

FENOMENA GROOMING BERBASIS GAME ONLINE: STUDI KRIMINOLOGI TENTANG POLA PENDEKATAN PELAKU PEDOFIL PADA ANAK MELALUI FITUR CHAT GAME

Online Game-Based Grooming Phenomenon: A Criminological Study on Pedophiles' Approach Patterns via In-Game Chat Features

Andy Saputro^{1*},

Siti Afiah²,

Dewi Nawang Wulan³

^{*1-3} Fakultas Ilmu Hukum,
Universitas Islam Darul'ulum
Lamongan

*email:
andsaputro239@gmail.com,
sitiafiah@unisda.ac.id,
wulan@unisda.ac.id

Lisensi:CC-BY 

Abstrak

Perkembangan game online sebagai ruang interaksi sosial meningkatkan risiko *online grooming* terhadap anak melalui fitur *text chat*, *voice chat*, dan ruang privat. Penelitian ini bertujuan menganalisis pola, tahapan, dan faktor kriminologis *online grooming* melalui fitur komunikasi game online. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan metode kualitatif melalui pendekatan perundang-undangan dan kriminologis. Penelitian tidak menggunakan populasi dan sampel, tetapi menggunakan bahan hukum primer dan sekunder yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan. Instrumen penelitian berupa dokumen hukum dan literatur ilmiah, sedangkan analisis dilakukan secara normatif-deskriptif melalui identifikasi, klasifikasi, interpretasi, dan analisis bahan hukum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *online grooming* berlangsung melalui tahap inisiasi hubungan, penilaian risiko, eksklusivitas, dan seksualisasi. Pelaku memanfaatkan anonimitas, komunikasi privat, hadiah virtual, serta lemahnya pengawasan untuk membangun kepercayaan dan mengendalikan anak. Kesimpulannya, *online grooming* merupakan modus kejahatan seksual digital yang dipengaruhi pelaku termotivasi, anak sebagai target yang sesuai, dan lemahnya pengawasan. Penguatan regulasi, literasi digital, moderasi platform, dan forensik digital diperlukan untuk mencegah eksploitasi anak.

Kata Kunci:

Anak, Eksploitasi Seksual,
Grooming Daring, Kejahatan
Siber, Kriminologi,

Keywords:

Children, Sexual Exploitation,
Criminology, Online, Cybercrime,
Grooming,

Abstract

The development of online games as social interaction spaces increases the risk of online grooming of children through text chat, voice chat, and private rooms. This study aims to analyze the patterns, stages, and criminological factors of online grooming through communication features in online games. This normative legal research employed a qualitative method using statutory and criminological approaches. It did not involve a population or sample but examined primary and secondary legal materials collected through literature review. Research instruments consisted of legal documents and scholarly literature, while data were analyzed using normative-descriptive analysis through identification, classification, interpretation, and legal analysis. The findings show that online grooming develops through relationship initiation, risk assessment, exclusivity, and sexualization. Offenders exploit anonymity, private communication, virtual gifts, and inadequate supervision to build trust and control children. The study concludes that online grooming is a form of digital sexual offending facilitated by motivated offenders, suitable child targets, and insufficient guardianship. Stronger regulations, digital literacy, platform moderation, and digital forensic capabilities are needed to prevent child exploitation.

Submit Tgl.: 20-Agustus-2026

Diterima Tgl.: 03-Oktober-2026

Diterbitkan Tgl.: 19-Oktober-2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan internet sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk sebagai media komunikasi, pendidikan, hiburan, bisnis, dan interaksi sosial. Kemudahan akses internet melalui perangkat digital turut meningkatkan penggunaannya pada anak-anak dan remaja di Indonesia (Wiguna, 2025; APJII, 2024). Anak-anak semakin terbiasa menggunakan perangkat digital untuk mengakses berbagai aplikasi dan permainan (Lindriany et al., 2022). Permainan daring tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berkembang sebagai

ruang interaksi sosial melalui fitur komunikasi, seperti sistem pertemanan, komunitas, obrolan suara, dan obrolan teks (Fahmi & Adiyana, 2025). Berbagai permainan daring seperti GTA V, DotA 2, CSGO, Point Blank, Free Fire, dan Mobile Legends semakin memperkuat fungsi permainan daring sebagai ruang sosial digital (Siregar et al., 2025).

Keterbukaan akses internet memungkinkan anak berinteraksi dengan pengguna lain tanpa selalu memiliki kemampuan mengenali risiko keamanan digital (Sacharissa, 2023). Fitur komunikasi dalam permainan daring dapat dimanfaatkan pelaku untuk membangun hubungan, memperoleh informasi pribadi, dan mengarahkan komunikasi ke luar platform. Proses tersebut dikenal sebagai *online grooming*, yaitu pendekatan manipulatif untuk membangun kepercayaan anak dengan tujuan kepuasan atau eksploitasi seksual (Borj et al., 2023; Tintori et al., 2023). Kerentanan anak, kurangnya pengawasan, dan rendahnya pemahaman keamanan digital semakin meningkatkan risiko menjadi korban *grooming* (Rahmijati & Siwi, 2025). Dengan demikian, fitur komunikasi dalam permainan daring dapat berubah menjadi sarana pendekatan manipulatif terhadap anak.

Permasalahan utama *online grooming* terletak pada proses pendekatan pelaku yang berlangsung bertahap dan sulit dikenali. Pelaku biasanya membangun pertemanan, memperoleh kepercayaan, menilai risiko, menciptakan eksklusivitas, lalu mengarahkan komunikasi menuju konteks seksual (Ramawan & Zaky, 2025). Dalam permainan daring, pendekatan dapat dilakukan melalui bermain bersama, memberikan bantuan, hadiah virtual, atau item permainan sebelum pelaku meminta informasi pribadi atau mengajak korban berpindah ke platform lain (Holivia & Suratman, 2021). Fitur *chat*, *voice chat*, dan ruang komunikasi privat dapat mendukung terbentuknya relasi manipulatif. Kondisi tersebut dapat menimbulkan dampak psikologis seperti trauma, kecemasan, depresi, dan penurunan rasa percaya diri pada korban (Yungsiana & Prabandari, 2025).

Kerentanan anak dan kesempatan yang tersedia dalam lingkungan digital juga menjadi persoalan penting dalam terjadinya *grooming*. Pelaku dapat memanfaatkan kebutuhan anak terhadap perhatian, pengakuan sosial, dan persahabatan untuk membangun ikatan emosional (Rahmijati & Siwi, 2025). Pemanfaatan media sosial dan aplikasi percakapan dapat mempercepat proses pendekatan hingga mengarah pada eksploitasi seksual (Dewi, 2025). Dari perspektif kriminologi, kondisi tersebut dapat dianalisis melalui Teori Aktivitas Rutin (*Routine Activity Theory*), yang menekankan keberadaan pelaku termotivasi, target yang sesuai, dan tidak adanya pengawasan efektif. Pelaku juga dapat menyesuaikan strategi dengan kerentanan anak untuk mempertahankan relasi seksual yang eksploitatif (De Santisteban et al., 2018).

Penelitian mengenai *online grooming* telah banyak membahas media sosial, aplikasi perpesanan, perlindungan hukum, regulasi, dan pencegahan eksploitasi seksual anak (Zahirah et al., 2025). Penelitian terdahulu juga membahas *cyber child grooming* pada Roblox (Ramawan & Zaky, 2025), pengaturan hukum *child grooming* melalui *cyberspace game online* (Wiguna et al., 2025), kejahatan seksual daring melalui game online (Mulyana, 2023), serta *child grooming* melalui aplikasi permainan daring (Salamor et al., 2020). Kajian lainnya membahas perlindungan hukum terhadap anak dan kekerasan seksual berbasis elektronik yang mencakup *online grooming* dan eksploitasi daring (Fadillah Sitompul et al., 2025). Namun, penelitian ini secara khusus menganalisis pola dan tahapan *grooming* melalui fitur *chat game online* serta faktor-faktor kriminologis yang membuat permainan daring rentan dimanfaatkan sebagai sarana manipulasi terhadap anak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pola dan tahapan *grooming* serta faktor-faktor kriminologis yang melatarbelakanginya. Penelitian ini penting untuk memperkuat pemahaman mengenai pola pendekatan dan strategi manipulasi pelaku,

sedangkan kebaruannya terletak pada pengkajian tahapan *grooming*, strategi membangun kepercayaan, pola manipulasi, dan faktor kriminologis melalui fitur komunikasi dalam game online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif dengan metode kualitatif. Penelitian hukum normatif dilakukan dengan mengkaji norma hukum, asas hukum, teori hukum, dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan *grooming* terhadap anak melalui fitur *chat game online*. Metode penelitian dilakukan secara sistematis melalui pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penafsiran data sesuai tujuan penelitian (Sugiyono, 2023). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) untuk menelaah ketentuan perlindungan anak dan kejahatan seksual berbasis elektronik serta pendekatan kriminologis untuk menganalisis pola pendekatan pelaku, kerentanan korban, dan faktor yang memungkinkan terjadinya *grooming* melalui perspektif *Routine Activity Theory*, *Opportunity Theory*, dan *Cyber Criminology*.

Instrumen penelitian berupa bahan hukum yang diperoleh melalui studi kepustakaan, meliputi bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum primer terdiri atas UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, UU Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, UU Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, sedangkan bahan hukum sekunder meliputi buku hukum, jurnal, karya ilmiah, skripsi, tesis, dan sumber internet. Analisis dilakukan secara normatif dan deskriptif melalui proses membaca, memahami, merangkum, mengkaji, dan menguraikan bahan hukum sesuai permasalahan penelitian (Malikah et al., 2021).

Penelitian ini tidak menggunakan populasi dan sampel karena merupakan penelitian hukum normatif yang tidak menggunakan data lapangan sebagai sumber utama. Objek penelitian berupa bahan hukum primer dan sekunder yang relevan dengan fenomena *grooming* terhadap anak melalui fitur *chat game online* serta kajian kriminologi mengenai pola pendekatan pelaku dan faktor yang menyebabkan terjadinya kejahatan tersebut.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tahap identifikasi permasalahan, pengumpulan bahan hukum, pengkajian bahan hukum, analisis, dan penarikan hasil penelitian. Bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan, kemudian dibaca, dipahami, dan dikaji berdasarkan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kriminologis. Selanjutnya, bahan hukum dianalisis secara normatif dan deskriptif untuk menjawab rumusan masalah mengenai pola dan tahapan *grooming* serta faktor-faktor kriminologis yang menyebabkan *game online* dapat dimanfaatkan sebagai sarana manipulasi terhadap anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak sebagai Korban Online *Grooming* dan Eksploitasi Seksual di Ruang Siber

Tabel 1. Data Kekerasan Seksual Anak, Penggunaan Internet, dan Risiko Eksploitasi Seksual Daring (OCSEA) di Indonesia

Tahun & periode	Sumber	Fokus Data	Angka Utama	Keterangan
1 Januari-5 Agustus 2024	UNICEF Indonesia (mengutip data SIMFONI PPA KemenPPPA), https://www.unicef.org/indonesia/id/media/27171/file/evaluasi-formatif-layanan-perlindungan-terpadu-anak-perempuan-indonesia.pdf .	Kasus kekerasan terhadap anak	14.573 kasus kekerasan, terdiri dari 7.703 kasus kekerasan seksual	Kekerasan seksual merupakan bentuk kekerasan yang paling dominan terhadap anak. Temuan ini menunjukkan bahwa perlindungan anak masih menghadapi tantangan serius, termasuk terhadap ancaman kekerasan seksual yang terjadi di ruang digital.
2023 (Laporan diterbitkan 2025)	UNICEF Indonesia – <i>Pengetahuan dan Kebiasaan Daring Anak di Indonesia: Sebuah Kajian Dasar 2023</i> , https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023 .	Penggunaan internet oleh anak Indonesia	99,4% anak menggunakan internet dengan rata-rata 5,4 jam per hari	Tingginya penetrasi internet menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak, sehingga meningkatkan peluang interaksi dengan berbagai risiko di dunia maya.
2023 (Laporan diterbitkan 2025)	UNICEF Indonesia, https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023 .	Rasa tidak aman saat menggunakan internet	42% anak pernah merasa takut atau tidak nyaman saat beraktivitas di internet	Data ini menunjukkan masih tingginya paparan risiko digital yang dialami anak selama menggunakan internet.
2023 (Laporan diterbitkan 2025)	UNICEF Indonesia, https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023 .	Paparan konten seksual di internet	50,3% anak pernah melihat gambar atau konten seksual melalui media sosial	Tingginya paparan konten seksual menunjukkan lemahnya perlindungan anak terhadap konten berbahaya di ruang digital.
2023 (Laporan diterbitkan 2025)	UNICEF Indonesia, https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023 .	Literasi keamanan digital	Hanya 37,5% anak pernah memperoleh edukasi mengenai keamanan digital	Rendahnya literasi keamanan digital menyebabkan anak lebih rentan menjadi korban berbagai bentuk kejahatan siber, termasuk online <i>grooming</i> dan eksploitasi seksual.
Disrupting Harm Indonesia (UNICEF, ECPAT, INTERPOL)	UNICEF Indonesia, https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/evaluasi-program-pencegahan-penanganan-kekerasan-eksploitasi-seksual-pada-anak-di-ranah .	Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA)	Sekitar 2% anak pengguna internet usia 12–17 tahun mengalami OCSEA dalam satu tahun, diperkirakan setara dengan lebih dari 500.000 anak setiap tahun	Data ini menunjukkan bahwa eksploitasi seksual anak secara daring telah menjadi ancaman nyata di Indonesia. Pelaku memanfaatkan media sosial, aplikasi pesan instan, serta fitur komunikasi dalam permainan daring untuk melakukan proses online <i>grooming</i> dan eksploitasi seksual.

Berdasarkan Tabel 1, kekerasan seksual masih menjadi bentuk kekerasan yang dominan terhadap anak di Indonesia. UNICEF Indonesia mencatat 14.573 kasus kekerasan terhadap anak hingga 5 Agustus 2024, dengan 7.703 kasus merupakan kekerasan seksual. Tingginya penggunaan internet juga meningkatkan kerentanan anak terhadap kejahatan siber, sementara literasi dan keamanan digital masih terbatas.

Sebanyak 99,4% anak Indonesia telah menggunakan internet dengan rata-rata 5,4 jam per hari, tetapi 42% pernah merasa takut atau tidak nyaman saat menggunakan internet dan 50,3% pernah terpapar konten seksual. Selain itu, sekitar 2% anak pengguna internet usia 12–17 tahun mengalami *Online Child Sexual Exploitation and Abuse* (OCSEA), yang diperkirakan mencapai lebih dari 500.000 anak setiap tahun.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media sosial, aplikasi perpesanan, dan permainan daring dapat dimanfaatkan pelaku untuk melakukan *online grooming* melalui proses pendekatan, pembangunan kepercayaan, dan manipulasi terhadap anak. Oleh karena itu, perlindungan anak perlu diperkuat melalui literasi digital, pengawasan platform, dan penegakan hukum yang mampu mengikuti perkembangan kejahatan seksual berbasis teknologi.

Analisis Tahapan (Stages) Tindakan Online Grooming Melalui Fitur Komunikasi Game

1. Tahap Inisiasi Hubungan (Friendship & Relationship Forming)

Dari perspektif kejahatan dunia maya, *online grooming* merupakan proses bertahap yang melibatkan persuasi, pembangunan kepercayaan, manipulasi psikologis, dan seksualisasi komunikasi. Setiap tahap saling berkaitan sehingga perlu dikaji secara kronologis untuk memahami strategi pelaku (Cahyani, n.d.; Cahyani, n.d.).

Tahap awal *online grooming* adalah inisiasi hubungan (*Friendship & Relationship Forming*) yang bertujuan membangun kepercayaan korban. Pelaku dapat menggunakan identitas atau usia palsu serta menciptakan kesan sebagai sosok yang menyenangkan dan tidak mengancam (Kamar et al., 2024).

Pelaku kemudian membangun kedekatan melalui aktivitas permainan bersama, bantuan, pembentukan kelompok, dan pemberian pujian secara berkelanjutan (Gusnita et al., 2023). Proses tersebut membuat anak merasa aman dan dihargai sehingga hubungan permainan berkembang menjadi persahabatan virtual.

2. Tahap Penilaian Risiko (Risk Assessment)

Setelah hubungan persahabatan terbentuk, pelaku melakukan *criminal risk assessment* untuk menilai kerentanan anak, tingkat pengawasan orang tua, serta pemahaman anak terhadap privasi digital. Melalui fitur *chat*, pelaku mengajukan pertanyaan secara santai mengenai pengawasan orang tua dan meminta informasi pribadi seperti nama sekolah, rutinitas, atau tempat tinggal. Kurangnya pengawasan dan rendahnya literasi digital dapat membuat anak dipandang sebagai *suitable target*, sehingga pelaku kemudian meningkatkan pendekatan ke tahap berikutnya.

3. Tahap Eksklusivitas (Exclusivity)

Tahap eksklusivitas merupakan upaya pelaku memisahkan anak dari ruang publik digital dan pengawasan pihak lain. Pelaku dapat mengajak anak berpindah dari fitur komunikasi game ke aplikasi pribadi seperti WhatsApp, Discord, Telegram, atau Snapchat untuk menghindari sistem moderasi dan pelaporan platform game (Broome et al., 2025). Setelah berpindah platform, pelaku membangun kesan bahwa hubungan mereka bersifat khusus dan rahasia sehingga anak enggan menceritakannya kepada orang tua atau orang lain.

4. Tahap Seksualisasi (Sexualisation)

Fase seksualisasi merupakan tahap akhir *online grooming*, ketika pelaku mulai mengarahkan komunikasi dari topik permainan menuju pembicaraan bernuansa seksual secara bertahap. Pelaku dapat memulai dengan pembicaraan mengenai hal dewasa, ketertarikan terhadap penampilan, hingga meminta foto diri, yang kemudian dapat berkembang menjadi permintaan gambar atau video yang bersifat seksual (Septiarahmadani & Nur, 2026).

Apabila anak menolak, pelaku dapat menggunakan manipulasi emosional, ancaman, atau pemerasan digital untuk memaksa korban memenuhi keinginannya. Teknik tersebut dapat berupa ancaman kehilangan hubungan, hadiah atau item permainan, hingga ancaman menyebarkan materi yang telah dikirimkan korban (Thomas et al., 2023).

Instrumen Pengondisian Korban Melalui Fitur Game

1. Penyuaan Digital (Cyber-Bribery)

Keberhasilan *online grooming* juga dipengaruhi oleh fitur dan fasilitas permainan daring yang awalnya dirancang untuk mendukung interaksi sosial dan kenyamanan pengguna. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan pelaku untuk mengondisikan korban, membangun ketergantungan emosional, dan melemahkan kewaspadaan anak. Salah satu cara yang digunakan adalah pemberian hadiah virtual (*gift giving*) berupa *skin*, senjata, atau mata uang permainan seperti Robux dan Diamond (Ramawan & Zaky, n.d.).

Pemberian hadiah tersebut dapat menciptakan rasa berutang budi dan keterikatan emosional pada anak (*reciprocity bias*) (Septiani et al., 2026). Kondisi ini kemudian dimanfaatkan pelaku untuk meningkatkan tuntutan, seperti meminta informasi pribadi atau materi yang bersifat sensitif. Dengan demikian, hadiah virtual dapat menjadi alat untuk membangun kepatuhan anak dan mengarahkan korban menuju eksploitasi seksual siber.

2. Eksploitasi Fitur Interaktif

Arsitektur komunikasi langsung (*real-time communication*) dalam permainan daring dapat dimanfaatkan pelaku untuk membangun kedekatan semu (*pseudo-intimacy*) dengan anak. Melalui interaksi yang intensif dan responsif, pelaku dapat mengurangi kewaspadaan anak, membangun kepercayaan, serta mengaburkan identitas dan tujuan sebenarnya.

Terdapat tiga fitur komunikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses tersebut, yaitu *text chat*, *voice chat*, dan *private room/custom match*. *Text chat* digunakan untuk memulai interaksi melalui pesan, pujian, dan perhatian. *Voice chat* menciptakan kedekatan psikologis melalui komunikasi suara secara langsung, sedangkan *private room/custom match* memungkinkan pelaku berinteraksi dengan anak secara lebih tertutup dan minim pengawasan.

Analisis Hubungan Online Grooming, Pedofilia, Eksploitasi Seksual, dan Anak sebagai Korban

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, *online grooming*, pedofilia, eksploitasi seksual, dan anak sebagai korban merupakan konsep yang saling berkaitan dalam rangkaian kejahatan seksual di ruang digital. Pedofilia menjadi faktor yang mendorong ketertarikan seksual pelaku terhadap anak, sedangkan perkembangan teknologi memungkinkan pendekatan dilakukan melalui media sosial, aplikasi percakapan, dan permainan daring. *Online grooming* menjadi modus yang digunakan pelaku untuk membangun kedekatan, memperoleh kepercayaan, dan memanipulasi anak secara bertahap melalui perhatian, pujian, hadiah virtual, serta dukungan emosional. Kerentanan psikologis, emosional, dan sosial anak serta tingginya penggunaan internet dapat semakin memudahkan proses tersebut.

Rangkaian *grooming* kemudian dapat bermuara pada eksploitasi seksual, seperti permintaan foto atau video bermuatan seksual, komunikasi seksual, *sextortion*, hingga pertemuan langsung. Dengan demikian, pedofilia merupakan motif pelaku, *online grooming* menjadi metode untuk memperoleh akses dan kendali terhadap korban, sedangkan eksploitasi seksual merupakan tujuan yang hendak dicapai. Anak menjadi korban karena kerentanannya dimanfaatkan

oleh pelaku untuk memperoleh kepatuhan tanpa menggunakan kekerasan fisik secara langsung. Dalam perspektif hukum pidana, rangkaian pencarian korban, pendekatan, pembentukan hubungan, manipulasi, hingga eksploitasi seksual perlu dipandang sebagai rangkaian perbuatan yang berkaitan, sehingga pencegahan perlu dilakukan sejak tindakan *online grooming* mulai teridentifikasi.

Kajian Kriminologis Perspektif Game Online

1. Keberadaan Pelaku yang Termotivasi (*Motivated Offenders*) dalam Fitur Komunikasi Game

Menurut *Routine Activity Theory* (RAT), unsur pertama kejahatan adalah adanya pelaku yang termotivasi (*motivated offender*). Dalam permainan daring, fitur seperti *voice chat*, *text chat*, *friend list*, *guild*, *clan*, dan *party system* yang dirancang untuk meningkatkan interaksi pengguna juga dapat menciptakan peluang bagi pelaku untuk menjalankan niat jahat. Anonimitas, komunikasi *real time*, dan minimnya verifikasi identitas dapat menjadikan permainan daring sebagai ruang yang memungkinkan terjadinya *online grooming*.

Pelaku yang termotivasi umumnya tidak bertindak secara spontan, tetapi menggunakan modus yang bertahap, manipulasi identitas, serta memanfaatkan fitur dengan pengawasan rendah untuk mendekati korban. Risiko tersebut semakin meningkat ketika anak memiliki intensitas tinggi dalam bermain dan berinteraksi di ruang digital yang minim pengawasan. Dengan demikian, indikator pelaku yang termotivasi meliputi modus operandi bertahap, penguasaan fitur platform, manipulasi identitas, pemanfaatan anonimitas, dan pemilihan sasaran berdasarkan tingkat kerentanan.

2. Karakteristik Anak sebagai Target Kriminologis yang Sesuai (*Suitable Target*) di Ruang Digital

Unsur kedua dalam *Routine Activity Theory* adalah sasaran yang sesuai (*suitable target*). Kesesuaian sasaran dapat dianalisis melalui model VIVA, yaitu *Value*, *Inertia*, *Visibility*, dan *Accessibility*. Dalam konteks permainan daring, anak dapat menjadi sasaran karena memiliki kerentanan psikologis, keterbatasan kemampuan melawan, aktivitas yang mudah terlihat melalui profil dan status daring, serta mudah dijangkau melalui fitur komunikasi privat.

Tingkat keterpaparan digital yang tinggi, interaksi dengan pengguna yang tidak dikenal, serta rendahnya literasi keamanan digital dapat meningkatkan *visibility* dan *accessibility* anak. Kondisi tersebut disebut *victim proneness*, yaitu kerentanan terhadap viktimisasi yang berkaitan dengan posisi dan karakteristik korban dalam lingkungan sosial digital, bukan karena kesalahan korban. Dengan demikian, indikator *suitable target* meliputi keterpaparan digital tinggi, keterbatasan penilaian risiko, rendahnya literasi keamanan digital, dan aksesibilitas tinggi melalui saluran komunikasi privat.

3. Ketiadaan Pengawasan yang Efektif (*Absence of Capable Guardians*) dari Orang Tua dan Sistem Moderasi Game

Unsur ketiga dalam *Routine Activity Theory* adalah ketiadaan pengawas yang mumpuni (*absence of capable guardian*), yaitu lemahnya pengawasan yang dapat mencegah terjadinya kejahatan. Dalam konteks permainan daring, kondisi ini mencakup pengawasan orang tua, sistem keamanan platform, serta pengawasan regulatif. Rendahnya pemahaman orang tua terhadap fitur komunikasi, keterbatasan sistem moderasi yang mudah dikelabui, perpindahan komunikasi ke platform lain, serta belum optimalnya verifikasi usia dan standar keamanan anak dapat menciptakan celah yang dimanfaatkan pelaku untuk melakukan *online grooming*.

Berdasarkan kondisi tersebut, ketiadaan pengawasan efektif dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, yaitu rendahnya literasi digital orang tua, keterbatasan mekanisme moderasi platform, perpindahan komunikasi ke luar platform, serta belum optimalnya regulasi mengenai verifikasi usia dan perlindungan anak. Keempat indikator tersebut menunjukkan bahwa lemahnya *cyber-guardianship* dapat meningkatkan peluang terjadinya *online grooming* terhadap anak melalui permainan daring.

Analisis Fenomena Kejahatan Berdasarkan Routine Activity Theory (Teori Aktivitas Rutin)

1. Analisis Unsur Kesempatan (Opportunity) dalam Routine Activity Theory

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola kejahatan seksual terhadap anak, termasuk *online grooming* yang kini dapat dilakukan melalui media sosial, aplikasi pesan, dan fitur komunikasi permainan daring. Dalam perspektif *Routine Activity Theory*, kejahatan terjadi karena adanya pertemuan antara *motivated offender*, *suitable target*, dan *absence of capable guardian*. Dalam konteks *online grooming*, pelaku yang termotivasi memanfaatkan anonimitas dan fitur komunikasi digital untuk mendekati anak, sementara kerentanan anak serta lemahnya pengawasan orang tua dan platform menciptakan peluang terjadinya kejahatan. Karakteristik ruang digital, seperti *voice chat*, *text chat*, *private messaging*, dan *guild*, semakin memperbesar peluang interaksi dan viktimisasi (Lester, 1991; Sihombing et al., 2025).

Ruang digital juga menciptakan *crime opportunity* melalui anonimitas, tingginya paparan anak terhadap permainan daring, dan keterbatasan mekanisme pengawasan. Perkembangan ini menunjukkan bahwa *Routine Activity Theory* dapat diterapkan dalam ruang siber karena peluang kejahatan terbentuk dari interaksi antara pelaku, korban, dan lingkungan digital (Vakhitova et al., 2023). Dalam hukum Indonesia, meskipun *online grooming* belum diatur secara khusus dengan istilah tersebut, rangkaian perbuatannya dapat dikaitkan dengan ketentuan perlindungan anak, tindak pidana kekerasan seksual, KUHP, dan UU ITE. Oleh karena itu, pencegahan tidak cukup melalui penindakan, tetapi juga perlu dilakukan melalui peningkatan literasi digital anak, pengawasan orang tua, penguatan keamanan platform, serta penyempurnaan regulasi untuk mengurangi peluang terjadinya eksploitasi seksual terhadap anak.

2. Analisis Tahapan Online Grooming Melalui Fitur Chat Game Online

Fenomena *online grooming* pada permainan daring berlangsung secara bertahap dan terencana, dimulai dari pemilihan korban (*victim selection*) berdasarkan aktivitas dan kerentanan anak. Selanjutnya, pelaku membangun hubungan awal (*rapport building*) melalui interaksi yang tampak wajar, seperti membantu bermain, memberikan hadiah virtual, atau menjadi teman berdiskusi. Setelah kepercayaan (*trust development*) terbentuk, komunikasi dapat dialihkan ke platform pribadi untuk mengurangi pengawasan sekaligus memperoleh informasi lebih dalam mengenai kehidupan korban. Pelaku kemudian melakukan isolasi sosial (*isolation*) dengan mendorong korban merahasiakan hubungan mereka dari orang tua atau lingkungan sekitar. Setelah kontrol psikologis terbentuk, komunikasi diarahkan menuju tahap *sexualization* yang dapat berakhir pada pengiriman foto, video, percakapan seksual, atau bentuk eksploitasi lainnya.

Dalam perspektif hukum positif Indonesia, rangkaian tindakan tersebut dapat dikaitkan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE.

Barda Nawawi Arief menekankan pentingnya pembaruan hukum pidana dalam menghadapi perubahan modus kejahatan akibat perkembangan teknologi (Arief, 2006), sedangkan Muladi menegaskan perlunya kebijakan kriminal yang mampu mengikuti perkembangan bentuk kejahatan baru (Muladi & Sulistyani, 2021). Oleh karena itu, penanggulangan *online grooming* tidak cukup dilakukan melalui pendekatan penal, tetapi juga perlu disertai literasi digital, pengawasan orang tua, dan penguatan sistem keamanan platform permainan daring.

Analisis Pertanggung jawaban Pidana Pelaku Online Grooming dalam Perspektif Hukum Indonesia

1. Analisis Kritis terhadap Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Online Grooming dalam Hukum Indonesia

Pertanggungjawaban pidana dalam kasus *online grooming* tidak hanya didasarkan pada adanya perbuatan melawan hukum, tetapi juga mensyaratkan adanya kesalahan (*schuld*) dan kemampuan bertanggung jawab dari pelaku. Berdasarkan asas *geen straf zonder schuld*, seseorang hanya dapat dipidana apabila perbuatannya memenuhi unsur tindak pidana sekaligus dapat dibebankan kesalahan kepadanya. Dalam konteks *online grooming*, rangkaian tindakan berupa pemilihan korban, pembangunan kepercayaan, manipulasi emosional, hingga pengarahan komunikasi seksual menunjukkan adanya kesengajaan (*dolus*) dan perencanaan, bukan sekadar kelalaian.

Pelaku *online grooming* pada umumnya juga dapat dinilai memiliki kemampuan bertanggung jawab karena mampu menyusun strategi, memilih media komunikasi, menyesuaikan cara berkomunikasi dengan korban, menggunakan identitas tertentu, serta berupaya menyembunyikan jejak digital. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaku memahami sifat dan konsekuensi perbuatannya. Dengan demikian, dari perspektif hukum pidana, unsur kesalahan dan kemampuan bertanggung jawab dapat menjadi dasar untuk meminta pertanggungjawaban pidana pelaku apabila unsur tindak pidana yang relevan telah terpenuhi.

Meskipun Indonesia telah memiliki sejumlah instrumen hukum, seperti Undang-Undang Perlindungan Anak, Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, *online grooming* belum diatur secara khusus sebagai tindak pidana yang berdiri sendiri. Kondisi ini menimbulkan *normative gap* karena aparat harus menghubungkan beberapa ketentuan hukum untuk menjerat pelaku, terutama ketika tindakan masih berada pada tahap manipulasi psikologis dan belum berlanjut pada eksploitasi seksual secara langsung.

Dari perspektif efektivitas hukum Soerjono Soekanto, permasalahan *online grooming* tidak hanya berkaitan dengan substansi hukum, tetapi juga kemampuan aparat penegak hukum, ketersediaan sarana, masyarakat, dan budaya hukum. Penegakan hukum menghadapi tantangan berupa kebutuhan penguasaan teknologi informasi, pembuktian digital, identifikasi pola manipulasi, serta koordinasi dengan penyelenggara platform digital. Oleh karena itu, penanganan *online grooming* tidak cukup menggunakan pendekatan penal, tetapi perlu disertai pendekatan nonpenal melalui peningkatan literasi digital anak dan orang tua, penguatan pengawasan, peningkatan keamanan platform, serta peningkatan kapasitas aparat penegak hukum.

2. Analisis Online Grooming Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Analisis Kedudukan Anak sebagai Korban dan Perlindungan Hukumnya

Dalam praktik *online grooming*, anak merupakan kelompok yang sangat rentan karena menjadi sasaran manipulasi psikologis secara bertahap melalui media elektronik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan berhak memperoleh perlindungan dari kekerasan, eksploitasi, serta tindakan yang merugikan kepentingannya.

Dalam konteks penelitian ini, korban adalah anak di bawah usia 18 tahun yang menjadi sasaran pendekatan pelaku melalui fitur komunikasi dalam permainan daring, seperti *chat* dan *voice chat*. Pelaku membangun kepercayaan dan kedekatan emosional sebelum mengarahkan komunikasi ke aktivitas bermuatan seksual. Oleh karena itu, anak dapat dipandang sebagai korban sejak tahap manipulasi, tipu muslihat, dan pembentukan ketergantungan emosional, bukan hanya setelah terjadi persetubuhan atau perbuatan cabul.

Perlindungan hukum terhadap anak mencakup upaya preventif dan represif. Perlindungan represif meliputi penanganan medis, rehabilitasi psikologis, pendampingan hukum, perlindungan identitas, dan pencegahan *reviktimisasi*. Sementara itu, dalam konteks *online grooming*, perlindungan preventif perlu diperkuat melalui literasi digital anak, pengawasan orang tua, dan peningkatan sistem keamanan serta moderasi pada platform permainan daring.

3. Analisis Efektivitas Berdasarkan Faktor Sarana dan Prasarana, Faktor Masyarakat, serta Faktor Budaya Hukum

Efektivitas penanggulangan *online grooming* tidak hanya ditentukan oleh substansi hukum dan aparat penegak hukum, tetapi juga oleh sarana dan prasarana, masyarakat, serta budaya hukum. Berdasarkan teori Soerjono Soekanto, aturan hukum akan sulit berjalan secara optimal apabila tidak didukung fasilitas yang memadai.

Dari aspek sarana dan prasarana, penanganan *online grooming* membutuhkan kemampuan *digital forensic*, perangkat penelusuran jejak elektronik, laboratorium forensik digital, serta akses terhadap data dari penyelenggara sistem elektronik. Hal ini penting karena bukti kejahatan umumnya berupa riwayat percakapan, rekaman suara, metadata, alamat IP, dan data akun. Tantangan semakin besar ketika platform dikelola perusahaan internasional, menggunakan enkripsi, atau membutuhkan kerja sama lintas negara. Oleh karena itu, penguatan teknologi forensik digital dan kerja sama dengan penyelenggara platform menjadi kebutuhan penting.

Dari aspek masyarakat, rendahnya literasi digital dan pengawasan orang tua dapat meningkatkan kerentanan anak. Orang tua sering kali hanya mengawasi durasi bermain tanpa memperhatikan isi komunikasi, daftar pertemanan, atau perpindahan komunikasi ke aplikasi lain. Selain itu, sebagian masyarakat masih enggan melaporkan dugaan *online grooming* karena khawatir terhadap stigma dan privasi anak. Padahal, pelaporan sejak tahap awal dapat mencegah berkembangnya *grooming* menjadi eksploitasi seksual.

Sementara itu, budaya hukum berkaitan dengan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan teknologi. Kebiasaan menerima pertemanan dari orang asing, berpindah ke aplikasi komunikasi lain, serta membagikan informasi pribadi dapat membuka peluang bagi pelaku untuk melakukan manipulasi. Karena itu, perlindungan anak di ruang digital membutuhkan perubahan perilaku melalui pendidikan keamanan digital, komunikasi terbuka antara orang tua dan anak, serta mekanisme pelaporan dan deteksi dini pada platform permainan daring.

4. Analisis Kedudukan Pelaku dan Pertanggungjawaban Pidanya

Dalam praktik *online grooming*, pelaku umumnya merupakan orang dewasa yang memanfaatkan media elektronik untuk mendekati anak dengan menggunakan identitas palsu, menyamarkan usia, atau berpura-pura sebagai teman

sebaya. Setelah memperoleh kepercayaan korban, pelaku dapat menggunakan tipu muslihat, rangkaian kebohongan, dan bujukan untuk mengarahkan anak pada aktivitas seksual.

Perbuatan tersebut dapat dikaitkan dengan Pasal 76E UU Perlindungan Anak, yang melarang penggunaan kekerasan, ancaman, tipu muslihat, rangkaian kebohongan, atau bujukan terhadap anak untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul. Apabila proses *online grooming* berkembang menjadi eksploitasi seksual, perbuatan tersebut juga dapat dikaitkan dengan Pasal 76I jo. Pasal 88 UU Perlindungan Anak mengenai eksploitasi seksual terhadap anak.

Dengan demikian, meskipun *online grooming* belum diatur secara khusus sebagai delik tersendiri, perbuatannya pada dasarnya dapat dijangkau melalui ketentuan mengenai tipu muslihat, bujukan, perbuatan cabul, dan eksploitasi seksual terhadap anak. Oleh karena itu, diperlukan penafsiran hukum yang komprehensif agar perlindungan terhadap anak dapat diberikan sejak tahap awal proses *online grooming*, bukan hanya setelah eksploitasi seksual terjadi.

Analisis Online Grooming Menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1. Analisis Pelaku dalam Praktik Online Grooming melalui Sistem Elektronik

Praktik *online grooming* memanfaatkan sistem elektronik, seperti *chat*, *voice chat*, media sosial, dan aplikasi pesan instan untuk mendekati serta membangun hubungan dengan anak. Media tersebut memungkinkan pelaku berkomunikasi secara intensif sekaligus menyembunyikan identitas melalui akun anonim atau identitas palsu.

Dalam perspektif UU ITE, yang menjadi fokus bukan sekadar media yang digunakan, melainkan informasi atau dokumen elektronik yang dikirim, diminta, atau disebarluaskan dalam proses *online grooming*. Media elektronik pada dasarnya merupakan sarana komunikasi yang sah, tetapi penggunaannya untuk memanipulasi anak dengan tujuan eksploitasi seksual dapat menjadi bagian dari rangkaian tindak pidana yang menimbulkan pertanggungjawaban hukum.

2. Analisis Korban dalam Praktik Online Grooming melalui Media Elektronik

Korban *online grooming* adalah anak yang menggunakan media elektronik untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui permainan daring. Kondisi tersebut dimanfaatkan pelaku untuk membangun hubungan secara bertahap hingga korban tanpa sadar masuk dalam proses manipulasi seksual.

Meskipun belum terjadi kontak fisik, anak tetap dapat menjadi korban ketika komunikasi elektronik digunakan untuk tujuan eksploitasi seksual. Oleh karena itu, perlindungan hukum perlu menjamin keamanan, privasi, dan kepentingan terbaik anak, termasuk kerahasiaan identitas, pendampingan psikologis, serta pencegahan penyebaran konten elektronik yang berkaitan dengan korban.

3. Analisis Penerapan Ketentuan UU ITE terhadap Praktik Online Grooming

Meskipun istilah *online grooming* belum disebutkan secara eksplisit dalam UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE, beberapa ketentuannya dapat diterapkan apabila proses tersebut melibatkan perbuatan atau informasi elektronik yang dilarang. Misalnya, pengiriman atau permintaan foto/video seksual terhadap anak, ancaman untuk memperoleh konten seksual (*sextortion*), maupun penyebaran materi intim tanpa persetujuan dapat dikenakan ketentuan UU ITE sesuai unsur yang terpenuhi.

Ketentuan yang dapat dianalisis antara lain Pasal 27, Pasal 27A, Pasal 29, Pasal 45, Pasal 45A, dan Pasal 52, sepanjang memenuhi unsur pidana dan ketentuan pemberatan yang berlaku. Namun, penerapannya harus disesuaikan dengan fakta setiap perkara. Tidak semua komunikasi dalam *online grooming* otomatis merupakan tindak pidana UU ITE sehingga aparat perlu membuktikan adanya informasi elektronik, perbuatan yang dilarang, serta keterkaitannya dengan tujuan eksploitasi seksual terhadap anak.

4. Perlindungan Hukum terhadap Korban dan Pertanggungjawaban Pelaku Menurut UU ITE

Dalam perkara *online grooming*, perlindungan korban tidak hanya dilakukan melalui pemidanaan pelaku, tetapi juga dengan mencegah penyebaran konten elektronik yang merugikan korban. Aparat dapat melakukan penyitaan bukti elektronik, penghapusan konten, dan bekerja sama dengan penyelenggara sistem elektronik untuk membatasi akses terhadap foto, video, atau percakapan bermuatan seksual yang melibatkan anak.

Terhadap pelaku, UU ITE dapat diterapkan apabila penggunaan sistem elektronik memenuhi unsur tindak pidana. Namun, karena korban merupakan anak dan perbuatannya berkaitan dengan eksploitasi seksual, penerapan UU ITE perlu dikombinasikan dengan UU Perlindungan Anak dan UU Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Menurut penulis, ketiga regulasi tersebut perlu diterapkan secara terpadu agar seluruh rangkaian *online grooming*, mulai dari komunikasi manipulatif, permintaan konten seksual, hingga eksploitasi terhadap anak, dapat dijangkau secara efektif oleh hukum pidana Indonesia.

Analisis Online *Grooming* Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual

1. Analisis Pelaku Menurut UU TPKS

UU Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap korban melalui upaya pencegahan, penanganan, perlindungan, dan pemulihan. Dalam konteks *online grooming*, UU TPKS penting karena pelaku memanfaatkan teknologi untuk mendekati anak dan melakukan kekerasan atau eksploitasi seksual. Meskipun istilah *online grooming* belum diatur secara eksplisit, perbuatannya dapat dikaitkan dengan tindak pidana kekerasan seksual berbasis elektronik maupun eksploitasi seksual yang diatur dalam UU TPKS.

Dalam praktiknya, pelaku biasanya mencari korban melalui media sosial atau permainan daring, membangun kepercayaan, mengisolasi korban, mengarahkan komunikasi ke pembicaraan seksual, meminta konten intim, melakukan *sextortion*, hingga mengatur pertemuan langsung. Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa *online grooming* merupakan kejahatan yang dilakukan secara bertahap dan terencana (*planned crime*) untuk memperoleh kendali terhadap korban dan mencapai tujuan seksual.

2. Analisis Korban Menurut UU TPKS

Korban dalam penelitian ini adalah anak sebagaimana dimaksud dalam UU Perlindungan Anak yang menjadi sasaran pendekatan seksual melalui media elektronik. Dalam praktiknya, anak sering kali tidak menyadari bahwa komunikasi yang dilakukan merupakan bagian dari proses manipulasi psikologis. Akibatnya korban mengalami:

- 1) tekanan psikologis,
- 2) kehilangan rasa aman,

- 3) ketergantungan emosional terhadap pelaku,
- 4) trauma,
- 5) rasa takut,
- 6) rasa malu,
- 7) bahkan depresi.

Menurut penulis, kerugian tersebut sudah mulai muncul sejak proses *online grooming* berlangsung, meskipun eksploitasi seksual belum terjadi. Oleh karena itu korban tetap berhak memperoleh perlindungan hukum.

3. Analisis Pasal 5 UU TPKS (Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik)

Pasal 5 UU Nomor 12 Tahun 2022 pada pokoknya mengatur mengenai Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE). Substansi pengaturan tersebut mencakup penggunaan media elektronik untuk melakukan perbuatan seksual yang melanggar hukum, termasuk penyebaran maupun pemanfaatan konten seksual tanpa persetujuan korban.

Apabila dianalisis dengan praktik *online grooming*, maka ketika pelaku:

- 1) meminta foto telanjang,
- 2) meminta video seksual,
- 3) melakukan video call seksual,
- 4) merekam korban,
- 5) menyimpan foto korban,
- 6) menyebarkan foto korban,
- 7) mengancam akan menyebarkan foto korban,

maka proses *online grooming* telah berkembang menjadi Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik. Menurut penulis, Pasal 5 UU TPKS merupakan salah satu dasar hukum yang paling relevan terhadap perkembangan modus *online grooming* karena kejahatan seksual saat ini tidak lagi bergantung pada kontak fisik.

4. Analisis Pasal 14 UU TPKS (Eksploitasi Seksual)

Pasal 14 UU TPKS mengatur mengenai tindak pidana eksploitasi seksual.

Eksploitasi seksual terjadi apabila seseorang memanfaatkan orang lain untuk kepentingan seksual maupun keuntungan tertentu. Dalam praktik *online grooming*, eksploitasi seksual biasanya terjadi setelah korban berhasil dikuasai secara psikologis.

Bentuknya antara lain:

- 1) meminta korban membuat konten seksual,
- 2) menjual foto korban,
- 3) memperdagangkan konten seksual,
- 4) menjadikan korban objek pornografi,
- 5) memperoleh keuntungan ekonomi dari konten seksual anak.

Menurut penulis, hubungan antara *online grooming* dan eksploitasi seksual bersifat sangat erat. *Online grooming* bukan tujuan akhir. Melainkan merupakan metode yang dipakai pelaku agar eksploitasi seksual dapat terjadi. Dengan demikian, apabila eksploitasi seksual telah terjadi, maka unsur Pasal 14 UU TPKS dapat dinilai telah terpenuhi.

5. Perlindungan Hukum terhadap Korban Menurut UU TPKS

Salah satu pembaharuan penting dalam UU TPKS adalah penguatan hak korban. UU TPKS memberikan perlindungan kepada korban melalui beberapa bentuk, antara lain:

- 1) hak memperoleh penanganan segera;
- 2) hak memperoleh perlindungan fisik dan psikis;
- 3) hak memperoleh rehabilitasi medis;
- 4) hak memperoleh rehabilitasi psikologis;
- 5) hak memperoleh pendampingan hukum;
- 6) hak memperoleh restitusi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan;
- 7) hak atas kerahasiaan identitas;
- 8) hak memperoleh pemulihan sosial.

Dalam perkara *online grooming*, bentuk perlindungan tersebut sangat penting karena korban tidak hanya mengalami kerugian fisik, tetapi juga mengalami tekanan psikologis akibat manipulasi emosional yang dilakukan pelaku melalui media elektronik. Selain itu, aparat penegak hukum juga harus bekerja sama dengan penyelenggara sistem elektronik untuk menghapus konten seksual yang melibatkan anak sehingga korban tidak mengalami viktimisasi ulang. Menurut penulis, perlindungan terhadap korban *online grooming* tidak cukup hanya dengan menghukum pelaku. Negara juga wajib memastikan bahwa seluruh jejak digital yang merugikan korban dapat dihentikan penyebarannya serta memberikan pemulihan psikologis agar korban dapat kembali menjalani kehidupan sosial secara normal.

6. Pertanggungjawaban Hukum terhadap Pelaku

Dalam perspektif UU TPKS, setiap orang yang melakukan kekerasan seksual melalui media elektronik maupun eksploitasi seksual dapat dimintai pertanggungjawaban pidana apabila seluruh unsur tindak pidananya terbukti. Menurut penulis, dalam perkara *online grooming*, pemidanaan pelaku tidak cukup hanya menggunakan satu undang-undang. Melainkan harus menggunakan pendekatan multi-instrumen, yaitu:

- 1) UU Perlindungan Anak apabila korbannya anak;
- 2) UU TPKS apabila telah terjadi kekerasan seksual berbasis elektronik maupun eksploitasi seksual;
- 3) UU ITE apabila pelaku menggunakan sistem elektronik sebagai sarana melakukan tindak pidana.

Pendekatan tersebut akan memberikan perlindungan hukum yang lebih komprehensif terhadap korban sekaligus memperkuat pertanggungjawaban pidana pelaku.

7. Analisis Kritis dan Rekomendasi Pembaruan Hukum terhadap Penanggulangan *Online Grooming* Melalui Fitur *Chat Game Online*

Berdasarkan pembahasan tersebut, Indonesia pada dasarnya telah memiliki landasan hukum untuk melindungi anak dari eksploitasi seksual melalui UU Perlindungan Anak, UU TPKS, KUHP, dan UU ITE. Namun, *online grooming* belum diatur secara khusus sebagai tindak pidana tersendiri sehingga penegakan hukum masih bergantung pada beberapa ketentuan yang tersebar. Kondisi ini menimbulkan *normative gap* antara perkembangan teknologi dan hukum pidana serta berpotensi menyebabkan perbedaan penafsiran dalam praktik.

Selain persoalan regulasi, penanganan *online grooming* menghadapi kendala pembuktian karena banyak bukti berupa percakapan, rekaman suara, metadata, alamat IP, dan data elektronik lainnya. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kemampuan digital forensik, fasilitas penyidikan, serta kerja sama dengan penyelenggara platform digital.

Penanggulangan *online grooming* juga tidak cukup melalui pendekatan penal. Upaya nonpenal seperti literasi digital anak, pengawasan orang tua dan sekolah, serta penguatan sistem keamanan platform perlu dilakukan secara bersamaan. Platform permainan daring juga perlu menyediakan fitur pelaporan, verifikasi usia, pembatasan komunikasi, dan deteksi dini terhadap aktivitas mencurigakan.

Dengan demikian, penulis berpendapat bahwa Indonesia membutuhkan kebijakan hukum yang lebih adaptif, termasuk kemungkinan pengaturan khusus mengenai *online grooming* dengan rumusan yang jelas dan tetap memperhatikan asas legalitas. Efektivitas perlindungan anak di ruang digital memerlukan sinergi antara pembaruan hukum, peningkatan kapasitas aparat, penguatan digital forensik, literasi masyarakat, dan tanggung jawab penyelenggara platform.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *online grooming* melalui fitur *chat game online* merupakan proses kejahatan yang berlangsung secara bertahap dan terencana, mulai dari inisiasi hubungan, penilaian risiko, pembentukan eksklusivitas, hingga seksualisasi. Pelaku memanfaatkan fitur *text chat*, *voice chat*, *private room*, pertemanan, serta hadiah virtual untuk membangun kepercayaan dan memanipulasi anak. Berdasarkan *Routine Activity Theory*, fenomena tersebut dipengaruhi oleh pertemuan antara pelaku yang termotivasi, anak sebagai *suitable target*, dan lemahnya pengawasan dari orang tua maupun sistem keamanan platform. Dari perspektif hukum, Indonesia telah memiliki UU Perlindungan Anak, UU TPKS, UU ITE, dan KUHP yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku sesuai dengan perbuatan yang terbukti. Namun, belum adanya pengaturan *online grooming* sebagai tindak pidana yang berdiri sendiri menunjukkan adanya *normative gap* yang dapat menimbulkan kendala dalam penegakan hukum, terutama ketika perbuatan masih berada pada tahap manipulasi sebelum terjadi eksploitasi seksual.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan pendekatan hukum normatif dan studi kepustakaan sehingga belum menggambarkan pengalaman langsung korban, strategi pelaku, maupun praktik penanganan perkara oleh aparat penegak hukum secara empiris. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan empiris atau *mixed methods* dengan melibatkan aparat penegak hukum, pendamping korban, orang tua, dan pihak penyelenggara platform permainan daring untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pola *online grooming* dan efektivitas penanganannya. Secara praktis, hasil penelitian mengimplikasikan perlunya penguatan literasi keamanan digital bagi anak dan orang tua, peningkatan kapasitas *digital forensic*, penguatan mekanisme pelaporan dan moderasi platform, serta pengembangan sistem deteksi dini terhadap komunikasi yang berpotensi mengarah pada eksploitasi seksual. Selain itu, pembaruan regulasi mengenai *online grooming* perlu dipertimbangkan agar perlindungan hukum dapat diberikan sejak tahap manipulasi terhadap anak.

REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. APJII. <https://www.apjii.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Arief, B. N. (2006). *Tindak pidana mayantara: Perkembangan kajian cyber crime di Indonesia*. RajaGrafindo Persada.

- Borj, P. R., Raja, K., & Bours, P. (2023). Online grooming detection: A comprehensive survey of child exploitation in chat logs. *Knowledge-Based Systems*, 259, 110039. <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2022.110039>
- Broome, L. J., Izura, C., & Davies, J. (2025). An investigation of the linguistic and deceptive characteristics of online grooming types. *Journal of Sexual Aggression*, 31, 378–395. <https://doi.org/10.1080/13552600.2023.2300470>
- Cahyani, N. M., & Oktavianty, R. K. (2026). Cyber child grooming dalam game online sebagai kejahatan siber terhadap anak dalam perspektif hukum pidana Indonesia. *Keadilan: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Tulang Bawang*, 24(2), 634–645. <https://doi.org/10.37090/436rgq40>
- De Santisteban, P., Almendros, C., Gámez-Guadix, M., & others. (2018). Progression, maintenance, and feedback of online child sexual grooming: A qualitative analysis of online predators. *Child Abuse & Neglect*, 80, 203–215. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2018.03.026>
- Dewi, A. K. A. (2025). Tinjauan viktimologis eksploitasi seksual terhadap anak: Studi kasus Putusan Nomor 253/Pid.Sus/2023/PN Gto. *Law Research Review Quarterly*, 11(2). <https://doi.org/10.15294/llrq.v11i2.28571>
- Fahmi, M. R., & Adiyan, F. (2025). Analisis dampak game online terhadap kehidupan sosial anak: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4, 5085–5090. <http://jerkn.org/index.php/jerkn/article/view/2390>
- Gusnita, C., Nurhadiyanto, L., & Ladiqi, S. (2023). Patterns of child grooming and sexual harassment in online games. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 7(2), 205–220. <https://doi.org/10.21274/martabat.2023.7.2.205-220>
- Holivia, A., & Suratman, T. (2021). Child cyber grooming sebagai bentuk modus baru cyber space crimes. *Bhirawa Law Journal*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.26905/blj.v2i1.5847>
- Kamar, E., Maimon, D., & Weisburd, D. (2024). The relevance of targets' sexual knowledge in the progression of online sexual grooming events: Findings from an online field experiment. *Justice Quarterly*, 41, 454–480. <https://doi.org/10.1080/07418825.2023.2241540>
- Lester, D. (1991). Crime as opportunity. *The British Journal of Criminology*, 31(2), 186–193. <https://doi.org/10.1093/oxfordjournals.bjc.a048097>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Nasaruddin, D. M. (2022). Urgensi literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Malikah, U., et al. (2021). Keabsahan talak di luar pengadilan berdasarkan hukum Islam dan hukum positif di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 2, 249.
- Muladi, & Sulistyani, D. (2021). *Kompleksitas perkembangan tindak pidana dan kebijakan kriminal*. Penerbit Alumni.
- Mulyana, Y. (2023). Kejahatan seksual daring terhadap anak dengan modus operandi melalui media game “online” di Kabupaten Garut. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5478–5487. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17056>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Perlindungan Anak. (2025). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/316698/pp-no-17-tahun-2025>
- Ramawan, R. R., & Zaky, M. (2025). Analisis kejahatan siber (cyber child grooming) pada game online Roblox. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(4), 1656–1669. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20325>
- Sacharissa, N. R., & Shalehah, Y. A. (2023). Parasitisme media sosial dalam konteks child cyber grooming pada jejaring sosial games Hago. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.69957/relasi.v3i01.635>

- Salamor, A. M., Fadillah, A. N., Corputty, P., & Salamor, Y. B. S. (2020). Child *grooming* sebagai bentuk pelecehan seksual anak melalui aplikasi permainan daring. *Sasi*, 26(4), 490–499. <https://doi.org/10.47268/sasi.v26i4.381>
- Septiarahmadani, S., & Nur, H. (2026). Perlindungan hukum terhadap anak korban child *grooming* di Indonesia: Problematika dan kesenjangan aturan. *Equality: Law and Social*, 1, 304–315.
- Sihombing, L. A., et al. (2025). Sexual *grooming* of children mode through live streaming: Legal gaps in the face of anonymity of online transactions. *Lex Scientia Law Review*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/lslr.v9i2.28259>
- Siregar, P., Butarbutar, I., & Lumbanraja, R. (2025). Kompetensi akademik guru PAK dalam berkolaborasi dengan orang tua membimbing siswa kecanduan game online (Free Fire, PUBG dan Mobile Legends). *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.58540/pijar.v4i1.1134>
- Sitompul, A. R. F., Sinurat, A. V. Y., & Siagian, M. T. I. (2025). Kekerasan seksual terhadap anak berbasis elektronik: Analisis hukum atas *grooming*, eksploitasi online dan pornografi anak. *Journal of Science and Social Research*, 8(2). <https://doi.org/10.54314/jssr.v8i2.5517>
- Siwi, D. S. R., & Rahmijati, L. R. (2024). Pemahaman anak terhadap isu child *grooming*. *Interaksi Online*, 13(1), 1071–1082. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/48928>
- Soekanto, S. (1983). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. Rajawali.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas, K., et al. (2023). Offenders' approaches to overcoming victim resistance in technology-assisted child sexual abuse. *Child Abuse & Neglect*, 141, 106143. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2023.106143>
- Tintori, A., et al. (2023). Children's online safety: Predictive factors of cyberbullying and online *grooming* involvement. *Societies*, 13(2), 47. <https://doi.org/10.3390/soc13020047>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. (2014). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. (2022).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. (2023).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2024).
- UNICEF Indonesia. (2024). *Evaluasi formatif layanan perlindungan terpadu bagi anak dan perempuan di Indonesia tahun 2021–2023*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/media/27171/file/evaluasi-formatif-layanan-perlindungan-terpadu-anak-perempuan-indonesia.pdf>
- UNICEF Indonesia. (2025). *Pengetahuan dan kebiasaan daring anak di Indonesia: Sebuah kajian dasar 2023*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023>
- Vakhitova, Z. I., Alston-Knox, C. L., & Mawby, R. I. (2023). Online routine activities and self-guardianship against cyber abuse. *Victims & Offenders*, 18, 624–644. <https://doi.org/10.1080/15564886.2021.2022056>

- Wiguna, K. A. A., Rusmana, I. P. E., Arswati, N. N. J., & Wulandari, N. G. A. A. M. T. (2025). Pengaturan hukum positif Indonesia terkait perlindungan anak terhadap modus operandi *child grooming* melalui cyberspace game online. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(5), 6745–6753. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2322>
- Yungsiana, I., & Prabandari, Y. S. (2025). Dinamika psikologis korban sektorsi: Sebuah kajian literatur. *Journal Psikologi Forensik Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.71088/jpfi.v4i1.57>
- Zahirah, A. A., Sinaulan, R. L., & Hasibuan, E. S. (2025). 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 and Security Studies*, 2, 128–138. <https://doi.org/10.31599/mfswbk14>