

BAB III

ANALISIS HASIL PENELITIAN

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

Pelecehan atau kekerasan seksual merupakan upaya penyerangan yang bersifat seksual, baik telah terjadi persetubuhan ataupun tidak. Pelecehan atau kekerasan seksual adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dengan cara memaksakan keinginan seksualnya dapat disertai dengan ancaman maupun paksaan. Pelecehan seksual memiliki rentang yang sangat luas, mulai dari ungkapan verbal (komentar, gurauan dan sebagainya) yang jorok atau tidak senonoh, perilaku tidak senonoh (mencolek, meraba, memeluk, dan sebagainya), mempertunjukkan gambar porno atau jorok, serangan dan paksaan yang tidak senonoh seperti, memaksa untuk mencium atau memeluk, bahkan mengancam korban bila menolak memberikan pelayanan seksual, hingga perkosaan.⁴²

Pelecehan seksual pada anak adalah suatu bentuk kekerasan dimana seseorang menjadikan anak jalanan untuk melampiaskan rangsangan seksualnya. Perilaku-perilaku pelecehan seksual sudah biasa bagi anak jalanan, seperti anak laki-laki memegang payudara atau paha anak perempuan atau sebaliknya, anak perempuan memegang alat kelamin anak laki-laki. Anak-anak yang memiliki pengetahuan kurang tentang pendidikan seks akan berisiko tinggi mengalami

⁴² M. Sumera, “**Perbuatan Kekerasan/Pelecehan Seksual Terhadap Perempuan**”, *Jurnal Lex et Societatis*, No. 1, Vol. 2/2013, hlm. 39

pelecehan seksual. Mereka menganggap tabu untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan reproduksi, sehingga tidak memiliki gambaran yang tepat tentang pendidikan seks. Usia rata-rata anak jalanan mengalami pelecehan seksual pertama kali yaitu 8-15 tahun. Biasanya pelaku pelecehan seksual adalah sesama anak jalanan. Tempat terjadinya pelecehan seksual dapat di rumah pelaku, pinggir jalan, kolong jembatan, dalam pasar, pinggiran sungai, stasiun, dan dalam angkot. Korban dianggap lemah dan tidak dapat melawan sehingga mendapat perlakuan pelecehan seksual dari pelaku. Berbagai dampak akibat pelecehan seksual dapat dialami korban, seperti perasaan jengkel, takut, menyesal, dan stres, bahkan terkena penyakit menular seksual.

Pelaku pelecehan seksual biasanya akan membujuk korban dengan diiming-imingi sesuatu, misalnya diberi sejumlah uang atau dibelikan barang-barang yang korban inginkan. Bahkan korban ada yang diancam atau dipaksa oleh pelaku. Anak-anak sering menjadi korban karena mereka cenderung tidak berani untuk menolak terutama pada orang yang dikenal. Selain itu, anak-anak mudah sekali untuk dibujuk dengan iming-iming sesuatu.⁴³

Saat ini, anak-anak kurang memahami tentang pelecehan seksual dalam dunia siber khususnya pada saat mereka berinteraksi dalam game. Pelecehan seksual dalam bermain game yang paling sering dialami, antara lain dipaksa merayu dengan iming iming tertentu untuk menunjukkan bagian tertentu dari tubuh korban. Faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami pelecehan seksual adalah gabungan dari faktor korban dan pelaku pelecehan tersebut. Hal

⁴³ Arifah, *Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Pelecehan Seksual*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013, hlm. 31

tersebut karena mereka masih memiliki pengetahuan yang kurang tentang pelecehan seksual dalam kejahatan atau kekerasan dalam dunia game. Meskipun, korban tahu jika tindakan yang mereka terima dari pelaku tersebut adalah bentuk pelecehan seksual. Namun, korban tidak mampu menolak tindakan pelecehan seksual tersebut karena perasaan takut dan merasa bingung harus bertindak bagaimana.

Indonesia sekarang terdapat bentuk dan motif terbaru yang digunakan untuk menjerat korban yang masih dibawah umur yaitu dengan menggunakan motif *Tindak Pidana Kekerasan Seksual*. *Tindak Pidana Kekerasan Seksual* merupakan proses mendekati anak dengan tujuan membujuk mereka agar bersedia melakukan aktivitas seksual.⁴⁴ Pelaku menggunakan berbagai teknik untuk mengakses dan mengontrol korban. Proses ini membutuhkan akses, waktu, dan keterampilan *interpersonal* pelaku. Jika *Tindak Pidana Kekerasan Seksual* 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 *Tindak Pidana Kekerasan Seksual* dilakukan. Keterampilan pelaku mencakup cara memilih korban, mengidentifikasi dan mengetahui kebutuhan korban, waktu yang dibutuhkan oleh pelaku untuk mendekati korban, merayu dan mengendalikan korban. Modus kekerasan seksual dengan modus *Tindak Pidana Kekerasan Seksual* di game online Roblox dapat dianalisis melalui peraturan yang ada dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 Tentang tindak Pidana Kekerasan Seksual.

⁴⁴ A. Wahid, M. Irfan, *Perlindungan Terhadap Korban Kekerasan Seksual*, Bandung: Refika Aditama, 2000, hlm. 11

Pasal 14

1) 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 obyek dalam informasi/dokumen elektronik untuk tujuan seksual,

dipidana karena melakukan kekerasan seksual berbasis elektronik, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah).

2) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan maksud:

a. untuk melakukan pemerasan atau pengancaman, memaksa; atau

b. menyesatkan dan/atau memperdaya, seseorang supaya melakukan, membiarkan dilakukan, atau tidak melakukan sesuatu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

. Dalam konteks ini, pelaku *grooming* dapat memanfaatkan fitur komunikasi seperti chat dan direct message untuk membangun hubungan dengan korban secara perlahan, memindahkan interaksi dari ruang publik ke ruang privat. Salah satu modus yang umum digunakan adalah dengan meminta atau bahkan merekam gambar atau video yang bermuatan seksual dari korban tanpa sepengetahuan atau persetujuan mereka. Tindakan ini, seperti yang diatur dalam Pasal (1) perbuatan yang merusak privasi dan martabat korban. Selain itu, pelaku mentransmisikan konten bermuatan seksual melalui saluran komunikasi pribadi, yang sesuai dengan Pasal 14 ayat (2) yang melarang mentransmisikan informasi elektronik yang berisi materi seksual tanpa persetujuan jelas dari korban. Meskipun Roblox memiliki sistem penyaringan, para pelaku sering kali mengelak dari deteksi dengan menggunakan bahasa samar atau simbol-simbol tertentu. Proses *grooming* ini tidak hanya melibatkan manipulasi psikologis yang membangun kedekatan emosional antara pelaku dan korban, tetapi juga sering diikuti dengan eksploitasi seksual non-fisik di dunia maya. Dengan memanfaatkan ruang privat dan komunikasi yang lebih tertutup, pelaku dapat mengeksploitasi korban tanpa terdeteksi oleh sistem pengawasan atau orang tua korban. Oleh karena itu, Tindak Pidana Kekerasan Seksual di game online seperti Roblox tetap merupakan bentuk kekerasan seksual berbasis elektronik yang perlu mendapat perhatian serius dalam upaya perlindungan anak-anak di dunia maya.

Peraturan atau jerat hukum lainnya yang mengatur perbuatan Tindak Pidana Kekerasan Seksual dilakukan dengan tipu muslihat atau mengiming imingi korban hadiah atau sesuatu lainnya, diatur juga dalam Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang perlindungan anak Dimana sanksi dari perbuatan tersebut diatur di undang undang yang sama dalam Pasal 82 ayat (1) *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).*

Selain ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), perbuatan yang terkait dengan Tindak Pidana Kekerasan Seksual di game online Roblox juga dapat dianalisis melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dalam Pasal 16A ini mengatur kewajiban penyelenggara sistem elektronik, termasuk platform game online seperti Roblox, untuk memberikan perlindungan yang memadai bagi anak-anak yang mengakses layanan atau produk mereka. Perlindungan yang dimaksud mencakup hak-hak anak terkait penggunaan berbagai fitur dan layanan digital yang disediakan. Dengan adanya pasal ini, penyelenggara sistem elektronik diharapkan dapat mengimplementasikan langkah-langkah yang melindungi anak-anak dari potensi bahaya, seperti eksploitasi seksual atau cyber *grooming*. Dalam konteks game online, hal ini bisa mencakup pembatasan akses, penyaringan konten, dan pengawasan yang lebih ketat terhadap interaksi antar pengguna, terutama yang melibatkan anak-anak, khususnya Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 1 Tahun 2024. Pasal ini mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik yang mengandung muatan yang melanggar

kesusilaan untuk diketahui umum, dapat dikenakan sanksi. Dalam konteks Tindak Pidana Kekerasan Seksual di Roblox, pelaku sering kali mengirimkan atau mentransmisikan gambar, video, atau pesan yang mengandung konten bermuatan seksual kepada korban melalui fitur chat atau direct message dalam game.

Berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (1) UU ITE, jika pelaku mentransmisikan atau mendistribusikan materi yang tidak pantas ini tanpa persetujuan korban, perbuatan tersebut jelas melanggar hukum karena muatan yang disebarkan bertentangan dengan norma kesusilaan. Dalam praktik Tindak Pidana Kekerasan Seksual, pelaku dapat meminta korban secara tidak langsung untuk mengirim foto atau video yang bermuatan seksual dengan mencoba membangun hubungan dengan memberikan iming-iming tertentu, seperti hadiah atau janji, yang pada akhirnya menuntun pada eksploitasi lebih lanjut. Hal ini menjadi semakin rumit karena, seperti yang dijelaskan sebelumnya, proses *grooming* tersebut seringkali terjadi di ruang privat yang sulit dipantau, baik oleh sistem pengawasan Roblox maupun oleh orang tua korban.

Pasal 27 ayat (1) UU ITE memberikan landasan hukum tambahan dalam menangani perbuatan yang terkait dengan Tindak Pidana Kekerasan Seksual secara online. Pelaku yang mentransmisikan atau mendistribusikan informasi yang melanggar kesusilaan dalam bentuk gambar, video, atau pesan seksual kepada anak-anak di Roblox, dapat dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan yang ada dalam undang-undang ini. Oleh karena itu, penting bagi platform seperti Roblox untuk meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas dalam game, serta

bagi orang tua dan masyarakat untuk lebih waspada terhadap bahaya yang mengintai anak-anak mereka di dunia maya.

Pada Pasal 29 UU ITE juga mengatur tentang tindakan mengirimkan informasi elektronik atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau yang bertujuan untuk menakut-nakuti korban, yang dilakukan tanpa hak atau izin yang sah. Dalam konteks kekerasan seksual berbasis elektronik, khususnya terkait dengan fenomena Tindak Pidana Kekerasan Seksual, pasal ini relevan untuk menjerat pelaku yang menggunakan ancaman atau intimidasi melalui saluran digital untuk memaksa korban, terutama anak-anak, melakukan tindakan tertentu yang merugikan. Misalnya, pelaku dapat memanfaatkan pesan ancaman yang dikirim melalui fitur komunikasi dalam game online seperti Roblox untuk menekan korban agar memberikan informasi pribadi, gambar, atau bahkan melakukan tindakan eksploitasi seksual. Dengan demikian, pasal ini menyediakan landasan hukum yang penting untuk menanggulangi tindakan pemaksaan atau intimidasi yang dilakukan melalui media elektronik, yang bertujuan untuk melindungi korban dari risiko eksploitasi.

Pelecehan atau kekerasan seksual merupakan upaya penyerangan yang bersifat seksual, baik telah terjadi persetubuhan ataupun tidak. Pelecehan atau kekerasan seksual adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dengan cara memaksakan keinginan seksualnya dapat disertai dengan ancaman maupun paksaan. Pelecehan seksual memiliki rentang yang sangat luas, mulai dari ungkapan verbal (komentar, gurauan dan sebagainya) yang jorok atau tidak senonoh, perilaku tidak senonoh (mencolek, meraba, memeluk, dan

sebagainya), mempertunjukkan gambar porno atau jorok, serangan dan paksaan yang tidak senonoh seperti, memaksa untuk mencium atau memeluk, bahkan mengancam korban bila menolak memberikan pelayanan seksual, hingga perkosaan. Dalam konteks ruang digital, bentuk-bentuk tersebut dapat bermigrasi menjadi kekerasan berbasis elektronik, misalnya melalui pesan seksual, permintaan foto/video, atau ajakan melakukan tindakan seksual melalui fitur komunikasi daring, sehingga perlindungan hukum harus membaca kekerasan seksual bukan hanya sebagai kontak fisik, tetapi juga sebagai tindakan yang melanggar martabat dan otonomi korban melalui sarana elektronik.

Pelecehan seksual pada anak adalah suatu bentuk kekerasan dimana seseorang menjadikan anak jalanan untuk melampiaskan rangsangan seksualnya. Perilaku-perilaku pelecehan seksual sudah biasa bagi anak jalanan, seperti anak laki-laki memegang payudara atau paha anak perempuan atau sebaliknya, anak perempuan memegang alat kelamin anak laki-laki. Anak-anak yang memiliki pengetahuan kurang tentang pendidikan seks akan berisiko tinggi mengalami pelecehan seksual. Mereka menganggap tabu untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan reproduksi, sehingga tidak memiliki gambaran yang tepat tentang pendidikan seks. Usia rata-rata anak jalanan mengalami pelecehan seksual pertama kali yaitu 8-15 tahun. Biasanya pelaku pelecehan seksual adalah sesama anak jalanan. Tempat terjadinya pelecehan seksual dapat di rumah pelaku, pinggir jalan, kolong jembatan, dalam pasar, pinggiran sungai, stasiun, dan dalam angkot. Korban dianggap lemah dan tidak dapat melawan sehingga mendapat perlakuan pelecehan seksual dari pelaku. Berbagai dampak akibat pelecehan seksual dapat

dialami korban, seperti perasaan jengkel, takut, menyesal, dan stres, bahkan terkena penyakit menular seksual. Namun, karakter “kerentanan” anak yang dijelaskan tersebut juga relevan diterapkan pada anak pengguna game online, karena anak pada dasarnya belum memiliki kematangan psikologis dan literasi digital untuk mengenali manipulasi seksual, sehingga mudah menjadi sasaran eksploitasi meskipun tidak berada dalam ruang fisik yang berbahaya.

Pelaku pelecehan seksual biasanya akan membujuk korban dengan diiming-imingi sesuatu, misalnya diberi sejumlah uang atau dibelikan barang-barang yang korban inginkan. Bahkan korban ada yang diancam atau dipaksa oleh pelaku. Anak-anak sering menjadi korban karena mereka cenderung tidak berani untuk menolak terutama pada orang yang dikenal. Selain itu, anak-anak mudah sekali untuk dibujuk dengan iming-iming sesuatu. Pola ini memiliki padanan langsung dalam game online seperti Roblox, di mana pelaku kerap memanfaatkan “hadiah digital” seperti Robux, item premium, skin, atau akses ke fitur tertentu untuk membangun ketergantungan dan kepatuhan korban, lalu mengarah pada pemerasan seksual (*sextortion*) dengan ancaman menyebarkan konten atau mengganggu korban di dalam game apabila korban menolak permintaan seksual lanjutan.

Saat ini, anak-anak kurang memahami tentang pelecehan seksual dalam dunia siber khususnya pada saat mereka berinteraksi dalam game. Pelecehan seksual dalam bermain game yang paling sering dialami, antara lain dipaksa merayu dengan iming iming tertentu untuk menunjukkan bagian tertentu dari tubuh korban. Faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami pelecehan

seksual adalah gabungan dari faktor korban dan pelaku pelecehan tersebut. Hal tersebut karena mereka masih memiliki pengetahuan yang kurang tentang pelecehan seksual dalam kejahatan atau kekerasan dalam dunia game. Meskipun korban tahu jika tindakan yang mereka terima dari pelaku tersebut adalah bentuk pelecehan seksual, korban sering tidak mampu menolak karena perasaan takut dan bingung harus bertindak bagaimana. Di sinilah pentingnya melihat Roblox sebagai ruang interaksi sosial yang memiliki fitur komunikasi (*chat/direct message/voice*) yang memungkinkan pelaku membangun relasi semu dan melakukan manipulasi psikologis secara bertahap tanpa bertemu langsung, sehingga unsur kekerasan dapat terjadi melalui percakapan, permintaan konten seksual, dan eksploitasi kedekatan yang dikemas seolah bagian dari permainan.

Indonesia sekarang terdapat bentuk dan motif terbaru yang digunakan untuk menjerat korban yang masih di bawah umur yaitu dengan menggunakan motif Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Tindak Pidana Kekerasan Seksual merupakan proses mendekati anak dengan tujuan membujuk mereka agar bersedia melakukan aktivitas seksual. Pelaku menggunakan berbagai teknik untuk mengakses dan mengontrol korban. Proses ini membutuhkan akses, waktu, dan keterampilan interpersonal pelaku. Jika Tindak Pidana Kekerasan Seksual 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 Tindak Pidana Kekerasan Seksual dilakukan. Modus ini dalam game online Roblox dapat dianalisis melalui Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, terutama saat pelaku

memanfaatkan sistem elektronik untuk meminta, merekam, atau menyebarkan konten bermuatan seksual, sehingga proses pendekatan (*grooming*) menjadi pintu masuk terjadinya kekerasan seksual berbasis elektronik.

Pasal 14 UU TPKS mengatur kekerasan seksual berbasis elektronik, meliputi perekaman atau pengambilan gambar/tangkapan layar bermuatan seksual tanpa persetujuan, mentransmisikan dokumen elektronik bermuatan seksual di luar kehendak penerima, serta penguntitan atau pelacakan menggunakan sistem elektronik untuk tujuan seksual, dengan ancaman pidana yang meningkat apabila disertai pemerasan, pengancaman, pemaksaan, atau memperdaya korban. Dalam konteks Roblox, pelaku dapat memanfaatkan fitur chat dan pesan privat untuk membangun kedekatan, memindahkan interaksi dari ruang publik ke ruang privat, lalu meminta foto/video bermuatan seksual atau melakukan tangkapan layar atas percakapan/aktivitas yang mengandung unsur seksual. Praktik ini sering disertai manipulasi dan ancaman, misalnya mengancam akan menyebarkan konten atau mengganggu korban apabila korban menolak, sehingga unsur “tanpa hak”, “tanpa persetujuan”, dan “tujuan seksual” dalam Pasal 14 menjadi relevan sebagai dasar penjeratan.

Peraturan atau jerat hukum lainnya yang mengatur perbuatan kekerasan seksual yang dilakukan dengan tipu muslihat atau iming-iming hadiah juga tercermin dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, di mana sanksinya diatur dalam Pasal 82 ayat (1) bagi pelanggaran larangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 76E. Relevansi ketentuan ini dengan Roblox tampak ketika pelaku menggunakan imbalan digital,

kedekatan emosional, atau tipu muslihat identitas (misalnya mengaku sebaya) untuk menjerat anak melakukan tindakan bermuatan seksual. Dengan demikian, UU Perlindungan Anak menegaskan bahwa meskipun peristiwa terjadi di ruang maya, anak tetap merupakan subjek yang harus diprioritaskan perlindungan dan pemulihannya, sedangkan pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban atas perbuatan manipulatif dan eksploitasi seksual terhadap anak.

Selain ketentuan UU TPKS dan UU Perlindungan Anak, perbuatan kekerasan seksual terhadap anak di Roblox juga berkaitan dengan UU ITE, karena modusnya terjadi melalui pengiriman, transmisi, atau distribusi konten bermuatan kesusilaan dan ancaman melalui media elektronik. Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 1 Tahun 2024 dapat menjadi dasar untuk menjerat pelaku yang mengirim pesan/gambar/video bermuatan seksual melalui fitur komunikasi dalam game, sedangkan Pasal 29 UU ITE relevan ketika pelaku menggunakan ancaman untuk menakut-nakuti korban agar menuruti permintaan seksual (*sextortion*). Namun, efektivitas perlindungan hukum tidak hanya bergantung pada penjeratan pelaku, melainkan juga pada pencegahan dan mekanisme pelaporan: platform sebagai penyelenggara sistem elektronik wajib menyediakan pengamanan yang memadai (moderasi, pelaporan cepat, pembatasan komunikasi akun dewasa-anak, dan penyaringan konten), sementara orang tua dan sekolah perlu meningkatkan literasi digital serta pendampingan agar anak memahami batas aman, berani melapor, dan tidak mudah terjebak *grooming* di ruang permainan daring.

Pelecehan atau kekerasan seksual merupakan upaya penyerangan yang bersifat seksual, baik telah terjadi persetubuhan ataupun tidak. Pelecehan atau

kekerasan seksual adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dengan cara memaksakan keinginan seksualnya dapat disertai dengan ancaman maupun paksaan. Pelecehan seksual memiliki rentang yang sangat luas, mulai dari ungkapan verbal (komentar, gurauan dan sebagainya) yang jorok atau tidak senonoh, perilaku tidak senonoh (mencolek, meraba, memeluk, dan sebagainya), mempertunjukkan gambar porno atau jorok, serangan dan paksaan yang tidak senonoh seperti, memaksa untuk mencium atau memeluk, bahkan mengancam korban bila menolak memberikan pelayanan seksual, hingga perkosaan. Dalam konteks ruang digital, bentuk-bentuk tersebut dapat bermigrasi menjadi kekerasan berbasis elektronik, misalnya melalui pesan seksual, permintaan foto/video, atau ajakan melakukan tindakan seksual melalui fitur komunikasi daring, sehingga perlindungan hukum harus membaca kekerasan seksual bukan hanya sebagai kontak fisik, tetapi juga sebagai tindakan yang melanggar martabat dan otonomi korban melalui sarana elektronik.

Pelecehan seksual pada anak adalah suatu bentuk kekerasan dimana seseorang menjadikan anak jalanan untuk melampiaskan rangsangan seksualnya. Perilaku-perilaku pelecehan seksual sudah biasa bagi anak jalanan, seperti anak laki-laki memegang payudara atau paha anak perempuan atau sebaliknya, anak perempuan memegang alat kelamin anak laki-laki. Anak-anak yang memiliki pengetahuan kurang tentang pendidikan seks akan berisiko tinggi mengalami pelecehan seksual. Mereka menganggap tabu untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan reproduksi, sehingga tidak memiliki gambaran yang tepat tentang pendidikan seks. Usia rata-rata anak jalanan mengalami pelecehan seksual

pertama kali yaitu 8-15 tahun. Biasanya pelaku pelecehan seksual adalah sesama anak jalanan. Tempat terjadinya pelecehan seksual dapat di rumah pelaku, pinggir jalan, kolong jembatan, dalam pasar, pinggiran sungai, stasiun, dan dalam angkot. Korban dianggap lemah dan tidak dapat melawan sehingga mendapat perlakuan pelecehan seksual dari pelaku. Berbagai dampak akibat pelecehan seksual dapat dialami korban, seperti perasaan jengkel, takut, menyesal, dan stres, bahkan terkena penyakit menular seksual. Namun, karakter “kerentanan” anak yang dijelaskan tersebut juga relevan diterapkan pada anak pengguna game online, karena anak pada dasarnya belum memiliki kematangan psikologis dan literasi digital untuk mengenali manipulasi seksual, sehingga mudah menjadi sasaran eksploitasi meskipun tidak berada dalam ruang fisik yang berbahaya.

Pelaku pelecehan seksual biasanya akan membujuk korban dengan diiming-imingi sesuatu, misalnya diberi sejumlah uang atau dibelikan barang-barang yang korban inginkan. Bahkan korban ada yang diancam atau dipaksa oleh pelaku. Anak-anak sering menjadi korban karena mereka cenderung tidak berani untuk menolak terutama pada orang yang dikenal. Selain itu, anak-anak mudah sekali untuk dibujuk dengan iming-iming sesuatu. Pola ini memiliki padanan langsung dalam game online seperti Roblox, di mana pelaku kerap memanfaatkan “hadiah digital” seperti Robux, item premium, skin, atau akses ke fitur tertentu untuk membangun ketergantungan dan kepatuhan korban, lalu mengarah pada pemerasan seksual (*sextortion*) dengan ancaman menyebarkan konten atau mengganggu korban di dalam game apabila korban menolak permintaan seksual lanjutan.

Saat ini, anak-anak kurang memahami tentang pelecehan seksual dalam dunia siber khususnya pada saat mereka berinteraksi dalam game. Pelecehan seksual dalam bermain game yang paling sering dialami, antara lain dipaksa merayu dengan iming iming tertentu untuk menunjukkan bagian tertentu dari tubuh korban. Faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami pelecehan seksual adalah gabungan dari faktor korban dan pelaku pelecehan tersebut. Hal tersebut karena mereka masih memiliki pengetahuan yang kurang tentang pelecehan seksual dalam kejahatan atau kekerasan dalam dunia game. Meskipun korban tahu jika tindakan yang mereka terima dari pelaku tersebut adalah bentuk pelecehan seksual, korban sering tidak mampu menolak karena perasaan takut dan bingung harus bertindak bagaimana. Di sinilah pentingnya melihat Roblox sebagai ruang interaksi sosial yang memiliki fitur komunikasi (*chat/direct message/voice*) yang memungkinkan pelaku membangun relasi semu dan melakukan manipulasi psikologis secara bertahap tanpa bertemu langsung, sehingga unsur kekerasan dapat terjadi melalui percakapan, permintaan konten seksual, dan eksploitasi kedekatan yang dikemas seolah bagian dari permainan.

Indonesia sekarang terdapat bentuk dan motif terbaru yang digunakan untuk menjerat korban yang masih di bawah umur yaitu dengan menggunakan motif Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Tindak Pidana Kekerasan Seksual merupakan proses mendekati anak dengan tujuan membujuk mereka agar bersedia melakukan aktivitas seksual. Pelaku menggunakan berbagai teknik untuk mengakses dan mengontrol korban. Proses ini membutuhkan akses, waktu, dan keterampilan interpersonal pelaku. Jika Tindak Pidana Kekerasan Seksual 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 Tindak Pidana Kekerasan Seksual dilakukan. Modus ini dalam game online Roblox dapat dianalisis melalui Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, terutama saat pelaku memanfaatkan sistem elektronik untuk meminta, merekam, atau menyebarkan konten bermuatan seksual, sehingga proses pendekatan (*grooming*) menjadi pintu masuk terjadinya kekerasan seksual berbasis elektronik.

Pasal 14 UU TPKS mengatur kekerasan seksual berbasis elektronik, meliputi perekaman atau pengambilan gambar/tangkapan layar bermuatan seksual tanpa persetujuan, mentransmisikan dokumen elektronik bermuatan seksual di luar kehendak penerima, serta penguntitan atau pelacakan menggunakan sistem elektronik untuk tujuan seksual, dengan ancaman pidana yang meningkat apabila disertai pemerasan, pengancaman, pemaksaan, atau memperdaya korban. Dalam konteks Roblox, pelaku dapat memanfaatkan fitur chat dan pesan privat untuk membangun kedekatan, memindahkan interaksi dari ruang publik ke ruang privat, lalu meminta foto/video bermuatan seksual atau melakukan tangkapan layar atas percakapan/aktivitas yang mengandung unsur seksual. Praktik ini sering disertai manipulasi dan ancaman, misalnya mengancam akan menyebarkan konten atau mengganggu korban apabila korban menolak, sehingga unsur “tanpa hak”, “tanpa persetujuan”, dan “tujuan seksual” dalam Pasal 14 menjadi relevan sebagai dasar penjeratan.

Peraturan atau jerat hukum lainnya yang mengatur perbuatan kekerasan seksual yang dilakukan dengan tipu muslihat atau iming-iming hadiah juga tercermin dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, di mana sanksinya diatur dalam Pasal 82 ayat (1) bagi pelanggaran larangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 76E. Relevansi ketentuan ini dengan Roblox tampak ketika pelaku menggunakan imbalan digital, kedekatan emosional, atau tipu muslihat identitas (misalnya mengaku sebaya) untuk menjerat anak melakukan tindakan bermuatan seksual. Dengan demikian, UU Perlindungan Anak menegaskan bahwa meskipun peristiwa terjadi di ruang maya, anak tetap merupakan subjek yang harus diprioritaskan perlindungan dan pemulihannya, sedangkan pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban atas perbuatan manipulatif dan eksploitasi seksual terhadap anak.

Selain ketentuan UU TPKS dan UU Perlindungan Anak, perbuatan kekerasan seksual terhadap anak di Roblox juga berkaitan dengan UU ITE, karena modusnya terjadi melalui pengiriman, transmisi, atau distribusi konten bermuatan kesusilaan dan ancaman melalui media elektronik. Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 1 Tahun 2024 dapat menjadi dasar untuk menjerat pelaku yang mengirim pesan/gambar/video bermuatan seksual melalui fitur komunikasi dalam game, sedangkan Pasal 29 UU ITE relevan ketika pelaku menggunakan ancaman untuk menakut-nakuti korban agar menuruti permintaan seksual (*sextortion*). Namun, efektivitas perlindungan hukum tidak hanya bergantung pada penjeratan pelaku, melainkan juga pada pencegahan dan mekanisme pelaporan: platform sebagai penyelenggara sistem elektronik wajib menyediakan pengamanan yang memadai

(moderasi, pelaporan cepat, pembatasan komunikasi akun dewasa-anak, dan penyaringan konten), sementara orang tua dan sekolah perlu meningkatkan literasi digital serta pendampingan agar anak memahami batas aman, berani melapor, dan tidak mudah terjebak grooming di ruang permainan daring.

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

Klasifikasi perilaku kekerasan seksual dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori: (1) komentar atau perilaku seksis; (2) ajakan untuk melakukan aktivitas seksual dengan janji atau imbalan; (3) rayuan seksual yang tidak pantas dan menyinggung, tetapi tidak ada sanksinya; (4) paksaan untuk melakukan aktivitas seksual dengan ancaman hukuman; dan (5) kejahatan dan pelanggaran seksual. Setelah melakukan uji coba yang ekstensif, muncul saran (Fitzgerald et al. 1995) untuk mengubah klasifikasi jenis-jenis pelecehan seksual menjadi tiga kategori: kekerasan berbasis gender, perhatian seksual yang tidak diinginkan, dan pemaksaan seksual. Ketiga jenis pelecehan seksual tersebut dapat terjadi secara offline maupun online. Namun, karena sifat maya dari dunia maya, sebagian besar ekspresi pelecehan seksual yang ada di Internet muncul dalam bentuk kekerasan berbasis gender dan perhatian seksual yang tidak diinginkan⁴⁵

Definisi kekerasan tradisional mungkin tidak lagi cukup untuk mengatasi berbagai bentuk kekerasan yang terjadi di dunia maya. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan ruang digital, termasuk melalui kecerdasan buatan,

⁴⁵ A.Barak, “**Sexual Harassment on the Internet**”, *Jurnal Social Science Computer Review*, Vol. 23, No. 1/2005, hlm. 77

kita akan menghadapi berbagai bentuk kekerasan online yang baru, terutama yang menargetkan perempuan. Hukum yang ada saat ini mungkin tidak mampu menjelaskan tindakan pelecehan atau kekerasan seksual yang terjadi melalui ponsel, internet, media sosial, atau email. Oleh karena itu, hukum yang ada mungkin tidak dapat memberikan perlindungan yang memadai bagi perempuan dari jenis pelecehan yang baru ini. Selain itu, istilah-istilah seperti pelecehan siber, kekerasan online, kekerasan digital, dan kekerasan siber sering digunakan secara bergantian, yang bisa membingungkan. Salah satu bentuk kekerasan siber, yaitu pelecehan online, telah digambarkan sebagai tindakan yang menyiksa, mengganggu, meneror, menyinggung, atau mengancam seseorang melalui email, pesan instan, atau saluran digital lainnya dengan tujuan untuk menyakiti orang tersebut.

Para analis juga menggambarkan kekerasan seksual berbasis elektronik sebagai serangkaian gambar atau teks yang bersifat agresif atau melecehkan secara seksual, yang disebarluaskan melalui media digital. Kekerasan seksual siber didefinisikan sebagai perilaku verbal atau nonverbal yang tidak diinginkan dan bersifat seksual secara online, dengan tujuan atau dampak merendahkan martabat seseorang, menciptakan lingkungan yang mengintimidasi, memusuhi, merendahkan, mempermalukan, atau menyakiti perasaan orang tersebut. Selain itu, diketahui bahwa kekerasan seksual di dunia maya terjadi dalam jumlah yang signifikan, terutama di kalangan generasi muda. Meskipun penelitian tentang pelecehan seksual secara tatap muka terus berkembang, penelitian terkait pelecehan seksual di dunia maya masih sangat terbatas. Akibatnya, sebagian besar

pengetahuan tentang pelecehan seksual berbasis internet berasal dari penelitian yang dilakukan pada pelecehan seksual tatap muka dan perilaku terkait di media sosial.⁴⁶

Saat ini industri game di Indonesia memang telah berkembang sedemikian rupa. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30 %, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna game online di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun. Apabila digabung dengan jumlah jenis lainnya maka jumlah pengguna game justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang. Seiring dengan perkembangan teknologi, pilihan individu dalam mencari kegiatan hiburan pun meluas. Salah satu contoh dari kegiatan hiburan tersebut adalah bermain online games. Gambaran pengguna online games dapat dicermati melalui data pengguna internet. Survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) pada tahun 20 menunjukkan bahwa sebanyak 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia menggunakan internet.⁴⁷

Roblox memasuki pasar Indonesia sekitar tahun 2018-2019, bersamaan dengan ledakan akses internet murah dan perangkat mobile pasca-pandemi Covid-19, menjadikannya platform game populer di kalangan anak-anak dan remaja. Diluncurkan secara global pada 2006 oleh Roblox Corporation di Amerika Serikat, platform ini menawarkan konsep "sandbox" di mana pengguna dapat menciptakan dan memainkan jutaan pengalaman game user-generated, termasuk

⁴⁶ H. Intania, W. Satria, “**Analisis Penanganan Kekerasan Seksual Berbasis Online dalam Konstruksi Hukum di Indonesia**”, *Jurnal Ilmiah Internasional Sosial dan Budaya*, Vol. 4, No.2/2020, hlm. 410

⁴⁷ Mochamad Fajar, “**Kecanduan Game Online pada Remaja**”, *Journal of Education Research*, Vol.5, No.3/2024, hlm. 3996

fitur interaksi sosial melalui chat dan voice chat. Sebagai ekosistem digital yang memungkinkan kreativitas tak terbatas, Roblox awalnya diterima sebagai sarana belajar coding dasar dan kolaborasi global, dengan basis pengguna utama usia 8-14 tahun yang menjelajahi dunia virtual lintas budaya. Model bisnisnya yang gratis dengan pembelian Robux in-game membuat platform mudah diakses oleh anak-anak Indonesia dari berbagai latar ekonomi, sering kali tanpa pengawasan orang tua yang memadai.⁴⁸

Popularitas Roblox di Indonesia meledak pada 2021-2023 melalui promosi melalui TikTok, YouTube, dan komunitas lokal seperti grup Discord Roblox Indonesia, menjadikannya bagian trend dari budaya anak sekolah dasar dan menengah. Fleksibilitas fitur seperti pembuatan game privat dan interaksi real-time antar-pemain global justru membuka celah keamanan, karena konten yang dibuat pengguna sulit dimoderasi secara real-time oleh platform.⁴⁹ Hal tersebut dimanfaatkan lalu dibuatlah ruang dalam gim tersebut hingga Muncul permainan berkonten seks di Roblox yang disebut "*condo*". Itu adalah ruang, yang dibuat oleh pengguna, di mana orang dapat berbicara tentang seks. Bahkan lebih dari itu, avatar yang mereka buat juga dapat melakukan seks virtual. Dalam permainan ini, aturan Roblox tidak dihiraukan.⁵⁰ Ancaman kekerasan seksual mulai mencuat sejak 2022, ketika laporan kasus cyber child grooming di platform game online,

⁴⁸ Yubo Kou, "**Perjudian Anak**": Keamanan Anak, Monetisasi, dan Moderasi di Roblox", dalam https://dl-acm-org.translate.goog/doi/10.1145/3706598.3713170?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc, diakses tgl. 15 Desember 2025

⁴⁹ Ika *et.al.*, "**Grooming Child Literature Review: Analisis Kasus Grooming Child pada Penggunaan Media Sosial: Analisis Kasus Grooming Child**", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.14, No.2/2022, hlm. 119

⁵⁰ Lihat James Clayton, Jasmin Dyer, "**Gim online dengan konten 'pesta seksual': Roblox, permainan virtual anak yang populer**" dalam <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-60384951>, diakses tgl. 20 Desember 2025

termasuk Roblox, menunjukkan pelaku memanfaatkan anonimitas username dan avatar untuk mendekati anak di bawah umur melalui chat pribadi. Pola *grooming* digital ini sebagai proses manipulasi emosional yang menargetkan kerentanan literasi digital anak, dengan pelaku sering menyamar sebagai teman sebaya untuk membangun kepercayaan.

Roblox yang awalnya dirancang sebagai media hiburan bagi anak-anak ini telah disalahgunakan oleh beberapa pelaku kejahatan untuk melakukan pendekatan kepada anak-anak yang dapat berujung pada eksploitasi seksual. Kasus-kasus *grooming*, yaitu praktik mendekati dan memanipulasi anak-anak untuk tujuan eksploitasi seksual, telah meningkat tajam dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan *The Legal Journal*, pada tahun 2023, Roblox melaporkan lebih dari 13.000 insiden eksploitasi anak kepada *National Center for Missing and Exploited Children*, yang menunjukkan peningkatan drastis dibandingkan tahun sebelumnya.⁵¹

Tanpa adanya pengawasan, anak-anak bisa dengan mudah mengakses dunia maya dan bertemu serta berinteraksi dengan orang asing, termasuk predator seksual atau pelaku manipulasi yang menggunakan identitas palsu atau anonim untuk mendekati anak-anak secara perlahan dengan strategi yang manipulatif. Orang tua dan keluarga yang tidak terlibat dalam aktivitas anak-anak di dunia maya seringkali tidak memahami atau memberikan pendidikan dini mengenai bahaya interaksi sosial dengan orang asing. Akibatnya, anak-anak yang tidak memiliki literasi atau pemahaman tentang dunia maya, khususnya terkait dengan

⁵¹ Rayhan Rizky Ramawan, Muhammad Zaky, “Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada Game Online Roblox”, *Journal Of Social Science Research*, Vol. 5, No. 4/2025, hlm. 8

permainan online seperti Roblox, lebih rentan terhadap modus rayuan, pemberian hadiah, atau imbalan, tanpa menyadari risiko besar yang dapat ditimbulkan. Fitur-fitur komunikasi, interaksi sosial, dan sistem anonimitas dalam fenomena *cyber child grooming* menciptakan media atau dasar yang efektif bagi predator online untuk melakukan *cyber child grooming* di permainan online Roblox, termasuk dengan menciptakan kedekatan emosional, manipulasi psikologis, dan eksploitasi seksual non-fisik di dunia maya.

Modus pelaku yaitu menggunakan Fitur komunikasi seperti server chat dan *direct messages*, atau yang lebih dikenal dengan fitur in-game whisper di game online Roblox, mempermudah proses *cyber grooming* secara bertahap. Para pelaku dapat melakukan pendekatan awal yang tidak terlalu mencolok di ruang publik, lalu melanjutkannya ke ruang privat, di mana interaksi hanya melibatkan dua orang saja. Setelah ditahap tersebut, server chat dan *direct messages* memungkinkan pelaku untuk menciptakan ruang yang lebih pribadi dan tertutup untuk melanjutkan manipulasi mereka.⁵² Chat menjadi sarana untuk "memancing" interaksi awal secara umum, sementara fitur direct message berfungsi sebagai jalur utama untuk melakukan eksplorasi psikologis terhadap korban secara lebih mendalam dan personal. Perpindahan komunikasi dari ruang publik ke ruang privat inilah yang membuat praktik *cyber grooming* semakin sulit terdeteksi, baik oleh sistem pengawasan yang ada maupun oleh orang tua korban. Meskipun Roblox sudah memiliki sistem penyaringan otomatis untuk menyaring konten yang tidak pantas, para pelaku sering kali menyiasatinya dengan menggunakan

⁵² *Ibid*, hlm. 9

bahasa yang samar atau simbol-simbol tertentu. Mereka juga cenderung membangun hubungan secara perlahan agar tidak menimbulkan kecurigaan, baik dari sistem maupun dari korban itu sendiri.⁵³ Apabila pola kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus, pola tersebut menjadi rutinitas bagi korban, yang dimana rutinitas tersebut yang pada akhirnya membuat para korban untuk menjadi rentan menjadi korban *cyber child grooming*.

Dalam menjalankan aksinya pelaku *Child grooming* sering menggunakan aplikasi game online untuk mendapatkan korban yang masih dibawah umur seperti kasus yang baru-baru ini terjadi di Indonesia, tersangka AAP alias Prasetya Devano alias Defans alias Pras. AAP ditahan polisi karena melakukan tindakan pelecehan anak dengan modus bermain game online, Motifnya adalah pelaku bertukar nomor dengan korban selanjutnya pelaku melakukan *video call* ke korban dan korban disuruh melakukan hal-hal bersifat pornografi dan direkam oleh tersangka. Rekaman itu kemudian digunakan tersangka untuk mengancam korban agar korban mau melakukan aksi serupa itu secara berulang kali.

Meningkatnya pelecehan seksual terhadap anak terjadi karena adanya kemudahan akses terhadap korbannya, dan teknologi internet mempermudah pelaku mengakses korban untuk melakukan *child grooming*. Hal ini biasa dikenal dengan *online child grooming*. Dengan kata lain, *online child grooming* merupakan proses mendekati anak dengan menggunakan teknologi internet yang bertujuan membujuk mereka untuk bersedia melakukan aktivitas seksual secara *online* atau *offline*. *Online child grooming* dilakukan

⁵³ *Ibid*

dengan berbagai tipe, durasi dan intensitas tergantung dari karakteristik dan perilaku masing-masing pelaku. Diantara berbagai cara dan variasi dalam melakukan *online child grooming*, terdapat enam hal umum yang mendasari *online child grooming* yaitu sebagai berikut:⁵⁴

1. *Manipulation*

Online child grooming 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*

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%

⁵⁴ Lihat Patresia Kirandita, “**Modus-Modus Pelecehan Seksual di Sekolah**” dalam <https://tirto.id/modus-modus-pelecehan-seksual-di-sekolah-clpX>, diakses tgl. 20 Desember 2025

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 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 management 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 resiko 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.

Klasifikasi perilaku kekerasan seksual dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori: (1) komentar atau perilaku seksis; (2) ajakan untuk melakukan aktivitas seksual dengan janji atau imbalan; (3) rayuan seksual yang tidak pantas dan menyinggung, tetapi tidak ada sanksinya; (4) paksaan untuk melakukan aktivitas seksual dengan ancaman hukuman; dan (5) kejahatan dan pelanggaran seksual. Setelah melakukan uji coba yang ekstensif, muncul saran untuk mengubah klasifikasi jenis-jenis pelecehan seksual menjadi tiga kategori: kekerasan berbasis gender, perhatian seksual yang tidak diinginkan, dan pemaksaan seksual. Ketiga jenis pelecehan seksual tersebut dapat terjadi secara offline maupun online. Namun, karena sifat maya dari dunia maya, sebagian besar ekspresi pelecehan seksual yang ada di Internet muncul dalam bentuk kekerasan berbasis gender dan perhatian seksual yang tidak diinginkan.⁵⁵

Batasan penting dalam konteks penelitian ini adalah membedakan klasifikasi tindak pidana kekerasan seksual yang terjadi secara fisik (*offline*) dengan kekerasan seksual berbasis elektronik (*online*) yang terjadi melalui permainan seperti Roblox. Kekerasan seksual fisik umumnya ditandai oleh adanya kontak tubuh, tindakan cabul, atau serangan seksual yang secara langsung menyentuh korban dan menyebabkan pelanggaran atas integritas tubuh korban. Sementara itu, kekerasan seksual melalui game Roblox lebih banyak muncul dalam bentuk “tanpa kontak fisik” tetapi tetap menyerang martabat dan otonomi

⁵⁵ Lihat Anonim, “**Jenis-Jenis Perilaku Kekerasan Seksual**” dalam <https://ykp.or.id/datainfo/materi/366>, diakses tgl. 4 Februari 2026

korban, misalnya melalui pesan seksual, permintaan foto/video, perekaman/tangkapan layar bermuatan seksual, ajakan melakukan tindakan seksual secara virtual, atau pemaksaan melalui ancaman dan manipulasi di ruang privat digital. Dengan demikian, indikator pembeda utamanya bukan pada “apakah korban tersentuh”, melainkan pada “apakah ada muatan seksual yang dipaksakan atau diminta tanpa persetujuan”, “apakah terjadi pemaksaan/ancaman”, dan “apakah ada eksploitasi terhadap kerentanan anak”.⁵⁶

Dalam klasifikasi kategori (1) komentar atau perilaku seksis dan kategori (3) rayuan seksual yang tidak pantas, perbedaan offline dan online juga perlu dipertegas agar tidak terjadi salah kaprah bahwa tindakan di dunia maya “hanya bercanda”. Secara offline, kategori ini sering tampak sebagai lelucon seksual di lingkungan sosial atau sekolah, siulan, komentar tubuh, atau gestur yang merendahkan. Di Roblox, bentuknya dapat berupa chat yang bernuansa seksual, candaan tentang organ tubuh, kata-kata sugestif, atau “*roleplay*” yang mengarah pada *sexualization* avatar. Walaupun tampak sebagai “*verbal*”, jika dilakukan terus-menerus, ditujukan kepada anak, dan membuat korban merasa terintimidasi, tindakan ini dapat menjadi pintu masuk menuju bentuk kekerasan yang lebih serius dan harus dilihat sebagai bentuk pelecehan berbasis gender maupun perhatian seksual yang tidak diinginkan.⁵⁷

⁵⁶ 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. 4 Februari 2026

⁵⁷ Lihat Anonim, “**Jenis-Jenis Pelecehan Seksual: Apa yang Perlu Anda Ketahui**” dalam <https://www.markolaw.com/post/types-of-sexual-harassment-what-you-need-to-know>, diakses tgl. 7 Februari 2026

Untuk kategori (2) ajakan melakukan aktivitas seksual dengan janji atau imbalan, batas antara fisik dan online cenderung bergeser dari “hadiah nyata” menjadi “hadiah digital”. Di dunia fisik, pelaku biasanya memancing korban dengan uang, barang, atau fasilitas tertentu. Di Roblox, pelaku memanfaatkan Robux, item premium, akses ke game privat, status sosial di komunitas, atau janji “naik level/diangkat jadi admin” sebagai imbalan. Kategori ini menjadi semakin berbahaya ketika ajakan tersebut diarahkan pada anak, karena iming-iming digital bersifat mudah dan cepat diberikan sehingga mempercepat proses *grooming*, membentuk ketergantungan, dan menormalisasi permintaan seksual sebagai bagian dari “transaksi” dalam permainan.

Pada kategori (4) pemaksaan melakukan aktivitas seksual dengan ancaman hukuman, batasan klasifikasinya terletak pada bentuk ancaman yang digunakan. Offline, ancaman dapat berupa kekerasan fisik, intimidasi langsung, atau tekanan sosial di lingkungan nyata.⁵⁸ Di Roblox, ancaman sering muncul sebagai ancaman menyebarkan foto/video yang sudah terlanjur dikirim, ancaman membuka identitas korban (*doxxing*), ancaman melaporkan akun korban agar diblokir, ancaman mempermalukan korban di komunitas game, atau ancaman mengganggu korban secara berulang melalui pesan dan interaksi dalam game. Karena bentuk ancaman ini terjadi melalui sistem elektronik, pembuktiannya juga bertumpu pada jejak digital (chat log, tangkapan layar, rekaman, metadata), sehingga batasan klasifikasi pidananya harus memasukkan dimensi “alat/medium elektronik” sebagai elemen penting.

⁵⁸ Lihat Anonim, “**Definisi dan Bentuk-Bentuk Kekerasan Seksual**” dalam <https://dmc.dompetdhuafa.org/definisi-dan-bentuk-bentuk-kekerasan-seksual/>, diakses tgl. 7 Februari 2026

Pada kategori (5) kejahatan dan pelanggaran seksual, perbedaan offline dan online menjadi penentu rezim hukum yang dipakai, sekaligus memengaruhi bentuk perlindungan korban.⁵⁹ Kejahatan seksual fisik biasanya berkaitan dengan tindakan cabul, persetubuhan, atau kekerasan seksual yang nyata secara fisik, sedangkan di Roblox kejahatan seksual dapat muncul sebagai kekerasan seksual berbasis elektronik seperti perekaman/tangkapan layar bermuatan seksual tanpa persetujuan, transmisi konten seksual yang tidak dikehendaki, penguntitan/pelacakan untuk tujuan seksual, atau pemerasan seksual (sextortion) yang memaksa korban melakukan tindakan seksual secara berulang. Dengan batasan ini, meskipun tidak ada kontak fisik, perbuatan di Roblox tetap dapat masuk pada kategori “kejahatan dan pelanggaran seksual” karena unsur eksploitasi seksual, pemaksaan, dan pelanggaran atas persetujuan korban tetap terpenuhi dan dampaknya terhadap anak bisa setara atau bahkan lebih panjang akibat penyebaran konten digital yang sulit dihapus.

⁵⁹ *Ibid*