

Pertanggungjawaban Pidana atas Penyebaran Konten Kekerasan di Platform Roblox di Indonesia

Wahyuni Sapitri¹, Hafrida², Erwin³

^{1,2,3} Magister Ilmu Hukum, Universitas Jambi

*Correspondence Email: wahyunisapitri2024@gmail.com

ABSTRACT

The development of online gaming platforms based on user-generated content, such as Roblox, has created broad opportunities for user creativity while simultaneously raising legal issues related to the dissemination of violent content. This study aims to analyze the regulation of criminal liability for the dissemination of violent content on digital game platforms, particularly Roblox, and to examine the Indonesian positive law framework related to this issue. The research employs a normative legal method using statutory, conceptual, and comparative approaches through library-based legal research. The results indicate that Indonesian positive law does not specifically regulate the dissemination of violent content on online game platforms, but such conduct may still fall under general provisions of the Criminal Code, the Electronic Information and Transactions Law, and regulations on electronic system providers. The study also finds normative gaps and potential multi-interpretation in law enforcement practices, highlighting the need for harmonization and more adaptive legal reforms to ensure effective legal protection.

Keywords: Criminal Liability, Violent Content, Online Games

ABSTRAK

Perkembangan platform permainan daring berbasis user-generated content seperti Roblox telah membuka ruang kreativitas yang luas bagi pengguna, namun sekaligus memunculkan persoalan hukum terkait penyebaran konten bermuatan kekerasan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap penyebaran konten kekerasan pada platform game online, khususnya Roblox, serta mengkaji pengaturan hukum positif di Indonesia yang relevan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan komparatif, melalui studi kepustakaan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hukum positif Indonesia belum mengatur secara spesifik mengenai penyebaran konten kekerasan di platform game online, namun masih dapat dijangkau melalui ketentuan umum dalam KUHP, UU ITE, dan regulasi penyelenggara sistem elektronik. Ditemukan adanya kekosongan norma dan potensi multitafsir dalam penerapan hukum, sehingga diperlukan harmonisasi dan pembaruan regulasi yang lebih adaptif untuk menjamin perlindungan hukum yang efektif.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Konten Kekerasan, Game Online

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai bentuk platform interaktif berbasis permainan daring (*online games*) yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi sosial dan pertukaran konten digital. Salah satu platform yang mengalami pertumbuhan pengguna secara signifikan adalah Roblox, sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat, memodifikasi, dan menyebarkan konten permainan secara mandiri (PalComTech, 2023). Dalam konteks ini, muncul persoalan hukum ketika konten yang disebarluaskan mengandung unsur kekerasan yang berpotensi melanggar norma hukum dan sosial. Fenomena penyebaran konten kekerasan melalui platform Roblox menjadi perhatian penting karena mayoritas penggunanya berasal dari kelompok usia anak dan remaja. Karakteristik audiens yang rentan tersebut menimbulkan risiko meningkatnya normalisasi perilaku agresif serta desensitisasi terhadap tindakan kekerasan. Oleh karena itu, negara memiliki kewajiban konstitusional untuk menjamin perlindungan anak dari paparan konten yang berbahaya melalui instrumen hukum yang efektif (Arta, 2025). Dalam perspektif hukum pidana, penyebaran konten kekerasan di ruang digital dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan melawan hukum apabila memenuhi unsur delik sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan.

Permasalahan utama yang muncul adalah bagaimana membangun konstruksi pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku yang memproduksi, mendistribusikan, dan/atau mentransmisikan konten kekerasan di platform seperti Roblox, terutama ketika pelaku merupakan pengguna anonim atau berada di luar yurisdiksi nasional. Kompleksitas pertanggungjawaban pidana dalam ruang siber tidak hanya menyangkut aspek perbuatan (*actus reus*), tetapi juga aspek kesalahan (*mens rea*), termasuk unsur kesengajaan dan kelalaian (Andhitya & Umam, 2025). Selain itu, keterlibatan korporasi sebagai penyedia platform turut menimbulkan perdebatan mengenai batas-batas tanggung jawab hukum antara pengguna sebagai kreator konten dan penyelenggara sistem elektronik sebagai fasilitator. Dalam konteks Indonesia, pengaturan mengenai pertanggungjawaban pidana atas penyebaran konten bermuatan kekerasan telah diakomodasi melalui berbagai instrumen hukum, antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, 2021; Setiawan & Arista, 2013; Syarifuddin, 2018). Namun demikian, pengaturan tersebut masih memerlukan kajian kritis untuk menilai efektivitas dan relevansinya dalam menghadapi karakteristik khusus platform game berbasis user-generated content seperti Roblox.

Platform Roblox memiliki karakteristik unik karena memberikan keleluasaan kepada penggunanya untuk menciptakan “dunia virtual” yang sepenuhnya dapat dimodifikasi, termasuk menyisipkan elemen visual dan narasi kekerasan. Berbeda dengan media konvensional, kontrol terhadap konten pada platform semacam ini bersifat desentralistik, sehingga menyulitkan pengawasan secara langsung oleh otoritas negara. Tantangan yuridis semakin kompleks karena sifat internet yang bersifat lintas batas (*borderless*), sehingga memunculkan persoalan yurisdiksi, ekstrateritorialitas, dan kerja sama internasional dalam penegakan hukum. Dalam hal ini, upaya

penanggulangan penyebaran konten kekerasan di platform Roblox tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan penal, tetapi juga memerlukan pendekatan preventif dan administratif. Pertanggungjawaban pidana dalam konteks kejahatan siber mensyaratkan adanya kemampuan untuk membuktikan identitas pelaku melalui mekanisme digital forensik. Namun, penggunaan teknologi enkripsi, akun anonim, dan server luar negeri menimbulkan dilema antara efektivitas penegakan hukum dan perlindungan hak privasi pengguna. Dalam teori pertanggungjawaban pidana, dikenal asas “tiada pidana tanpa kesalahan” (*nulla poena sine culpa*), yang mengharuskan adanya kemampuan bertanggung jawab (*toerekeningsvatbaarheid*) dari pelaku. Hal ini menjadi sangat problematis apabila pelaku penyebaran konten kekerasan adalah anak di bawah umur yang juga merupakan pengguna Roblox. Dengan demikian, diperlukan suatu konstruksi hukum yang komprehensif untuk menyeimbangkan kepentingan perlindungan masyarakat, perlindungan anak, dan kepastian hukum bagi pengguna serta penyelenggara platform (Hoofnagle, 2016). Kebutuhan ini menegaskan urgensi penelitian mengenai pertanggungjawaban pidana atas penyebaran konten kekerasan di platform Roblox dalam kerangka hukum nasional Indonesia.

Pendekatan komparatif dengan praktik negara lain menunjukkan bahwa tren global mengarah pada penguatan tanggung jawab platform digital melalui mekanisme kewajiban pengawasan (*duty of care*). Namun, penerapan konsep tersebut dalam sistem hukum Indonesia masih menghadapi keterbatasan normatif dan institusional, terutama terkait pembagian tanggung jawab antara negara dan korporasi teknologi. Dari perspektif viktimologi, penyebaran konten kekerasan juga menimbulkan dampak psikososial bagi korban langsung maupun korban tidak langsung, khususnya anak-anak yang terpapar konten tersebut dalam waktu yang intens (Kustiman & Destrian, 2025). Hal ini memperkuat argumentasi bahwa pendekatan hukum pidana harus dikombinasikan dengan kebijakan perlindungan anak yang berorientasi pada pemulihan. Selain itu, hukum pidana modern menempatkan fungsi preventif sebagai tujuan utama pemidanaan, sehingga pencegahan penyebaran konten kekerasan harus diprioritaskan melalui regulasi platform, literasi digital, dan penguatan mekanisme pelaporan konten bermasalah. Elemen ini menjadi bagian integral dari kebijakan hukum pidana (*penal policy*) di bidang siber. Perkembangan hukum pidana di Indonesia yang mengarah pada kodifikasi baru melalui KUHP Nasional juga menuntut adanya penyesuaian norma terhadap realitas kejahatan siber. Tanpa pembaruan yang adaptif, hukum pidana berisiko tertinggal dari dinamika kejahatan berbasis teknologi (OECD, 2021). Oleh karena itu, kajian terhadap pertanggungjawaban pidana atas penyebaran konten kekerasan di platform Roblox tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki urgensi praktis dalam mendukung pembentukan kebijakan hukum yang responsif, proporsional, dan berorientasi pada perlindungan kepentingan terbaik bagi anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif (*doctrinal legal research*) yang berfokus pada pengkajian norma-norma hukum positif yang mengatur pertanggungjawaban pidana atas penyebaran konten kekerasan pada platform digital berbasis permainan daring, khususnya Roblox. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji hukum sebagai norma tertulis (*law in books*), bukan sebagai perilaku empiris semata, sehingga analisis difokuskan pada asas, doktrin, dan sistematika peraturan perundang-undangan yang relevan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yaitu dengan mengkaji ketentuan yang termuat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, serta peraturan terkait lainnya. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi konstruksi hukum yang mengatur unsur delik, bentuk kesalahan, serta subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana.

Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dengan merujuk pada doktrin dan teori hukum pidana, khususnya teori pertanggungjawaban pidana, teori kesalahan, serta teori kebijakan hukum pidana. Pendekatan ini digunakan untuk membangun argumentasi akademik terkait dasar pembenaran pemidanaan dalam kasus penyebaran konten kekerasan di ruang siber, serta untuk menilai relevansi konsep-konsep klasik hukum pidana dalam konteks kejahatan berbasis teknologi. Penelitian ini juga memanfaatkan pendekatan komparatif (*comparative approach*) dengan membandingkan pengaturan hukum dan praktik penegakan hukum di beberapa negara terkait tanggung jawab platform digital terhadap konten berbahaya. Perbandingan ini digunakan sebagai bahan evaluasi kritis terhadap sistem hukum Indonesia, sekaligus untuk merumuskan rekomendasi normatif dalam rangka penguatan pengaturan pertanggungjawaban pidana di bidang kejahatan siber. Sumber bahan hukum dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan yang relevan, serta kebijakan resmi pemerintah. Bahan hukum sekunder meliputi buku-buku teks hukum, jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan pendapat para ahli. Adapun bahan hukum tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedia, serta indeks peraturan perundang-undangan.

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan cara menginventarisasi, mengklasifikasi, dan mensistematisasi bahan hukum yang berkaitan dengan pertanggungjawaban pidana dan kejahatan siber. Proses ini dilakukan dengan mengakses perpustakaan fisik maupun digital, termasuk database jurnal ilmiah nasional dan internasional. Teknik analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif dengan metode penalaran deduktif, yaitu menarik kesimpulan dari kaidah hukum yang bersifat umum menuju penerapannya pada permasalahan konkret, yakni penyebaran konten kekerasan pada platform Roblox. Analisis ini dilakukan secara sistematis, logis, dan konsisten untuk menghasilkan argumentasi hukum yang komprehensif. Penelitian ini

bersifat preskriptif-analitis, yaitu tidak hanya mengkaji hukum yang berlaku, tetapi juga memberikan preskripsi atau rekomendasi normatif mengenai bagaimana seharusnya pengaturan hukum dibentuk untuk menjamin kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan hukum pidana siber di Indonesia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan Pertanggungjawaban Pidana terhadap Penyebaran Konten Kekerasan di Platform Roblox

Pertanggungjawaban pidana dalam konteks penyebaran konten kekerasan di platform game online seperti Roblox berangkat dari prinsip dasar hukum pidana, yaitu adanya perbuatan pidana (*actus reus*) dan kesalahan (*mens rea*). Dalam ruang digital, perbuatan menyebarkan, mengunggah, atau mentransmisikan konten kekerasan dapat dipersamakan dengan bentuk penyiaran atau distribusi informasi yang memiliki muatan melanggar hukum. Roblox sebagai platform user-generated content memberikan ruang yang luas bagi pengguna untuk menciptakan dunia virtual yang mengandung unsur simulasi kekerasan. Namun, ketika simulasi tersebut melampaui batas kepatutan dan memasuki ranah glorifikasi kekerasan, maka terbuka ruang untuk penerapan hukum pidana, khususnya melalui konstruksi delik formil yang menitikberatkan pada perbuatan menyebarluaskan. Teori pertanggungjawaban pidana klasik mengajarkan bahwa seseorang hanya dapat dipidana jika memiliki kemampuan bertanggung jawab dan adanya hubungan batin antara pelaku dan perbuatannya. Dalam konteks Roblox, hubungan batin ini dapat dibuktikan melalui jejak digital (*digital footprint*), log aktivitas, serta metadata yang menunjukkan adanya niat atau kesadaran pelaku saat mengunggah konten. Selain pertanggungjawaban individual, berkembang pula konsep pertanggungjawaban pidana korporasi. Dalam hal ini, Roblox sebagai penyelenggara sistem elektronik berpotensi dimintai pertanggungjawaban jika terbukti lalai dalam menjalankan kewajiban untuk melakukan moderasi konten yang efektif, khususnya setelah adanya laporan dari pengguna atau otoritas. Pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap penyebaran konten kekerasan di Roblox pada dasarnya dipengaruhi oleh doktrin strict liability dan vicarious liability dalam hukum pidana modern, yang memungkinkan penjatuhan tanggung jawab tanpa harus membuktikan kesalahan secara langsung dalam batas-batas tertentu.

Penentuan subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana mencakup kreator konten, distributor, dan fasilitator. Kreator konten adalah pihak yang secara aktif membuat dan mengunggah konten kekerasan, sementara distributor dapat berupa pengguna lain yang melakukan sharing atau promosi terhadap konten tersebut. Dalam konteks anak sebagai pelaku, pertanggungjawaban pidana harus memperhatikan prinsip keadilan restoratif sebagaimana dikembangkan dalam kebijakan hukum pidana modern. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa anak yang berkonflik dengan hukum harus lebih diutamakan pendekatan pembinaan daripada penghukuman semata. Teori kesalahan (*schuld*) menuntut adanya unsur kesengajaan atau kealpaan dalam perbuatan penyebaran konten kekerasan. Kesengajaan dapat dibuktikan melalui perencanaan pembuatan konten atau penggunaan tagar tertentu,

sedangkan kealpaan dapat terlihat dari kelalaian memahami batasan hukum. Konsep pertanggungjawaban berlapis (*layered liability*) menjadi relevan dalam kasus Roblox karena melibatkan banyak pihak, mulai dari pengguna individu, komunitas pengembang, hingga perusahaan induk platform. Model ini memungkinkan distribusi tanggung jawab secara proporsional sesuai peran masing-masing pihak. Dalam teori kebijakan hukum pidana (*penal policy*), pertanggungjawaban pidana dalam ruang siber tidak hanya bersifat represif, tetapi juga preventif dan edukatif (Sakti dkk., 2022; Silalahi dkk., 2025). Oleh karena itu, pengaturan pertanggungjawaban pidana atas konten kekerasan di Roblox harus dirancang sebagai instrumen pengendalian sosial yang berorientasi pada perlindungan masyarakat.

Dimensi internasional turut memengaruhi konsep pertanggungjawaban pidana dalam platform global seperti Roblox. Seringkali server dan badan hukum perusahaan berada di luar wilayah hukum Indonesia, sehingga penegakan hukum membutuhkan kerja sama internasional melalui mekanisme mutual legal assistance dan ekstradisi. Doktrin universal *jurisdiction* dalam kejahatan siber masih belum sepenuhnya diterapkan di Indonesia, namun prinsip perlindungan kepentingan nasional dapat dijadikan dasar untuk memperluas yurisdiksi atas perbuatan yang berdampak di wilayah Indonesia, termasuk penyebaran konten kekerasan. Dari perspektif teori tujuan pemidanaan, pemidanaan terhadap pelaku penyebaran konten kekerasan di Roblox tidak hanya bertujuan untuk memberikan penderitaan, tetapi juga untuk pencegahan umum (*general deterrence*) dan pencegahan khusus (*special deterrence*). Penguatan konsep pertanggungjawaban pidana di masa depan menuntut adanya reformulasi norma yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk pengakuan terhadap alat bukti digital dan standarisasi tata kelola moderasi konten oleh penyedia platform (Arief, 2010). Dengan demikian, pengaturan pertanggungjawaban pidana terhadap penyebaran konten kekerasan di Roblox perlu dibangun melalui pendekatan integral yang menggabungkan asas-asas klasik hukum pidana dengan konsep modern hukum siber, agar tercipta kepastian hukum dan perlindungan efektif terhadap Masyarakat.

Pengaturan Hukum Positif di Indonesia terkait Penyebaran Konten Kekerasan di Platform Roblox

Hukum positif Indonesia telah memberikan dasar pengaturan terhadap penyebaran konten bermuatan kekerasan melalui sejumlah perangkat peraturan perundang-undangan. Salah satunya adalah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang memuat ketentuan mengenai perbuatan melawan hukum yang berkaitan dengan kekerasan dan perbuatan yang melanggar kesusilaan serta ketertiban umum. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE) secara eksplisit mengatur larangan penyebaran konten yang melanggar kesusilaan, menimbulkan kebencian, serta konten yang dapat meresahkan masyarakat. Walaupun tidak secara eksplisit menyebut “konten kekerasan dalam game”, norma ini dapat ditafsirkan secara ekstensif. Selain UU ITE, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi juga memberikan rambu-rambu pengaturan terkait muatan visual yang bersifat eksploitatif dan merusak

moral (Indonesia, 2008). Dalam konteks Roblox, apabila konten kekerasan dipadukan dengan unsur eksploitasi atau sadisme visual, maka ketentuan ini berpotensi diterapkan. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PSTE) memberikan kewajiban kepada penyelenggara sistem elektronik untuk melakukan pemutusan akses (*take down*) terhadap konten yang melanggar hukum (Indonesia, 2019). Hal ini menempatkan Roblox dalam posisi strategis sebagai subjek hukum yang memiliki kewajiban administratif. Hukum positif Indonesia pada dasarnya menganut asas legalitas (*nullum delictum nulla poena sine lege*), sehingga setiap penerapan sanksi pidana harus memiliki dasar hukum yang jelas dan tegas. Namun, sifat teknologi yang berkembang cepat seringkali menimbulkan kesenjangan antara norma tertulis dan praktik aktual di lapangan (Wahyuni, 2017).

Dalam konteks perlindungan anak, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak memberikan landasan normatif untuk melindungi anak dari konten yang mengandung unsur kekerasan. Negara diwajibkan untuk mencegah penyebaran informasi yang membahayakan tumbuh kembang anak. UU Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA) juga menjadi relevan ketika pelaku penyebaran konten kekerasan adalah anak. UU ini mengedepankan prinsip diversi dan keadilan restoratif, sehingga pendekatan pemidanaan harus mempertimbangkan kepentingan terbaik bagi anak. Dalam perkembangan terbaru, pengesahan KUHP Nasional (UU Nomor 1 Tahun 2023) menunjukkan arah kebijakan kriminalisasi yang lebih modern, meskipun belum mengatur secara spesifik tentang konten kekerasan dalam platform game (Indonesia, 2023). Namun, norma umum tentang kejahatan terhadap ketertiban umum dapat dijadikan dasar interpretasi. Peran Kementerian Komunikasi dan Informatika menjadi sentral dalam pengawasan konten digital. Melalui kewenangan pemblokiran dan takedown konten, pemerintah memiliki mekanisme administratif untuk menanggulangi penyebaran konten kekerasan secara cepat tanpa harus selalu menggunakan jalur pidana. Dari perspektif teori perlindungan hukum, regulasi Indonesia telah mencerminkan upaya preventif dan represif dalam menjaga kepentingan masyarakat. Namun demikian, efektivitas pengaturan tersebut sangat bergantung pada kapasitas penegakan hukum dan tingkat literasi digital Masyarakat.

Masih terdapat kekosongan norma (*rechtsvacuum*) yang secara spesifik mengatur konten kekerasan dalam game online. Kekosongan ini menimbulkan potensi multitafsir dan disparitas dalam penerapan hukum di tingkat praktik, khususnya di antara aparat penegak hukum. Pendekatan penafsiran hukum yang digunakan selama ini cenderung bersifat analogis dan ekstensif, yang dalam hukum pidana sebenarnya menimbulkan perdebatan karena berpotensi bertentangan dengan asas legalitas. Oleh karena itu, diperlukan kehati-hatian dalam mengembangkan konstruksi hukum. Pengaturan hukum positif juga harus diselaraskan dengan standar internasional, seperti Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child*), yang menekankan kewajiban negara dalam melindungi anak dari konten yang merugikan. Ke depan, pembaruan hukum positif Indonesia diharapkan mampu mengakomodasi karakteristik teknologi interaktif dan berbasis komunitas seperti Roblox, termasuk melalui pengaturan spesifik mengenai kewajiban pemantauan

konten (content moderation) dan sistem pelaporan pelanggaran. Dengan demikian, pengaturan hukum positif Indonesia terkait penyebaran konten kekerasan di platform digital, khususnya Roblox, masih bersifat umum dan tersebar dalam berbagai peraturan. Hal ini menuntut adanya harmonisasi regulasi agar tercipta sistem hukum yang lebih responsif, adaptif, dan berorientasi pada perlindungan Masyarakat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pertanggungjawaban pidana atas penyebaran konten kekerasan di platform digital berbasis game online, khususnya Roblox, dapat disimpulkan bahwa konstruksi pertanggungjawaban pidana dalam hukum Indonesia masih bertumpu pada prinsip-prinsip umum hukum pidana, terutama asas legalitas, asas kesalahan, serta doktrin *actus reus* dan *mens rea*. Meskipun belum terdapat pengaturan yang secara spesifik mengatur konten kekerasan dalam platform game online, pertanggungjawaban pidana tetap dapat dikenakan kepada pelaku melalui penafsiran terhadap norma dalam KUHP, UU ITE, dan peraturan terkait. Hal ini menunjukkan bahwa sistem hukum Indonesia secara konseptual telah memiliki landasan untuk menjerat pelaku, namun masih menghadapi keterbatasan dalam aspek normatif yang bersifat khusus dan teknis. Selanjutnya, pengaturan hukum positif di Indonesia terkait penyebaran konten kekerasan pada platform digital masih bersifat umum dan tersebar dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Pengaturan tersebut belum sepenuhnya mampu mengantisipasi karakteristik khusus platform berbasis *user-generated content* seperti Roblox yang bersifat interaktif, lintas batas, dan sulit diawasi secara langsung. Akibatnya, terdapat potensi terjadinya kekosongan norma (*rechtsvacuum*) dan multitafsir dalam praktik penegakan hukum, khususnya dalam menentukan subjek hukum, batas tanggung jawab penyelenggara platform, serta standar pembuktian dalam kejahatan siber.

Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dan harmonisasi regulasi yang lebih komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Pembuat undang-undang perlu mempertimbangkan pengaturan khusus mengenai klasifikasi konten kekerasan dalam game online, standar kewajiban moderasi konten bagi penyelenggara sistem elektronik, serta mekanisme penegakan hukum lintas yurisdiksi. Dengan langkah tersebut, diharapkan tercipta kepastian hukum, perlindungan yang lebih efektif bagi masyarakat, serta keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan perlindungan kepentingan umum, khususnya bagi anak sebagai kelompok rentan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhitya, R., & Umam, J. (2025). Analisis Kritis Terhadap Penegakan Hukum Dalam Penanganan Kejahatan Siber Pada Kasus Data Breach Dalam Perspektif Hukum Pidana Indonesia. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 6(7), 1-26. <https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i7.1002>
- Arief, B. N. (2010). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Kencana.
- Arta, I. G. (2025). Perlindungan Hukum Terhadap Anak dari Visual dan Verbal Negatif dalam Game Online di Indonesia. *Federalisme: Jurnal*

- Kajian Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 2(4), 108–120.
<https://doi.org/10.62383/federalisme.v2i4.1256>
- Hoofnagle, C. J. (2016). *Federal Trade Commission Privacy Law and Policy (Introduction and Excerpt)* (SSRN Scholarly Paper No. 2728003). Social Science Research Network.
<https://papers.ssrn.com/abstract=2728003>
- Indonesia, P. P. (2008). *Undang-undang (UU) Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi*. Database Peraturan | JDIH BPK.
<http://peraturan.bpk.go.id/Details/39740>
- Indonesia, P. P. (2019). *Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. Database Peraturan | JDIH BPK.
<http://peraturan.bpk.go.id/Details/122030/pp-no-71-tahun-2019>
- Indonesia, P. P. (2023). *Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Database Peraturan | JDIH BPK. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/234935/uu-no-1-tahun-2023>
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (2021).
<https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-pidana/detail>
- Kustiman, E., & Destrian, O. (2025). Penguatan Perlindungan Psikososial Anak Korban Kekerasan Melalui Praktik Pemberitaan Etis Media Massa. *Jurnal Common*, 9(2), 160–174.
<https://doi.org/10.34010/common.v9i2.18615>
- OECD. (2021). Children in the digital environment: Revised typology of risks. *OECD Digital Economy Papers*, Januari(302), 1–28.
<https://doi.org/10.1787/9b8f222e-en>
- PalComTech. (2023, Desember 18). Roblox Editor Game Developer. *Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech Palembang*.
<https://palcomtech.ac.id/roblox-editor-game-developer/>
- Sakti, I. A., Ilyas, M., & Muhdar, M. Z. (2022). Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Pencurian dengan Kekerasan. *Qawanin Jurnal Ilmu Hukum*, 2(2), Article 2.
- Setiawan, R., & Arista, M. O. (2013). EFEKTIVITAS UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI INDONESIA DALAM ASPEK HUKUM PIDANA. *Recidive: Jurnal Hukum Pidana Dan Penanggulangan Kejahatan*, 2(2), Article 2.
<https://doi.org/10.20961/recidive.v2i2.32324>
- Silalahi, J. A. S., Purba, Y. Y., & Nasution, M. F. (2025). Analisis Yuridis terhadap Mekanisme Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Informasi Elektronik Berdasarkan Perspektif Hukum Pidana di Indonesia. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 604–613.
<https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14810>
- Syarifuddin, A. (2018). *Hukum Pidana dan Perkembangannya di Era Digital*. Prenadamedia Group.
- Wahyuni, F. (2017). *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia* (1 ed.). PT Nusantara Persada Utama.