takut, malu, stres berat, hingga depresi karena ancaman penyebaran konten pribadinya. Tidak sedikit kasus yang berujung pada tindakan bunuh diri akibat tekanan mental dan stigma sosial yang menyertai. Hal ini menegaskan bahwa sextortion merupakan bentuk kekerasan seksual yang berdampak multidimensional, meliputi aspek hukum, psikologis, dan sosial.

⁴¹ Lihat Arianda Lastiur Paulina, “Sextortion: Bentuk Kekerasan Seksual Online Yang Memakan Banyak Korban, Tapi Payung Hukumnya Masih Lemah” dalam <https://ijrs.or.id/2023/11/30/sextortion-bentuk-kekerasan-seksual-online-yang-memakan-banyak-korban-tapi-payung-hukumnya-masih-lemah-2/>, diakses tgl. 17 November 2025