Badamai Law Journal

Volume 10 Issue 2, 2025
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Perlindungan Hukum terhadap Anak Korban Kekerasan Seksual Melalui Game Online

Aulia Pasca Diprina[1], Oktaviana Hardayanti Adismana[2]

[1,2] Faculty of Law, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia. Correspondent E-mail: auliapasca@ulm.ac.id

Submitted : 10/09/2025 Reviewed:20/10/2025 Accepted: 30/10/2025

Abstract: : The development of digital technology has transformed patterns of social interaction, including among children. One of the most popular spaces for children's interaction today is online gaming platforms such as Roblox, Mobile Legend and other similar games. Although these platforms provide educational and recreational value, they also pose serious risks of sexual violence against children. Offenders often exploit and misuse interactive features such as chats, avatars, and roleplay to engage in manipulative communication that is difficult to detect. This study employs a normative legal research method with an inventory type of legal materials to examine the positive legal provisions governing child protection in digital spaces, as regulated under Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022, dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. The findings reveal that the modes of sexual violence in online gaming platforms include child grooming, sextortion, and sexually suggestive roleplay. Furthermore, weaknesses in existing regulations indicate the urgent need to strengthen legal protection through enhanced digital literacy for children, improvement of regulations that specifically address sexual violence in simulated gaming environments, and reinforced collaboration between the government, the gaming industry, and child protection institutions

Keywords: Legal Protection; Children; Sexual Violence; Online Games..

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat termasuk pada anak-anak, salah satu ruang interaksi yang digemari oleh anak-anak adalah platform game online seperti roblox, mobile legend, dan game lain. Meskipun menghadirkan ruang interaksi yang edukatif dan kreatif, platform tersebut juga menimbulkan ancaman serius berupa kekerasan seksual terhadap anak oleh pelaku yang memanfaatkan dan menyalahgunakan platform tersebut melalui fitur interaktif seperti chat, avatar, dan permainan peran virtual. Keterbukaan fitur ini memberikan celah bagi pelaku untuk membangun komunikasi manipulatif yang sulit terdeteksi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan tipe inventarisasi bahan hukum untuk mengkaji ketentuan hukum positif yang mengatur perlindungan anak di ruang digital, sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022, dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modus kekerasan seksual di platform permainan daring meliputi child grooming, sextortion, dan virtual groping. Selain itu, kelemahan dalam regulasi yang ada mengindikasikan perlunya segera memperkuat perlindungan hukum melalui peningkatan literasi digital bagi anak, penyempurnaan regulasi yang secara spesifik mengatur kekerasan seksual dalam simulasi permainan, kewajiban pengawasan serta sinergi antara pemerintah, industri permainan, dan lembaga perlindungan anak.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum; Anak; Kekerasan Seksual; Game Online.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah pola interaksi sosial manusia, termasuk pada anak-anak. Salah satu ruang interaksi yang kini digemari oleh anak-anak adalah platform game online, misalnya game Roblox, Mobile Legend, dan lain sebagainya. Namun di balik ruang virtual yang tampak menyenangkan, terdapat ancaman serius berupa kekerasan seksual terhadap anak oleh pelaku yang memanfaatkan dan menyalahgunakan anonimitas serta fitur interaktif dalam game untuk melakukan pelecehan seksual, saat bermain bersama itulah anak dapat mengakses pertemanan dengan orang yang tidak dikenal.

Anak-anak dapat berinteraksi dengan pengguna lain dalam game online melalui fitur-fitur seperti *chat, avatar*, dan permainan peran virtual, sayangnya keterbukaan fitur-fitur ini sering disalahgunakan sehingga membuka peluang terjadinya kekerasan seksual khususnya terhadap anak-anak yang belum memilki pemahaman mengenai risiko di ruang digital. Kekerasan seksual terhadap anak di ruang digital sering kali terjadi secara terselubung dan sulit terdeteksi, baik oleh orang tua maupun aparat penegak hukum. Modus yang digunakan pelaku pun beragam, kondisi ini semakin memperlihatkan kerentanan anak dalam ruang digital.

Data dari *We Are Social*, sebuah agensi media sosial di Amerika Serikat, menunjukkan bahwa Indonesia ada di peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain game online terbanyak di dunia.[1] Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) sepanjang tahun 2024 KPAI menerima pengaduan anak korban kejahatan seksual ada 265 kasus dan anak korban pornografi dan *cyber crime* ada 40 kasus.[2] Tetapi tidak menutup kemungkinan masih ada kasus yang tidak terdeteksi karena tidak dilakukannya pengaduan. Data dari *National Center for Missing & Exploited Children* (NCMEC) di tahun 2024 menempatkan Indonesia sebagai negara ketiga terbesar ditemukannya insiden kejahatan seksual anak melalui internet dengan total 1.450.403 kasus yang dilaporkan melalui platform digital dan laporan masyarakat. Game online menjadi salah satu sarana pelaku melakukan grooming online terhadap anak-anak. Pelaku menjalin komunikasi yang tampak biasa, tetapi secara bertahap menjerumuskan anak dalam relasi seksual yang manipulatif.[3]

Anak sebagai korban memiliki kedudukan yang rentan secara fisik dan psikis. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji perlindungan hukum bagi anak sebagai korban dalam konteks kejahatan seksual di ranah digital, khususnya melalui game online. Secara normatif, Indonesia telah memiliki beberapa instrumen hukum seperti Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002

[1] Ari Saptarini. Waspada Game Online! Pintu Masuk Kekerasan Seksual terhadap Anak. https://ihf.or.id/waspada-game-online-pintu-masuk-kekerasan- seksual-terhadap-anak/ diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

[2] https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak- ancaman-serius-generasi-emas-indonesia , diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

[3] Sonya Hellen Sinombor. Hari Anak Nasional 2025: Anak-anak Indonesia dalam Kepungan Bahaya Digital. https://www.kompas.id/artikel/hari-anak-nasional-2025-anak-indonesia-dalam-kepungan-bahaya-digital, diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), tetapi apakah undang-undang ini telah efektif dalam memberikan perlindungan hukum terhadap anak korban kekerasan seksual melalui game online.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yang dilakukan terhadap norma hukum positif yang berlaku untuk mengkaji perlindungan hukum terhadap anak korban kekerasan seksual melalui game online. Metode pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan perundang-undangan dengan sumber bahan hukum yaitu, bahan hukum primer yang terdiri dari peraturan perundang-undangan terkait isu penelitian, bahan hukum sekunder berupa literatur- literatur, termasuk artikel, jurnal, serta melalui media (web sites) internet, dan bahan hukum tersier berupa kamus, baik kamus umum maupun kamus hukum. Dalam mengumpulkan bahan hukum penulis menggunakan studi kepustakaan, yaitu dengan meneliti peraturan perundang-undangan dan literatur-literatur dengan menginventarisir buku, jurnal serta bahan hukum lain yang mempunyai keterkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Setelah studi kepustakaan dilakukan *(Library Research)* dengan pengumpulan bahan primer, sekunder, dan tersier yang berkaitan dengan isu hukum yang terdapat dalam penelitian ini untuk kemudian diolah dan dianalisis dengan langkah berfikir yang sistematis. Hasil analisis digunakan untuk menyusun argumentasi hukum yang rasional dan memberikan preskripsi (rekomendasi) perbaikan regulasi atau strategi implementasi, agar perlindungan hukum terhadap anak korban kekerasan seksual melalui game online dapat lebih efektif.

3. Modus Kekerasan Seksual Yang Terjadi Melalui Platform Game Online Terhadap Anak

Merujuk dari Kamus Umum Bahasa Indonesia mengenai pengertian anak secara etimologis anak diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.[4] Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. R.A. Kosnan menjelaskan bahwa pengertian anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya.[5] Kondisi ini lah yang membuat anak rentan menjadi korban kekerasan seksual khususnya dalam ruang digital game online.

[4] Poerwadaminta, 1984. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Balai Pustaka : Amirko. hal 25.

[5] R.A. Koesnan. 2005. Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia. Bandung: Sumur. hlm 113.

Korban sendiri menurut Arif Gosita adalah mereka yang menderita jasmaniah dan rohaniah sebagai akibat tindakan orang lain yang bertentangan dengan kepentingan diri sendiri atau orang lain yang mencari pemenuhan kepentingan diri sendiri atau orang lain yang bertentangan dengan kepentingan hak asasi yang menderita.[6] Menurut Mardjono Reksodiputro, ada 4 (empat) pengertian Korban:[7]

1. Korban kejahatan konvensional seperti pembunuhan, perkosaan, penganiayaan, pencurian;
2. Korban kejahatan non konvensional seperti terorisme, pembajakan, perdagangan, narkotika secara tidak sah, kejahatan terorganisasi dan kejahatan melalui komputer;
3. Korban penyalahgunaan secara melawan hukum kekuasaan ekonomi *(illegal abuses of economic power)* seperti pelanggaran terhadap peraturan perburuhan, penipuan konsumen, pelanggaran terhadap peraturan lingkungan, penyelewengan di bidang pemasaran dan perdagangan oleh perusahaan-perusahaan trans-nasional, pelanggaran peraturan devisa, pelanggaran peraturan pajak dan lain sebagainya;
4. Korban penyalahgunaan secara melawan hukum kekuasaan umum *(illegal abuses of public power)* seperti pelanggaran terhadap hak asasi manusia.

Dalam Undang- Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual pada pasal 4 ayat (1) menyatakan bahwa tindak pidana kekerasan seksual terdiri atas:

a. Pelecehan seksual nonfisik;
b. Pelecehan seksual fisik;
c. Pemaksaan kontrasepsi;
d. Pemaksaan sterilisasi;
e. Pemaksaan perkawinan;
f. Penyiksaan seksual;
g. Eksploitasi seksual;
h. Perbudakan seksual; dan
i. Kekerasan seksual berbasis elektronik.

Pada ayat (2) menyatakan selain tindak pidana kekerasan seksual sebagaimana dimaksud pada ayat (1), tindak pidana kekerasan seksual juga meliputi:

a. Perkosaan;
b. Perbuatan cabul;
c. Persetubuhan terhadap anak, perbuatan cabul terhadap anak, dan/ atau eksploitasi seksual terhadap anak;
d. Perbuatan melanggar kesusilaan yang bertentangan dengan kehendak

[6] Rena Yulia. 2010. *Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. hlm. 49.

[7] Atika Zahra Nirmala "dkk". Kekerasan Seksual Di Metaverse Dalam Perspektif Viktimologi. Jurnal Risalah Kenotariatan. Vol. 5 No. 1. 2024. Hlm. 160.

korban;

e. Pornografi yang melibatkan anak atau pornografi yang secara eksplisit memuat kekerasan dan eksploitasi seksual;
f. Pemaksaan pelacuran;
g. Tindak pidana perdagangan orang yang ditujukan untuk eksploitasi seksual;
h. Kekerasan seksual dalam lingkup rumah tangga;
i. Tindak pidana pencucian uang yang tindak pidana asalnya merupakan tindak pidana kekerasan seksual; dan
j. Tindak pidana lain yang dinyatakan secara tegas sebagai tindak pidana kekerasan seksual sebagaimana diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan.

Kekerasan seksual terhadap anak melalui game online sudah marak terjadi, beberapa kasus yang terjadi salah satunya yaitu di Kalimantan Selatan pada tahun 2025 di mana Polda Kalsel berhasil menangkap pelaku kekerasan seksual terhadap anak yang dilakukan melalui platform game Mobile Legend. Berdasarkan pemberitaan pelaku menawarkan jasa menaikkan rangking game online Mobile Legend terhadap korban. Korban yang percaya dan terbujuk rayuan akhirnya memberikan akun google dan password korban yang diminta pelaku, kemudian tersangka mulai beraksi dengan mengancam akan mereset ulang handphone korban apabila tidak mengirimkan foto pose asusila korban Setelah mendapatkan foto korban, tersangka menyebarkan foto asusila milik korban tanpa busana melalui media sosial Facebook. Tersangka juga mengajak *Video Call Sex* namun korban yang masih dibawah umur menolak Tersangka juga memanfaatkan foto asusila korban untuk promosi sehingga menarik minat penjualan akun mobile legend yang dijual tersangka. Akibat kejadian ini, korban mengalami gangguan mental dan trauma.[8]

Kasus lain yang serupa juga diringkus oleh Polda Kalimantan Timur melalui Satuan Tim Siber, berhasil mengamankan seorang pria asal Balikpapan yang diduga menjadi predator anak lintas negara. Pelaku berinisial AMZ diringkus karena melakukan pengancaman dan pemerasan seksual atau *sextortion* terhadap seorang anak perempuan berusia 15 tahun di Swedia. kasus ini terungkap berkat adanya laporan dari luar negeri. Laporan tersebut masuk melalui Divisi Hubungan Internasional Polri dari ibu korban yang berada di Swedia. Pelaku diduga melakukan kejahatan *grooming* dan *sextortion*. Modusnya adalah dengan menjalin komunikasi intensif melalui berbagai platform digital, termasuk gim online Roblox, untuk

[8] Denny Susanto. *Polda Kalsel Ringkus Pelaku Kekerasan Seksual Anak Lewat Game Online*. https://mediaindonesia.com/nusantara/760577/polda-kalsel-ringkus-pelaku-kekerasan-seksual-anak-lewat-game-online#goog_rewarded, diakses pada tanggal 14 Juni 2025.

membangun kepercayaan sebelum akhirnya melakukan pengancaman dan pemerasan.[9]

Kasus lain juga ditangani oleh Polda Metro Jaya, dimana pelaku menyamar sebagai teman sebaya kepada korban dalam memuluskan aksinya. Pelaku memulai dengan melakukan interaksi di game online, setelah korban merasa nyaman komunikasi tersebut berpindah dengan menggunakan sarana aplikasi komunikasi. Adapun usia anak yang menjadi korban berkisar lima sampai 10 tahun dan rata-rata korban berada di rentang usia 14-15 tahun. Selain menipu korban dengan melakukan penyamaran, pelaku juga menggunakan modus *grooming* untuk memancing anak-anak ke dalam perangkap yang membuat korban nyaman sehingga akhirnya mereka mau menuruti keinginan pelaku. Melalui platform komunikasi itu pelaku meminta korban untuk mengirimkan foto atau video bermuatan asusila.[10]

Kekerasan seksual dalam *virtual reality* terjadi di New Zealand ketika seseorang menggunakan game online berupa *real-time multiplayer* game dengan menggunakan *virtual reality*. Beberapa tahun yang lalu Jordan Belamire menyataka bahwa ia pernah menjadi korban kekerasan seksual saat bermain *realtime multiplayer game virtual reality*. Jordan Belamire menyatakan bahwa pada saat ia hendak menembak zombie didekat pemain lawan, Jordan Belamire kemudian berteriak sehingga pemain lain dapat mendengar suaranya dan mengetahui bahwa Jordan Belamire merupakan seorang perempuan, kemudian tanpa disangka-sangka pemain lawan mendekati Jordan Belamire dan tangan pemain tersebut terlihat terangkat serta berusaha meraba dada virtual Jordan Belamire, tak hanya itu pemain lawan tersebut kemudian mengejar Jordan Belamire dan mencoba menggosok selengkangan virtual yang merupakan representasi tubuh Jordan Belamire di dunia nyata dalam game tersebut. Dari kejadian itu, Jordan Belamire merasa ketakutan walaupun kekerasan seksual dilakukan terhadap visual virtual di game tersebut, oleh karena menggunakan teknologi virtual reality sehingga apa yang dilakukan oleh pemain lain tersebut terasa nyata.[11]

Dalam konteks kekerasan seksual terhadap anak melalui game online penting untuk mengetahui dan memahami bagaimana modus kekerasan itu terjadi sehingga dapat menimbulkan penderitaan bagi korban. Berdasarkan kasus yang terjadi di atas, modus pelaku untuk melakukan pelecehan seksual melalui game online adalah dengan melakukan:

a. *Child Grooming*

Child grooming adalah proses pendekatan kepada anak dengan tujuan

[9]https://tribratanews.polri.go.id/blog/keamanan-6/peras-abg-di-swedia-lewat-gim-roblox-polisi-berhasil-amankan-predator-anak-asal-balikpapan-90121, diakses pada tanggal 15 Juni 2025.

[10]https://www.tempo.co/hukum/kasus-pornografi-anak-lewat-game-online-pelaku-menyamar- sebagai-teman-sebaya-1210272, diakses pada tanggal 15 Juni 2025.

[11] Virda Wildan Syah. Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality. Jurist Diction. Vol. 5 No. 3. 2022. Hlm. 1135.

merayu mereka agar bersedia melakukan aktivitas seksual. *Grooming* melibatkan serangkaian tahapan di mana pelaku menggunakan berbagai cara untuk menjalankan dan mengendalikan korban, proses ini memerlukan waktu, keterampilan, dan akses. Ketika *child grooming* dilakukan dengan baik, korban akan dengan mudah bekerja sama dengan pelaku tanpa menyadari hal tersebut. Tindakan ini sangat berbahaya, terutama bagi anak-anak yang masih dibawah umur.[12]

b. *Sextortion*

Sextortion adalah bentuk pemerasan seksual berbasis daring di mana pelaku mengancam akan menyebarkan gambar atau video eksplisit korban jika tidak memenuhi permintaannya. Permintaan ini biasanya berupa uang, konten eksplisit tambahan, atau tindakan tertentu yang menguntungkan pelaku. *Sextortion* dapat menimpa siapa saja, tetapi anak-anak dan remaja menjadi target utama karena mereka lebih rentan terhadap manipulasi dan tekanan psikologis.[13] Anak-anak cenderung takut sehingga mudah tertekan dan akhirnya terjebak kepada pelaku.

c. *Virtual Groping* di Dalam Game

Virtual Groping dalam game online merupakan aktivitas di mana pemain mengadopsi karakter fiksi dalam suatu dunia permainan, dan menggunakan karakter tersebut untuk menyentuh atau melecehkan karakter avatar orang lain. Pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain menggunakan avatar atau karakter yang telah dipilih dan dapat di costume oleh pemain, hal ini sering dimanfaatkan pelaku untuk melakukan pelecehan seksual terselubung seperti gaya avatar yang dapat "berpelukan" hingga gaya intim yang tidak pantas dan dapat mengarah ke bentuk seksual. Meskipun tidak terjadi kontak fisik, menurut peneliti tindakan ini juga termasuk dalam kategori kekerasan seksual digital karena pasti berdampak secara psikologis dan dapat melanggar nilai perlindungan anak. Selain itu jika hal ini dibiarkan maka membuka normalisasi kekerasan seksual sejak dini. Ruang virtual seperti ini dimanipulasi oleh pelaku untuk menormalisasi perilaku seksual terhadap anak.

Modus-modus seperti yang peneliti jelaskan diatas bahkan dapat mengarah ke pertemuan langsung antara pelaku dan juga anak-anak dan tidak menutup kemungkinan akan terjadi kekerasan seksual secara fisik. Hal ini memperlihatkan bahwa kejahatan digital memiliki potensi untuk berkembang menjadi kejahatan yang terjadi di dunia nyata jika tidak ada penanganan lebih lanjut. Dalam kasus ini juga menunjukkan bahwa kekerasan seksual terhadap

[12] Anggreany Haryani Putri, Rabiah Al Adawiah, Oktavia Nur Effendi. 2023. *Hukum Perlindungan Anak Korban Chikd Cyber Grooming.* Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

[13] Rita Puspita Sari. Apa itu sextortion? Ancaman Digital yang mengintai anak remaja. https://digitalcitizenship.id/pengetahuan-dasar/apa-itu-sextortion, diakses pada tanggal 15 Juni 2025.

anak melalui game online tidak dapat dipandang sebelah mata. Minimnya kesadaran hukum di masyarakat mengenai hal ini khususnya anak-anak dan orang tua menjadi kejahatan yang tidak terdeteksi, bahkan tidak dilaporkan.

4. Pengaturan Hukum di Indonesia Terkait Perlindungan Anak Korban Kekerasan Seksual Melalui Game Online

Menurut Muchsin perlindungan hukum adalah kegiatan untuk melindungi individu dengan menyerasikan hubungan nilai-nilai atau kaidah-kaidah yang menjelma dalam sikap dan tindakan dalam menciptakan adanya ketertiban dalam pergaulan hidup antara sesama manusia.[14] Perlindungan hukum juga dapat diartikan sebagai perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subyek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan atau sebagai kumpulan peraturan atau kaidah yang akan dapat melindungi suatu hal dari hal lainnya.[15]

Perlindungan hukum mengacu pada rangkaian langkah atau mekanisme yang diterapkan oleh sistem hukum untuk menjaga hak dan kepentingan individu atau kelompok dalam masyarakat. Fokus utama perlindungan hukum adalah memastikan bahwa setiap orang memiliki akses yang adil dan setara terhadap keadilan, serta melindungi mereka dari penyalahgunaan kekuasaan, diskriminasi, dan perlakuan yang tidak adil.[16]

Perlindungan hukum terhadap anak yang menjadi korban kejahatan mengacu pada tindakan dan kebijakan yang telah diatur dalam sistem hukum untuk menjaga hak dan kepentingan anak yang menjadi korban kejahatan. Fokus utama perlindungan hukum terhadap anak yang menjadi korban kejahatan adalah memastikan bahwa mereka mendapatkan perlindungan yang kuat, proses pemulihan yang tepat, dan akses yang adil terhadap sistem keadilan. Perlindungan hukum terhadap anak yang menjadi korban kejahatan melibatkan beberapa aspek, di antaranya:[17]

a) Identifikasi dan pendeteksian anak-anak korban kejahatan menjadi sangat penting untuk menemukan mereka dengan cepat dan akurat. Kolaborasi antara lembaga penegak hukum, sektor kesehatan, sekolah, dan organisasi masyarakat lainnya dapat memfasilitasi proses ini. Identifikasi yang akurat memungkinkan pemberian langkah-langkah perlindungan dan pemulihan yang diperlukan segera dilakukan.
b) Perlindungan fisik anak yang menjadi korban kejahatan melibatkan berbagai aspek, seperti menyediakan tempat tinggal yang aman,

[14] Muchsin. 2003. *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: Disertasi S2 Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret. hlm. 14.
[15] Philipus M. Hadjon. 2017. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: PT Bina Ilmu. hlm. 2.
[16] Anggreany Haryani Putri "dkk". Op.Cit. Hlm. 25.
[17] *Ibid*.

melindungi mereka dari ancaman atau pelecehan lebih lanjut, dan mengambil tindakan yang diperlukan untuk mencegah dampak negatif lebih lanjut pada anak.

c) Pemulihan dan rehabilitasi bagi anak-anak korban kejahatan melibatkan proses pemulihan fisik, psikologis, dan sosial. Perlindungan hukum harus memastikan bahwa anak-anak korban memiliki akses ke layanan pemulihan yang sesuai, termasuk layanan kesehatan mental, dukungan sosial, bimbingan pendidikan, dan rehabilitasi jika diperlukan.
d) Akses keadilan dalam konteks perlindungan hukum harus memastikan bahwa anak-anak korban kejahatan memiliki akses yang adil dan setara ke sistem peradilan. Hal ini melibatkan proses hukum yang mempertimbangkan kebutuhan anak, termasuk perlindungan privasi, pendampingan, dan penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti. Anak-anak korban kejahatan juga seharusnya memiliki kesempatan untuk memberikan kesaksian mereka dengan cara yang tidak menyakitkan atau trauma.
e) Pencegahan dan perlindungan jangka panjang, dalam konteks ini, perlindungan hukum mencakup langkah-langkah pencegahan agar anak-anak tidak menjadi korban kejahatan di masa depan. Ini melibatkan upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang hak-hak anak, pencegahan kejahatan, dan pendidikan yang mengajarkan anak-anak tentang keselamatan pribadi.

Dalam Undang-Undang Tahun 1945 Pasal 28B ayat (2) menyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Perlindungan terhadap hak anak juga tercantum dalam Konvensi Hak Anak yang mencakup, antara lain:

1. Hak kelangsungan hidup;
2. Hak perlindungan;
3. Hak tumbuh kembang; dan
4. Hak berpartisipasi.

Dalam kasus kekerasan seksual terhadap anak khususnya diruang digital, perlindungan hukumnya dapat kita lihat dalam undang-undang sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

   Dalam Undang-Undang Perlindungan Anak Pasal 1 angka 2 perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Pada Pasal 15, menyebutkan bahwa setiap anak berhak untuk memperoleh perlindungan dari:

a. penyalahgunaan dalam kegiatan politik;
b. pelibatan dalam sengketa bersenjata;
c. pelibatan dalam kerusuhan sosial;
d. pelibatan dalam peristiwa yang mengandung unsur kekerasan;
e. pelibatan dalam peperangan; dan
f. kejahatan seksual.

Dalam undang-undang ini pemerintah, pemerintah daerah, dan lembaga negara lainnya berkewajiban dan bertanggung jawab untuk memberikan perlindungan khusus kepada anak. Perlindungan khusus kepada anak sebagaimana yang dimaksud diberikan kepada:

a. Anak dalam situasi darurat;
b. Anak yang berhadapan dengan hukum;
c. Anak dari kelompok minoritas dan terisolasi;
d. Anak yang dieksploitasi secara ekonomi dan/atau seksual;
e. Anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkotika, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya;
f. Anak yang menjadi korban pornografi;
g. Anak dengan HIV/AIDS;
h. Anak korban penculikan, penjualan, dan/atau perdagangan;
i. Anak korban Kekerasan fisik dan/atau psikis;
j. Anak korban kejahatan seksual;
k. Anak korban jaringan terorisme;
l. Anak Penyandang Disabilitas;
m. Anak korban perlakuan salah dan penelantaran;
n. Anak dengan perilaku sosial menyimpang; dan
o. Anak yang menjadi korban stigmatisasi dari pelabelan terkait dengan kondisi Orang Tuanya.

Perlindungan khusus bagi anak dilakukan melalui upaya:

a. penanganan yang cepat, termasuk pengobatan dan/atau rehabilitasi secara fisik, psikis, dan sosial, serta pencegahan penyakit dan gangguan kesehatan lainnya;
b. pendampingan psikososial pada saat pengobatan sampai pemulihan;
c. pemberian bantuan sosial bagi Anak yang berasal dari Keluarga tidak mampu; dan
d. pemberian perlindungan dan pendampingan pada setiap proses peradilan.

Pada pasal 67A yang berbunyi "setiap orang wajib melindungi anak dari pengaruh pornografi dan mencegah akses anak terhadap informasi yang mengandung unsur pornografi."

Perlindungan khusus bagi anak yang menjadi korban pornografi dilaksanakan melalui upaya pembinaan, pendampingan, serta pemulihan

sosial, kesehatan fisik dan mental. Selain itu, perlindungan khusus bagi anak korban kejahatan seksual terdapat dalam pasal 69A yang dilakukan melalui upaya:

a. Edukasi tentang kesehatan reproduksi, nilai agama, dan nilai kesusilaan;
b. Rehabilitasi sosial;
c. Pendampingan psikososial pada saat pengobatan sampai pemulihan; dan
d. Pemberian perlindungan dan pendampingan pada setiap tingkat pemeriksaan mulai dari penyidikan, penuntutan, sampai dengan pemeriksaan di sidang pengadilan.

UU Perlindungan anak juga memberikan perlindungan menyeluruh bagi anak dari segala bentuk kekerasan seperti yang tercantum dalam Pasal 76C yang berbunyi:

"Setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak."

Bagi yang melanggar ketentuan tersebut maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun 6 bulan dan/atau denda paling banyak Rp.72.000.000,00 (tujuhpuluh dua juta rupiah). Hal ini diatur dalam Pasal 80 UU Perlindungan Anak.

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual

Dalam Undang-Undang Kekerasan Seksual mengenai kekerasan seksual di ruang digital dapat melihat pasal 14 yang berbunyi:

(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 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 Rp.300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

3. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Trasnsaksi Elektronik (UU ITE)

   UU ITE juga dapat digunakan untuk melindungi anak dari distribusi konten pornografi atau komunikasi seksual di dunia maya. di mana Pasal 27 Ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan dokumen elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusilaan, maka setiap orang yang bersangkutan dapat menerima sanksi sebagaimana yang diatur dalam Pasal 45 Ayat (1) UU ITE yang menyatakan bahwa setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (4) dapat dipidana dengan hukuman penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00. (satu miliar rupiah).

Perlindungan terhadap anak korban kekerasan seksual dalam game online menghadapi beberapa tantangan, diantaranya:

1. Minimnya literasi digital di kalangan orang tua dan anak

   Kurangnya literasi digital menyebabkan anak lebih rentan menjadi korban kekerasan seksual di platform game online. Banyak anak tidak menyadari bahwa modus-modus yang sudah dijelaskan sebelumnya merupakan pintu awal terjadinya kekerasan seksual, pun jika sudah terjadi kekerasan seksual terhadap anak mereka takut untuk melaporkan, sehingga terjebak dalam situasi tersebut. Sementara itu, peran orang tua juga penting dalam memberikan pengawasan terhadap aktivitas anak di ruang digital, hal ini sangat penting untuk mendeteksi dini terhadap potensi kekerasan seksual yang terjadi karena pelaku sering memanfaatkan celah ini untuk membangun komunikasi dan melakukan pendekatan kepada korban.

2. Identitas pemain yang anonim

   Sebagian besar platform game online memungkinkan pemain menggunakan identitas atau nama yang sepenuhnya berbeda dari identitas asli. Sistem ini memang bertujuan untuk memberikan kebebasan berekspresi, tetapi di sisi lain membuka peluang bagi pelaku untuk menyembunyikan identitas sebenarnya. Akibatnya, proses penegakan hukum menjadi sulit karena pelaku dapat berpindah akun, menggunakan VPN, atau membuat identitas palsu baru setelah melakukan kejahatan seksual.

3. Kelemahan payung hukum

   Meskipun secara normatif hukum di Indonesia telah mengatur mengenai

kekerasan seksual yang terjadi pada anak diruang digital, tetapi masih terdapat kekurangan contohnya kekerasan seksual yang berbentuk *Child Grooming* dan *Virtual Groping* yang memungkinkan avatar/karakter melakukan simulasi aktivitas seksual belum diatur secara jelas. Padahal hal tersebut menurut penulis juga berdampak pada psikologis anak dan menodai nilai-nilai perlindungan anak. Selain itu, regulasi yang ada belum secara rinci mengatur peran dan kewajiban penyedia platform khususnya game online untuk mencegah, memantau, dan melaporkan aktivitas berpotensi pelecehan seksual, karena menurut penulis penyedia platform game juga memiliki peran untuk mencegah terjadinya kejahatan seksual di game online, hal ini sesuai dengan Pasal 15 ayat (1) UU ITE yang berbunyi bahwa setiap Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya dan Pasal 15 ayat (2) yang berbunyi Penyelenggara Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektroniknya. Dalam konteks ini, penyedia platform game dapat dikategorikan sebagai PSE sehingga mereka memiliki tanggung jawab hukum untuk memastikan interaksi di dalam game tidak menjadi sarana terjadinya kekerasan seksual. Hal ini tentunya untuk meningkatkan perlindungan hukum terhadap anak di ruang digital khususnya dalam platform game online.

Tanggung jawab negara dalam memberikan perlindungan anak harus diwujudkan dalam kebijakan yang adaptif terhadap perkembangan zaman, termasuk dinamika kejahatan berbasis teknologi. Penguatan peran negara tidak hanya dilakukan melalui instrumen hukum, tetapi juga melalui edukasi, kampanye publik, dan kolaborasi multisektor demi menciptakan ruang digital yang aman bagi anak-anak.[18]

5. Penutup

Berdasarkan kasus-kasus yang terjadi tentang kekerasan seksual terhadap anak di ruang digital khususnya platform game online dapat ditarik kesimpulan bahwa modus yang sering digunakan pelaku untuk melancarkan aksinya yaitu, pertama, *child grooming* di mana pelaku melakukan proses pendekatan kepada anak melalui game online dengan tujuan merayu mereka agar bersedia melakukan aktivitas seksual. Kedua, *sextortion* yaitu bentuk pemerasan seksual berbasis daring di mana pelaku mengancam akan menyebarkan gambar atau video eksplisit korban jika tidak memenuhi permintaannya. Ketiga, *Virtual Groping* di dalam game online, dalam hal ini avatar atau karakter yang telah dipilih, dapat di costume oleh pemain dan dimanfaatkan pelaku untuk melakukan pelecehan seksual terselubung seperti

[18] Afifah Almas Zahirah, "dkk". Hak Anak Untuk Mendapatkan Perlindungan Hukum Dari Tindakan Kekerasan Seksual Menurut UU No. 17 Tahun 2016 (Kasus Child Grooming Dalam Game Online). Journal of Law. No. 1. 2025. Hlm 129.

gaya avatar yang dapat "berpelukan" hingga gaya intim yang tidak pantas dan mengarah ke bentuk seksual yang dilakukan kepada karakter/avatar orang lain. Secara normatif hukum di Indonesia yang mengatur mengenai kekerasan seksual yang terjadi pada anak diruang digital yaitu Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Trasnsaksi Elektronik (UU ITE). Namun, dalam praktiknya, perlindungan terhadap anak korban kekerasan seksual dalam game online menghadapi beberapa tantangan diantaranya minimnya literasi digital di kalangan orang tua dan anak, Identitas pemain yang anonim dan adannya kelemahan payung hukum.

Daftar Pustaka

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Hadjon, Philipus M.. 2017. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: PT Bina Ilmu.

Muchsin. 2003. *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: Disertasi S2 Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret.

Koesnan, R.A. 2005. Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia. Bandung: Sumur.

Poerwadaminta, 1984. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Balai Pustaka : Amirko.

Putri, Anggreany Haryani, Rabiah Al Adawiah, Oktavia Nur Effendi. 2023. *Hukum Perlindungan Anak Korban Chikd Cyber Grooming.* Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Yulia, Rena. 2010. *Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. hlm. 49.

Sari, Rita Puspita. Apa itu sextortion? Ancaman Digital yang mengintai anak remaja. https://digitalcitizenship.id/pengetahuan-dasar/apa-itu-sextortion, diakses pada tanggal 15 Juni 2025.

Saptarini, Ari. Waspada Game Online! Pintu Masuk Kekerasan Seksual terhadap Anak. https://ihf.or.id/waspada-game-online-pintu-masuk-kekerasan- seksual-terhadap-anak/ diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

Sinombor, Sonya Hellen. Hari Anak Nasional 2025: Anak-anak Indonesia dalam Kepungan Bahaya Digital. https://www.kompas.id/artikel/hari-anak-nasional-2025-anak-indonesia-dalam-kepungan-bahaya-digital, diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

Susanto, Denny. *Polda Kalsel Ringkus Pelaku Kekerasan Seksual Anak Lewat Game Online*. https://mediaindonesia.com/nusantara/760577/polda-kalsel-ringkus-pelaku-

kekerasan-seksual-anak-lewat-game-online#goog_rewarded, diakses pada tanggal 14 Juni 2025.

https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak-ancaman-serius-generasi-emas-indonesia, diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

https://www.tempo.co/hukum/kasus-pornografi-anak-lewat-game-online-pelaku-menyamar- sebagai-teman-sebaya-1210272, diakses pada tanggal 15 Juni 2025.

https://tribratanews.polri.go.id/blog/keamanan-6/peras-abg-di-swedia-lewat-gim-roblox-polisi-berhasil-amankan-predator-anak-asal-balikpapan-90121, diakses pada tanggal 15 Juni 2025.

Nirmala, Atika Zahra, "dkk". Kekerasan Seksual Di Metaverse Dalam Perspektif Viktimologi. Jurnal Risalah Kenotariatan. Vol. 5 No. 1. 2024.

Syah, Virda Wildan. Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality. Jurist Diction. Vol. 5 No. 3. 2022.

Zahirah, Afifah Almas, "dkk". Hak Anak Untuk Mendapatkan Perlindungan Hukum Dari Tindakan Kekerasan Seksual Menurut UU No. 17 Tahun 2016 (Kasus Child Grooming Dalam Game Online). Journal of Law. No. 1. 2025.