



Legal Protection for Online Gamers Who Are Victims of Nonverbal Sexual Violence

Perlindungan Hukum Bagi Gamer Online yang Menjadi Korban Kekerasan Seksual Nonverbal



Hendrik Agus Sutiawana^{a,1,*}, Ira Thania Rasjidi^{a,2}, M.Y.F. Hafidz Nasution^{a,3}, Riri Rezeki Hariani^{a,4}, Mhd. Sutan Agung^{a,5}

^a Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Graha Kirana

email: hendrik.sutiawan@graha-kirana.com¹, ira.thania@graha-kirana.com², hafidz.nasution@graha-kirana.com³, riri.rezeki@graha-kirana.com⁴, sutan.agung@graha-kirana.com⁵

*Correspondence: hendrik.sutiawan@graha-kirana.com

Abstract

Sexual violence, both physical and non-physical, includes online sexual harassment which is increasing with technological advances. The ITE Law and the TPKS Law regulate victim protection, including in cases of sexual abuse of children through online games. This research focuses on the impact of game addiction on personality and legal protection for victims. This research uses a normative juridical method to analyze laws and regulations related to sexual violence in online games. The legislative approach identifies the role of the TPKS Law in the prevention, handling, and restoration of victims' rights, as well as the effectiveness of regulations with government supervision. Online game addiction can affect the user's character, causing negative effects such as hostility and mental health problems. External factors, such as exposure to media and technology, as well as internal factors, such as psychological problems, contribute to deviant behavior. Online child grooming, which involves manipulation and threats, increases with technological advances, exacerbating child sexual abuse. B. Legal protection for victims of non-verbal sexual violence is increasingly important. The Sexual Offenses Act provides protection, but legal gaps still exist. Electronic-based sexual violence is also regulated with strict penalties. Legal protection for victims of nonverbal sexual violence in online games is essential. Law No. 12 of 2022 and related laws provide the legal basis for legal action.

Keywords: Legal Protection, Online Gamers, Nonverbal Sexual Violence

Abstrak

Kekerasan seksual, baik fisik maupun non-fisik, mencakup pelecehan seksual online yang meningkat dengan kemajuan teknologi. UU ITE dan UU TPKS mengatur perlindungan korban, termasuk dalam kasus pelecehan seksual terhadap anak melalui game online. Penelitian ini fokus pada dampak kecanduan game terhadap kepribadian dan perlindungan hukum bagi korban. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif untuk menganalisis peraturan perundang-undangan terkait kekerasan seksual dalam game online. Pendekatan legislatif mengidentifikasi peran UU TPKS dalam pencegahan, penanganan, dan pemulihan hak korban, serta efektivitas peraturan dengan pengawasan pemerintah. Kecanduan game online dapat memengaruhi karakter pengguna, menyebabkan efek negatif seperti permusuhan dan masalah kesehatan mental. Faktor eksternal, seperti paparan media dan teknologi, serta faktor internal, seperti masalah psikologis, berkontribusi pada perilaku menyimpang. Perawatan anak online,

yang melibatkan manipulasi dan ancaman, meningkat dengan kemajuan teknologi, memperburuk pelecehan seksual anak. B. Perlindungan hukum bagi korban kekerasan seksual non-verbal semakin penting. UU Tindak Pidana Pelecehan Seksual memberikan perlindungan, namun kesenjangan hukum masih ada. Kekerasan seksual berbasis elektronik juga diatur dengan hukuman yang tegas. Perlindungan hukum bagi korban kekerasan seksual nonverbal dalam game online sangat penting. UU No. 12 Tahun 2022 dan undang-undang terkait memberikan dasar hukum untuk melindungi korban, dengan dukungan pemerintah, pengembang, dan komunitas.

Kata kunci : Perlindungan Hukum, Gamer Online, Kekerasan Seksual Nonverbal

1. PENDAHULUAN

Setiap tindakan yang melibatkan pelecehan atau hubungan seksual yang dipaksa tanpa persetujuan korban, baik dengan cara fisik maupun non-fisik, dianggap sebagai kekerasan seksual. Tujuan dari perilaku ini adalah untuk memanipulasi atau memaksa korban agar terlibat dalam aktivitas seksual yang tidak diinginkan. Pelecehan verbal adalah contoh perilaku menyimpang yang dapat menyebabkan kekerasan seksual, yang dapat berkembang menjadi kejahatan yang lebih serius. Pelecehan seksual dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik verbal maupun nonverbal.

Sebagai negara yang sah, Indonesia memiliki undang-undang yang mengatur semua kegiatan masyarakat dan menjatuhkan hukuman jika melanggarnya. Kejahatan siber merupakan salah satu pola kejahatan yang terdampak oleh pertumbuhan teknologi informasi dan transaksi elektronik (ITE). Kekerasan seksual berbasis online, yang dapat terjadi melalui media sosial dan game online, merupakan salah satu kejahatan yang telah muncul. Pelaku kejahatan ini dapat melecehkan korban secara anonim karena menggunakan komputer yang sedang online. (C. A. P. Sari et al., 2022)

Selain efek yang baik, kemajuan realitas virtual dan teknologi informasi lainnya juga meningkatkan risiko kekerasan seksual. Game online multipemain real-time, di mana interaksi pemain berlangsung secara langsung, sering menjadi tempat kekerasan seksual di dunia maya. Distribusi, transmisi, dan penyampaian informasi elektronik yang mengandung konten cabul dilarang oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan revisinya. Menurut Pasal 1 ayat (1) UU Nomor 19 Tahun 2016 dan Pasal 27 ayat (1) UU ITE, konten yang mengandung unsur pornografi dilarang dan dapat mengakibatkan dampak hukum.

Kerangka legislasi baru untuk melindungi korban pelecehan seksual adalah Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Pelecehan Seksual (UU TPKS). (D. P. Sari et al., 2023) Peraturan terkait kekerasan seksual sebelumnya terbatas pada Bab XIV KUHP (KUHP), yang berhubungan dengan kejahatan moral. Meskipun demikian, diyakini bahwa KUHP tidak cukup untuk menangani meningkatnya kompleksitas kekerasan seksual. Pelecehan seksual verbal dan nonverbal, kontrasepsi paksa, sterilisasi paksa, pernikahan paksa, penyiksaan seksual, eksploitasi seksual, perbudakan seksual, dan kekerasan seksual berbasis elektronik termasuk di antara sembilan kategori kejahatan kekerasan seksual yang diatur oleh UU TPKS.

Karena semakin banyak orang yang bekerja dari rumah dan bersekolah dari rumah selama epidemi COVID-19, telah terjadi peningkatan kekerasan seksual berbasis online. (Andaru, 2021) Pada tahun 2019 dan 2020, ada 455 kasus kekerasan berbasis online terhadap perempuan, menurut data dari Komisi Nasional untuk Perempuan. Kemungkinan kekerasan berbasis gender online (KBGO) juga meningkat karena populasi pengguna internet Indonesia yang terus bertambah, yang mencapai 202,6 juta pada awal 2021. Dalam hal ini, perlindungan hukum yang ditawarkan oleh UU ITE dan

UU TPKS sangat penting untuk melindungi korban pelecehan yang dilakukan secara online.

Perilaku masyarakat telah dipengaruhi secara signifikan oleh pergeseran peradaban manusia menuju era digital. Kemajuan teknologi informasi telah menghasilkan peradaban global kontemporer yang berpusat pada internet. Akibatnya, ada juga peningkatan kejahatan berbasis teknologi. Seseorang dapat melakukan kejahatan atau menjadi korban jika mereka tidak cukup tahu tentang hukum. (Pebrianti & Pura, 2022)

Pelecehan seksual terhadap anak melalui internet merupakan salah satu kejahatan yang sering terjadi. Selain itu, ada bentuk baru pelecehan seksual terhadap anak-anak, seperti perawatan anak. Perawatan anak adalah pelanggaran seksual di mana pelaku mengejar korban, biasanya anak-anak berusia antara 9 dan 15 tahun, menggunakan aplikasi game online. (Agus et al., 2024) Sebelum terlibat dalam pelecehan seksual, pelaku yang sering menyebut dirinya "*groomer*" melakukan sejumlah tindakan untuk memenangkan kepercayaan korban.

Di Jawa Barat, ada contoh perawatan anak. Seorang pria berusia 27 tahun asal Sumatera Utara berinisial YPS ditahan polisi karena dicurigai melakukan pelecehan seksual terhadap anak-anak menggunakan aplikasi WhatsApp dan game online Mobile Legends. Metode YPS adalah meminta gambar dan video eksplisit dari korban dan mengancam akan melukai diri sendiri jika mereka tidak mematuhi. Pasal 45 ayat (1), Pasal 27 ayat (1), Pasal 29 jo, Pasal 45b UU ITE, dan Pasal 82 UU Perlindungan Anak semuanya dikutip sehubungan dengan kegiatannya. Pentingnya perlindungan hukum bagi korban pelecehan seksual online, terutama anak di bawah umur yang menjadi sasaran utama pelanggaran, ditunjukkan oleh kasus ini.

Korban pelecehan seksual di media sosial mungkin mengalami penderitaan psikologis atau efek negatif lainnya. Hak asasi manusia korban untuk hidup damai dilanggar oleh tindakan ini. Moral yang rendah dan kurangnya pendidikan seks adalah faktor yang berkontribusi. Pesan, komentar yang tidak pantas, pesan langsung, dan berbagi gambar, video, atau foto seksual eksplisit adalah contoh pelecehan seksual di media sosial. Sanksi terhadap pelaku pelecehan seksual diatur oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. (Maulida & Romdoni, 2024)

Ada dua rumusan masalah utama berdasarkan latar belakang yang diberikan sebelumnya. Pertama, efek dan variabel apa yang berkontribusi dari kecanduan game terhadap kepribadian gamer online, Kedua, bagaimana korban pelecehan seksual nonverbal dalam game online mendapatkan perlindungan hukum.

Seiring dengan mengidentifikasi perlindungan hukum yang diberikan kepada korban pelecehan seksual nonverbal, penelitian ini juga melihat unsur-unsur yang memengaruhi karakter gamer online. Akibatnya, penelitian ini diharapkan akan mendukung inisiatif perlindungan hukum dan memajukan pengetahuan tentang bagaimana kecanduan game memengaruhi perilaku pengguna.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu metode yang mengkaji hukum tertulis dari aspek teori, sejarah, filsafat, perbandingan, serta struktur dan komposisi peraturan perundang-undangan tanpa memeriksa penerapannya. Data yang digunakan diperoleh dari jurnal, penelitian sebelumnya, dan portal berita terpercaya. Penulis menjelaskan dan menganalisis data dari sudut pandang normatif dengan

menghubungkannya dengan peraturan perundang-undangan yang relevan. (Zainuddin & Karina, 2023)

Penelitian ini menggunakan pendekatan legislatif dengan mengacu pada norma-norma hukum positif yang berlaku di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran UU Tindak Pidana Kekerasan Seksual dalam pencegahan dan penanganan kekerasan seksual dalam game online, termasuk pemulihan hak-hak korban tanpa menghentikan proses hukum. Efektivitas peraturan ini memerlukan pengawasan pemerintah untuk menjamin hak-hak dasar warga negara.

Penelitian ini menggunakan tiga jenis sumber bahan hukum. Pertama, bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang mengikat dan bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan objek penelitian. Beberapa bahan hukum utama yang digunakan antara lain Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kedua, materi hukum sekunder, yaitu materi yang memberikan penjelasan tentang materi hukum primer, seperti rancangan undang-undang, buku ajar, hasil penelitian di jurnal, dan pendapat para ahli hukum. Ketiga, materi hukum tersier, yaitu materi yang memberikan instruksi atau penjelasan materi hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, kamus bahasa, dan ensiklopedia hukum.

Pengumpulan materi hukum dilakukan melalui studi literatur materi hukum primer, sekunder, dan tersier. Sumber informasi diperoleh dari legislasi, putusan pengadilan, kontrak atau konvensi, buku ilmu hukum, laporan penelitian hukum, dan tinjauan hukum dari media cetak dan internet. Pencarian dilakukan dengan membaca, melihat, mendengarkan, atau mengakses informasi melalui media online.

Pengolahan bahan hukum dilakukan dengan cara mensistematisasi bahan hukum, yaitu pemilihan dan klasifikasi bahan hukum berdasarkan klasifikasi yang relevan. Analisis materi hukum meliputi analisis kritis, dukungan, dan komentar terhadap materi hukum yang digunakan. Hasil analisis disusun secara logis untuk menghasilkan kesimpulan yang didukung oleh teori dan kerangka konseptual yang telah ditetapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak dan Faktor Kecanduan Game pada Karakter Pengguna Game Online

Karakter adalah kualitas dan nilai yang memengaruhi pikiran, perilaku, dan reaksi seseorang terhadap keadaan. Genetika, pengalaman hidup, lingkungan keluarga, pendidikan, lingkungan sosial, dan media semuanya berdampak pada karakter. Perilaku dan karakter pengguna dapat dipengaruhi oleh game online, terutama yang memiliki konten kekerasan. Peningkatan permusuhan, berkurangnya empati, masalah kesehatan mental, pelepasan dari pengejaran konstruktif, dan penurunan perilaku sosial adalah beberapa efeknya. Efek positif, di sisi lain, termasuk peningkatan kemampuan kognitif, sosial, motorik, dan kepercayaan diri.

Paparan game kekerasan dan konten pornografi adalah contoh faktor lingkungan yang berkontribusi terhadap perilaku menyimpang dan kecanduan game. Ada dua kategori penyebab yang berkontribusi pada perilaku menyimpang: internal dan eksternal. Aspek eksternal meliputi dampak lingkungan sosial dan budaya, termasuk paparan media, peningkatan teknologi, dan situasi ekonomi, sedangkan faktor internal termasuk masalah psikologis yang mengganggu pengendalian diri pelaku. Karena kerentanan mereka

terhadap pengaruh dan ketidakmampuan untuk memilih antara perilaku yang pantas dan tidak pantas, anak-anak sangat rentan. (Nursyafia et al., 2023).

Sangat penting bagi orang tua dan orang dewasa lainnya untuk mengawasi penggunaan internet anak-anak mereka, menetapkan batas waktu untuk bermain game, dan menawarkan kegiatan konstruktif lainnya. Platform dan pengembang game juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa game yang baru diluncurkan ramah anak dan bebas dari konten kekerasan. Efek negatif dari kecanduan game dapat dikurangi dan efek positifnya dapat ditingkatkan dengan pengawasan yang tepat. (Cantika et al., 2024).

Kemudahan akses ke korban dan kemudahan pelaku dapat memanfaatkan teknologi internet untuk melakukan perawatan anak, juga dikenal sebagai perawatan anak online, adalah penyebab utama meningkatnya pelecehan seksual anak. Praktik menangani anak-anak melalui teknologi internet dalam upaya untuk membuat mereka menyetujui aktivitas seksual online dan offline dikenal sebagai "perawatan anak online."

Kejahatan ini dilakukan dengan berbagai cara, untuk jangka waktu yang berbeda-beda, dan dengan tingkat intensitas yang berbeda-beda, tergantung pada sifat dan perilaku masing-masing pelaku. (Antik bintari, 2024) Perawatan anak online didasarkan pada enam faktor dasar. Yang pertama adalah manipulasi, di mana pelaku menggunakan berbagai strategi untuk memberikan pengaruh lebih besar terhadap korban, seperti memuji mereka untuk membuat mereka merasa penting dan menakut-nakuti mereka dengan ancaman. Yang kedua adalah aksesibilitas, yang memungkinkan pelaku untuk menjangkau korban secara online tanpa harus bertemu langsung atau membocorkan identitas asli mereka.

Meskipun mereka sering kurang terlibat dalam kehidupan online anak-anak mereka, orang tua umumnya lebih berhati-hati terhadap pertemuan tatap muka. Ketiga, membangun hubungan positif, di mana pelaku memodifikasi perilaku dan cara mereka berbicara dengan korban untuk membuat mereka merasa nyaman dan untuk memastikan apakah korban tertarik untuk menjadi lebih dekat. Keempat, lingkungan seksual, yang dimulai dengan menggoda, berbicara kotor, mengirim foto pornografi, atau mengarahkan korban ke konten pornografi, berpuncak pada hubungan seksual. Langkah kelima adalah penilaian risiko, di mana pelaku mengevaluasi unsur-unsur tertentu dari korban, internet, dan lingkungan baik sebelum maupun selama prosedur perawatan. (Sinulingga et al., 2023)

Dengan menggunakan berbagai teknologi, memilih metode kontak pribadi seperti email atau ponsel, dan bertemu di lokasi yang jauh dari lingkungan korban, pelaku juga mempraktikkan manajemen risiko. Last but not least adalah penipuan, di mana pelaku sering menyamar sebagai teman sebaya atau anak muda untuk memenangkan kepercayaan korban, terlepas dari kenyataan bahwa beberapa pelaku berpura-pura menjadi orang dewasa yang berusaha membangun koneksi unik. Mayoritas korban akhirnya menyadari bahwa mereka berinteraksi dengan orang dewasa dan mengambil risiko untuk melakukannya. (Elliza, 2022).

Dalam kasus terbaru di Jawa Barat, pelaku YPS (27) berkenalan dengan korban (13) melalui game Mobile Legend dan kemudian melanjutkan ke WhatsApp, menunjukkan bagaimana kemajuan teknologi telah membuat pelaku perawatan anak lebih mahir dalam menemukan korban. Di bawah ancaman menyakiti diri sendiri, pelaku memaksa korban untuk mengirim gambar dan video yang menyinggung. Sejumlah pasal yang berkaitan dengan UU ITE, UU Perlindungan Anak, dan UU TPKS ditugaskan ke YPS.

Di Indonesia, mereka yang terlibat dalam perawatan anak dapat menghadapi tuntutan berdasarkan Undang-Undang Pornografi, Undang-Undang Perlindungan Anak, dan Undang-Undang ITE. Indonesia yang memiliki populasi 278,69 juta jiwa dan tingkat penetrasi smartphone 80% merupakan pasar game mobile terbesar ketiga di dunia, dengan 3,45 miliar unduhan pada tahun 2022.

Anak-anak harus berhati-hati saat bermain game seperti Grand Theft Auto V, Roblox, The Sims 4, Mobile Legend, dan Free Fire karena mengandung pornografi, konten kekerasan, dan dapat dieksploitasi oleh predator dunia maya. mirip dengan contoh Kalimantan Timur 2021, di mana Reza (21) mengeksploitasi Free Fire untuk memikat 11 anak dengan game Diamond. Pelaku menghadapi hukuman penjara 15 tahun dan denda Rp 6 miliar.

Game berisiko lainnya dengan konten kekerasan termasuk Minecraft, World of Warcraft, Point Blank, Counter-Strike, Cross Fire, Mortal Combat, Future Cop, Carmageddon, dan Rising Force. Kerusakan fisik dan psikologis, perasaan malu dan takut, tantangan sosial, dan rasa tidak aman yang terus-menerus semuanya dipengaruhi oleh pelecehan seksual anak. (D. P. Sari et al., 2023) Untuk menangani kasus secara efektif, negara, masyarakat, dan keluarga harus bekerja sama melalui pemberdayaan korban dan pendampingan terpadu. Berpikir positif, penerimaan diri, mencintai diri sendiri, terapi profesional, dan bersikap jujur dengan orang terdekat korban dapat membantu mereka mengatasi trauma. Agar korban kekerasan seksual anak pulih, dukungan sosial dan perawatan komprehensif sangat penting.

Perlindungan Hukum bagi Korban Kekerasan Seksual Non-Verbal bagi Pengguna Game Online

Dengan kemajuan pesat media sosial dan teknologi informasi, perlindungan hukum bagi korban pelecehan seksual nonverbal dalam game online menjadi semakin penting. Karena internet, kekerasan seksual sekarang terjadi baik secara online maupun dalam kehidupan nyata. Keinginan untuk melecehkan korban berdasarkan jenis kelamin atau orientasi seksual mereka adalah komponen umum dari tindakan kekerasan seksual yang terjadi secara online. Tindakan ini dapat mengakibatkan ancaman, paksaan, cedera fisik, mental, atau seksual, serta hilangnya kebebasan korban. Seiring kemajuan teknologi, begitu pula kemungkinan penyalahgunaan teknologi informasi, yang membutuhkan peraturan hukum untuk melindungi korban. (Rahmat et al., 2021).

Statistik kekerasan seksual mengungkapkan tren yang mengkhawatirkan. Kekerasan seksual terhadap perempuan dan anak-anak sedang meningkat, dan banyak dari insiden ini terjadi secara online. Terlepas dari kenyataan bahwa kekerasan seksual tercakup dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), undang-undang saat ini masih belum cukup untuk memberikan perlindungan terbaik kepada korban pelecehan seksual. Selain itu, korban pelecehan siberseksual tidak dilindungi secara langsung oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan mengatur hukuman terhadap pelaku. (Sacharisa & Shalehah, 2023).

Bagi korban pelecehan seksual, terutama yang dilakukan oleh sarana internet, UU Tindak Pidana Pelecehan Seksual adalah perubahan yang disambut baik. Undang-undang ini memberi korban lebih banyak pertimbangan, memastikan bahwa nama mereka dirahasiakan, dan melindungi mereka dari pembalasan, stigma, dan viktimisasi. Ketentuan dalam undang-undang ini menawarkan perlindungan kepada korban dalam bentuk bantuan medis, psikologis, dan hukum serta restitusi sebagai sarana untuk menebus kerugian materiil dan tidak berwujud yang telah mereka alami. (Salamor et al., 2020) Namun, kesenjangan hukum masih perlu ditangani, seperti undang-undang

ambigu yang berkaitan dengan aborsi paksa, pemerkosaan, dan perlindungan bagi korban kekerasan seksual berbasis elektronik (KSBE).

Kekerasan seksual berbasis elektronik (KSBE), yang meliputi transmisi informasi atau dokumen elektronik seksual eksplisit, menangkap foto atau video seksual eksplisit tanpa persetujuan, dan penguntit elektronik karena alasan seksual, juga diatur dalam Undang-Undang Kejahatan Kekerasan Seksual. Pelanggaran klausul ini membawa hukuman penjara maksimal empat tahun dan denda hingga Rp 200 juta. Pelaku juga dapat dikenakan hukuman lain, seperti hilangnya hak asuh anak, pengungkapan identitas pelaku, dan penyitaan properti apa pun yang diperoleh sebagai akibat dari pelanggaran tersebut.

Dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022, pentingnya melindungi korban kekerasan seksual nonverbal terutama di dunia maya semakin diakui secara luas. Undang-undang ini secara khusus mengatur pelecehan seksual nonverbal, termasuk komentar seksual, godaan yang berkaitan dengan bentuk tubuh, ajakan seksual, dan mengekspos bagian kritis korban. (Nirmala et al., 2024) Berbagai tindakan pencegahan, seperti pendidikan publik, pengetahuan hukum, dan peningkatan pemantauan aparat keamanan, juga digunakan dalam upaya melindungi korban. Diharapkan bahwa korban pelecehan seksual nonverbal di dunia maya akan menerima keadilan yang seharusnya mereka lakukan dengan undang-undang yang lebih transparan dan perlindungan yang lebih baik.

4. KESIMPULAN

Untuk menghentikan efek merugikan dari paparan konten kekerasan dalam game terhadap perilaku dan karakter pemain, terutama pada anak-anak dan remaja, perlindungan hukum bagi korban kekerasan seksual nonverbal sangat penting, terutama bagi mereka yang bermain game online. Dasar hukum yang kuat untuk melindungi korban pelecehan seksual di dunia maya, termasuk game online, diatur oleh Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Pelecehan Seksual dan peraturan terkait lainnya. Hak korban atas pengakuan, rehabilitasi, dan proses hukum yang adil semuanya termasuk dalam perlindungan ini.

Selain itu, undang-undang yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik memberikan pembenaran hukum kepada pihak berwenang untuk menekan penyebaran konten kekerasan atau pornografi di internet. Untuk menyediakan lingkungan yang lebih aman bagi para gamer, pemerintah, pengembang game, dan komunitas harus bekerja sama untuk mengoptimalkan keselamatan. Kemitraan ini dimaksudkan untuk meningkatkan perlindungan korban dan menurunkan kemungkinan pelecehan seksual nonverbal dalam game online.

Semua hal dipertimbangkan, strategi komprehensif untuk perlindungan hukum sangat penting, menekankan tidak hanya elemen hukum tetapi juga penyembuhan sosial dan psikologis korban. Kekerasan seksual nonverbal di dunia digital, khususnya dalam pengaturan game online, dapat dicegah dan ditangani oleh pemerintah, produsen game, keluarga, dan komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, A., Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verbal Violence in Online Game Players (Mobile Legend: Bang Bang). *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(2), 184–198. <https://doi.org/10.35877/soshum2484>

Andaru, I. P. N. (2021). Cyber Child Grooming sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis

- Gender Online di Era Pandemi. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.22146/jwk.2242>
- Antik bintari. (2024). Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik: Permasalahan dan Respons terhadap Kasus. *Jurnal Perempuan*, 29(1), 17–29. <https://doi.org/10.34309/jp.v29i1.960>
- Cantika, Y., Ilahiah, S., Kiai, U., Achmad, H., & Jember, S. (2024). Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Korban Tindak Pidana Kekerasan Seksual Verbal (Catcalling). *Journal of Law and Islamic Law*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jodasc.v4i1.52498>.
- Elliza, S. (2022). Perlindungan Hukum Anak dan Perempuan dari Pelecehan Seksual. *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*, 2(3), 121–128. <https://doi.org/10.56393/nomos.v1i5.600>
- Maulida, G., & Romdoni, M. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Korban Pelecehan Seksual Yang Mengalami Viktimisasi Sekunder di Media Sosial. *Southeast Asian Journal of Victimology*, 2(1), 59. <https://doi.org/10.51825/sajv.v2i1.25445>
- Nirmala, A. Z., Rahmania, N., & Taufik, Z. (2024). Kekerasan Seksual di Metaverse dalam Perspektif Viktimologi. *Jurnal Risalah Kenotariatan*, 5(1), 157–164.
- Nursyafia, Amirulloh, M., & Muchtar, H. N. (2023). Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam Game Online Menurut Hukum di Indonesia Serta Perbandingan dengan Negara Lain. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2046.
- Pebrianti, C., & Pura, M. H. (2022). Perlindungan hukum terhadap korban pelecehan seksual secara verbal dalam media sosial. *JUSTITIA : Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 9(5), 2640–2649.
- Rahmat, D., Adhyaksa, G., & Fathanudien, A. (2021). Bantuan Hukum dan Perlindungan Hukum terhadap Perempuan dan Anak di Indonesia. *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(02), 156–163. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v4i02.4921>
- Sacharisa, R. N., & Shalehah, A. Y. (2023). Parasitisme Media Sosial Dalam Konteks Child Cyber Grooming Pada Jejaring Sosial Games Hago. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 03(1), 88–100.
- Salamor, A. M., Mahmud, A. N. F., Corputty, P., & Salamor, Y. B. (2020). Child Grooming Sebagai Bentuk Pelecehan Seksual Anak Melalui Aplikasi Permainan Daring. *Sasi*, 26(4), 490. <https://doi.org/10.47268/sasi.v26i4.381>
- Sari, C. A. P., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6559–6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Sari, D. P., Purwati, S. A. R., Darmawan, M. F., Maulana, M. S., Maulana, I., & Antoni, H. (2023). Perlindungan hukum bagi korban pelecehan seksual menurut perspektif undang-undang no. 12 tahun 2022 tentang tindak pidana kekerasan seksual. *AL-QISTH LAW REVIEW*, 7(1), 65–87.
- Sinulingga, K. N. V. P., Sunarto, & Santosa, H. P. (2023). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan Dalam Serial Netflix “Squid Game.” *E-Jurnal UNDIP*, 11(1), 1–14. <https://fisip.undip.ac.id/>

Zainuddin, M., & Karina, A. D. (2023). Penggunaan Metode Yuridis Normatif dalam Membuktikan Kebenaran pada Penelitian Hukum. *Smart Law Journal*, 2(2), 114–123. <https://journal.unkaha.com/index.php/slj/article/view/26>

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

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

Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.