

**UPAYA ORANG TUA PEKERJA
DALAM MENCEGAH RISIKO KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK
DI GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF
DAN *SADD AL DHARIAH*
(Studi di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang)**

SKRIPSI

OLEH:

**VEBYA YUWA AYU MASHANDA
NIM 220201110154**



**PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2026**

**UPAYA ORANG TUA PEKERJA
DALAM MENCEGAH RISIKO KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK
DI GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF
DAN *SADD AL DHARIAH*
(Studi di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang)**

SKRIPSI

OLEH:

**VEBYA YUWA AYU MASHANDA
NIM 220201110154**



**PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan,

Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**UPAYA ORANG TUA PEKERJA
DALAM MENCEGAH RISIKO KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK
DI GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF
DAN *SADD AL DHARIAH***

(Studi di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang)

Benar-benar merupakan skripsi yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika dikemudian hari laporan penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 8 Mei 2026

Peneliti



Vebya Yuwa Ayu Mashanda

NIM. 220201110154

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi mahasiswa atas nama Vebya Yuwa Ayu Mashanda NIM. 220201110154 Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**UPAYA ORANG TUA PEKERJA
DALAM MENEGAH RISIKO KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK
DI GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF
DAN *SADD AL DHARIAH***

(Studi di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang)

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Hukum Keluarga Islam



Erik Sabti Rahmawati, MA., M.Ag.
NIP. 197511082009012003

Malang, 8 Mei 2026
Dosen Pembimbing



Rayno Dwi Aditvo, S.H, M.H
NIP.198609052019031008

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji yang terhormat, Skripsi saudara Vebya Yuwa Ayu Mashanda, NIM: 220201110154, mahasiswa Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

**UPAYA ORANG TUA PEKERJA DALAM MENCEGAH RISIKO
KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK DI GAME ROBLOX
PERSPEKTIF HUKUM POSITIF DAN *SADD AL DHARIAH*
(Studi di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang)**

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: A

Dengan penguji:

1. Prof. Dr. Hj. Tutik Hamidah, M.Ag
NIP.195904231986032003

(.....)
Ketua

2. Rayno Dwi Adityo, M.H.
NIP.198609052019031008

(.....)
Sekertaris

3. Dr. Miftahus Sholehuddin, M.HI
NIP.198406022023211020

(.....)
Penguji Utama



Malang, 21 Juni 2026

De

Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag
NIP.197108261998032002

BUKTI KONSULTASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH**

Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399 Faksimili (0341) 559399
Website fakultas: <http://syariah.uin-malang.ac.id> atau Website Program Studi: <http://hk.uin-malang.ac.id>

BUKTI KONSULTASI

Nama : Vebya Yuwa Ayu Mashanda
NIM : 220201110154
Program Studi : Hukum Keluarga Islam
Pembimbing : Rayno Dwi Adityo, S.H, M.H
Judul Skripsi : UPAYA ORANG TUA PEKERJA DALAM MENCEGAH RISIKO KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK DI GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF DAN SADD AL DHARIAH (Studi di RT 06 RW 05 Pisangcandi Kota Malang)

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Rabu, 20 Oktober 2025	Pertemuan pertama dan penyerahan proposal	
2	Kamis, 29 Oktober 2025	Revisi Judul, Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian	
3	Senin, 3 November 2025	ACC Proposal Skripsi	
4	Selasa, 6 Januari 2026	Revisi Seminar Proposal	
5	Selasa, 20 Januari 2026	Konsultasi Wawancara	
6	Kamis, 5 Februari 2026	Konsultasi Hasil Penelitian	
7	Senin, 30 Maret 2026	Revisi BAB IV	
8	Kamis, 16 April 2026	Konsultasi BAB V dan Abstrak	
9	Senin, 20 April 2026	Revisi Abstrak Dan Koreksi Akhir	
10	Senin, 27 April 2026	ACC Skripsi	

Malang, 8 Mei 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Erik Sabti Rahmawati, M.A., M. Ag.
NIP. 197511082009012003

MOTTO

وَأُفَوِّضُ أَمْرِي إِلَى اللَّهِ

Wa ufawwiḍu amrī ilallāh

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah.”

QS. Ghafīr: 44

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan penulisan skripsi yang berjudul: **UPAYA ORANG TUA PEKERJA DALAM MENCEGAH RISIKO KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK DI GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF DAN *SADD AL DHARIAH*** (Studi di RT 06 RW 05, Pisangcandi, Kota Malang) dapat penulis selesaikan dengan baik.

Shalawat dan salam kita haturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan uswatun khasanah kepada kita dalam menjalani kehidupan ini secara syar'i. Dengan mengikuti beliau, semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafaatnya di hari akhir kiamat. Aamiin.

Segala daya upaya serta bantuan, bimbingan maupun penghargaan dan hasil diskusi berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini. Maka dengan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada batas kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, M.si., CAHRM., CRMP. Selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag. selaku dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Erik Sabti rahmawati, M.A, M.Ag. selaku ketua jurusan Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Miftahudin Azmi, M.HI. selaku Dosen Wali penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Rayno Dwi Adityo, S.H, M.H selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih telah mencurahkan waktu dan kesabaran untuk memberikan pengarahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga beliau senantiasa diberikan kemudahan dan kesehatan..
6. Segenap dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan banyak pembelajaran dan pengetahuan, semoga menjadi ilmu yang bermanfaat untuk penulis. Dan staff Fakultas Syariah yang berpartisipasi dalam penulisan skripsi. Dengan niat yang ikhlas semoga amal mereka semua menjadi bagian dari ibadah untuk mendapatkan ridha Allah SWT.
7. Kepada kedua orang tua penulis yang tanpa henti memberikan doa dan kasih sayang. Terima kasih atas segala bentuk dukungan. Penulis sangat berterima kasih karena mereka selalu hadir dalam setiap keadaan, menemani setiap proses kehidupan yang penulis jalani.
8. Teruntuk saudari penulis (Dek Lily, Mbak Genza, dan Mbak Aisyah) terima kasih telah menjadi tempat bersandar di saat lelah dan penat menghampiri. Terima kasih atas segala dukungan, perhatian, serta kasih sayang yang begitu besar selama perjalanan studi ini. Terlebih untuk kakak saya, terimakasih sudah banyak mengorbankan hidupnya demi adik- adiknya, kehadiranmu menjadi penguat bahwa saya tidak pernah benar-benar sendiri

dalam berjuang. Terima kasih karena selalu mempercayai saya, bahkan di saat saya meragukan diri sendiri. Dukungan itu menjadi salah satu alasan saya mampu bertahan hingga sejauh ini.

9. Teman-teman yang selalu ada untuk penulis (Tifara, Sesa, Rani, Rosa, Alisha, Qonita, Alya) selaku teman sejak di bangku sekolah yang selalu menemani dan mendengarkan keluh kesah penulis. Apresiasi setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada kalian yang telah mendampingi di segala situasi, memberikan warna serta wawasan baru tentang hidup. Semoga langkah kalian selalu diberkati dengan segala hal baik.
10. Terima kasih untuk teman-teman di bangku perkuliahan (Pradita Awaliyah, Dewi Fortuna, Fitriani Siregar, Wikhda Ainia, Zakiyatun Nikmah, Kak Reiska Putri) yang telah menemani proses panjang ini dari awal hingga akhir. Kontribusi kalian, baik dalam berbagi ilmu maupun kesediaan mendengarkan keluh kesah, sangatlah berarti. Terima kasih telah selalu ada dalam setiap dinamika kehidupan kampus yang penulis lalui.
11. Kepada Lando Norris (pembalap Formula 1) dan Pedro González López (pemain klub sepak bola FC Barcelona) terimakasih telah menjadi penghibur dan penyemangat penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Terakhir, Kepada diri saya sendiri, Terima kasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Untuk malam-malam penuh tekanan, keraguan dan air mata, terima kasih karena tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk

menyelesaikan apa yang telah dimulai. Berbahagialah dimanapun kamu berada, rayakan setiap proses yang telah kamu lewati, *We did it!*

Penulis berharap wawasan yang didapatkan selama masa studi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri maupun masyarakat luas. Dengan kerendahan hati, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini, baik dari segi konten maupun penyampaian. Oleh sebab itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan sangat terbuka terhadap kritik serta saran yang membangun demi penyempurnaan karya di masa depan.

Malang, 8 Mei 2026

Vebya Yuwa Ayu Mashanda
NIM 220201110154

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Umum

Transliterasi adalah proses mengubah tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan menerjemahkan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Dalam kategori ini, nama-nama Arab dari bangsa Arab tetap ditulis sesuai transliterasi, sedangkan nama-nama Arab dari bangsa non-Arab ditulis sesuai ejaan bahasa nasional masing-masing atau berdasarkan sumber referensi yang digunakan.

Judul buku yang ditulis dalam catatan kaki maupun daftar pustaka tetap mengikuti aturan transliterasi ini. Terdapat berbagai pilihan dan pedoman transliterasi yang dapat diterapkan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang berskala internasional, nasional, maupun aturan khusus yang ditetapkan oleh penerbit tertentu. Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan transliterasi berbasis EYD plus, yaitu transliterasi yang merujuk pada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tertanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987. Pedoman ini juga tercantum dalam buku *Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Transliterations)* yang diterbitkan oleh INIS Fellow pada tahun 1992.

B. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	‘	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ث	‘
ث	th	ج	gh
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dh	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sh	ء	‘
ص	s	ي	y
ض	d		

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika hamzah (ء) terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

C. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Huruf Arab	Nama	Nama Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أو	Fathah dan wau	Iu	A dan U

Contoh :

أَيْمَانُكُمْ : *aimānukum*

قَوْمٍ : *qaumin*

D. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آي	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و	Dhammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh :

طَابَ : *t}āba*

الْيَتَامَى : *yatāmā*

فِي : *fī*

فُرُوجَهُنَّ : *furūjahunna*

E. Ta Marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat *sukun*, transliterasinya

adalah (h). Kalau pada kata yang berakhir *dengan ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

F. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

مَوَدَّةً : *mawaddah*
مُعَلَّقَةٌ : *mu'allaqah*
أَنَّ : *anna*

Jika huruf ى bertasydīd di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharkat kasrah (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah (ī). Contoh:

عَلِيٍّ : *'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)*
عَرَبِيٍّ : *'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)*

G. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (لالif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung

yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الْمَيْلِ : *al-maili*

النِّسَاءِ : *al-nisā'* (bukan *an-nisa'*)

H. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْءِ : *al-nau'*

شَيْءٍ : *shai'un*

أَمْلِكُ : *amliku*

I. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari al-Qur'ān), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-‘Ibārāt Fī ‘Umūm al-Lafz lā bi khus}ūs} al-sabab

J. Lafz Al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudhāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللهِ : *dīnullāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ : *hum fī rah}matillāh*

K. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya hurufhuruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi ‘a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila Fih al-Qur’ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs

Abū Bakri Ahmad bin al-Husaini

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
BUKTI KONSULTASI	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
ABTRACK.....	xxiv
المخلص.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Landasan Teori.....	20
1. Konsep Orang Tua Bekerja	20
2. Kekerasan Seksual Berbasis Gaming.....	21
5. Game Roblox.....	27
6. Konsep Perlindungan Anak dalam Hukum Positif	30
7. Sadd Al Dhariah	32

8. Pola Pengasuhan Anak.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Pendekatan Penelitian	44
C. Lokasi Penelitian.....	45
D. Jenis Data dan Sumber Data	45
E. Teknik Penentuan Informan (Sampling).....	46
F. Metode Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Umum Kelurahan Pisangcandi Kecamatan Sukun Kota Malang.....	50
B. Upaya orang tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Platform game Roblox.....	53
C. Upaya orang tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Platform game Roblox Perspektif Hukum Positif.....	67
D. Upaya Orang Tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Platform game Roblox ditinjau dari Perspektif Sadd al Dhariah.....	86
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 2. 1 Data Informan	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	53
Gambar 4. 2	54
Gambar 4. 3	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian.....	104
Lampiran 2 Surat Balasan	105
Lampiran 3 Dokumentasi.....	106

ABSTRAK

Vebya Yuwa Ayu Mashanda NIM 220201110154, 2026. **Upaya Orang Tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Game Roblox Perspektif Hukum Positif dan Sadd Al Dhariah (Studi di RT 06 RW 05 Pisangcandi, Kota Malang)** Skripsi. Program Studi Hukum Keluarga Islam, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Rayno Dwi Adityo, S.H, M.H

Kata kunci: orang tua pekerja, game roblox, kekerasan seksual

Kekerasan seksual terhadap anak di ruang digital kini merambah ke berbagai platform permainan daring seperti Roblox. Orang tua pekerja memegang tanggung jawab utama dalam melakukan tindakan preventif, meskipun dihadapkan pada tantangan keterbatasan waktu akibat aktivitas pekerjaan di luar rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bentuk upaya orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual anak pada *game* Roblox, serta efektivitas tindakan tersebut ditinjau dari konsep hukum Islam *Sadd al-Dhariah* dan perspektif hukum positif.

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis empiris dengan pendekatan sosiologi hukum yang mengkaji hukum sebagai gejala sosial (*law in action*). Fokus kajian diarahkan pada bagaimana upaya pencegahan kekerasan seksual terhadap anak pada *game* Roblox dipahami dan dijalankan oleh orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan yang dipilih secara *purposive sampling*, sedangkan data sekunder mencakup peraturan perundang-undangan, kaidah *sadd al-dhariah*, buku, serta jurnal ilmiah relevan yang kemudian dianalisis secara kualitatif-sistematis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya pencegahan oleh orang tua pekerja masih terbatas pada langkah teknis, seperti membatasi waktu gawai, menggunakan *parental control*, atau memblokir dan menghapus aplikasi Roblox. Dari perspektif hukum positif, ditemukan fakta bahwa tidak ada upaya hukum formal yang ditempuh untuk mempidanakan pelaku berdasarkan UU Perlindungan Anak, UU TPKS, maupun UU Pornografi. Hal ini dipicu oleh ketidakpahaman orang tua serta rendahnya sensitivitas hukum (*legal sensitivity*), sehingga menganggap pemutusan akses digital korban sudah cukup sebagai solusi. Ditinjau dari hukum Islam, tindakan menutup akses ini telah memenuhi esensi dasar *Sadd al-Dhariah* dalam mencegah kemudharatan (*mafsadah*), namun penerapannya masih bersifat pasif defensif, sehingga penting untuk meningkatkan sosialisasi dan literasi hukum masyarakat secara masif.

ABTRACK

Vebya Yuwa Ayu Mashanda NIM 220201110154, 2026. **Efforts of Working Parents in Preventing Sexual Violence Against Children in the Roblox Game: A Perspective of Positive Law and *Sadd al Dhari'ah* (A Study in RT 06 RW 05 Pisangcandi, Malang City)** undergraduate thesis. Islamic Family Law study program, Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.
Supervisor: Rayno Dwi Adityo, S.H., M.H.

Keywords: Working parents, Roblox game, Sexual violence

Child sexual abuse in the digital sphere has now expanded into various online gaming platforms, such as Roblox. Working parents hold the primary responsibility for taking preventive measures, despite facing the challenges of time constraints due to work activities outside the home. This study aims to deeply examine the preventive efforts made by working parents to prevent child sexual abuse on the Roblox game, as well as the effectiveness of these actions viewed from the perspective of Islamic law through the concept of *Sadd al-Dhariah* and positive law, which includes the Child Protection Law, the Sexual Violence Crime Law (UU TPKS), and the Pornography Law.

This study is an empirical legal research using a socio-legal approach that examines law as a social phenomenon (*law in action*). The focus of the study is directed at how efforts to prevent child sexual abuse on the Roblox game are understood and implemented by working parents in RT 06 RW 05 Pisangcandi Village, Malang City. Primary data were obtained through in-depth interviews with informants selected via purposive sampling, while secondary data included statutory regulations, the tenets of *sadd al-dhariah*, books, and relevant scientific journals, which were then analyzed qualitatively and systematically.

The results show that the preventive efforts made by working parents are still limited to technical-domestic steps, such as restricting screen time, using parental controls, or blocking and deleting the Roblox application. From the perspective of positive law, it was found that no formal legal measures were taken by parents to prosecute the perpetrators under the Child Protection Law, the UU TPKS, or the Pornography Law. This is triggered by the parents' lack of understanding regarding the substance of the three laws and their low legal sensitivity, leading them to consider cutting off the victim's digital access as an adequate solution. Viewed from Islamic law, the act of closing access has fulfilled the basic essence of *Sadd al-Dhariah* in preventing harm (*mafsadah*), yet its implementation remains passive-defensive, highlighting the importance of massively increasing public legal dissemination and literacy.

المخلص

فبيبا بيوا أبو ماشاندا ، رقم الطالب ٢٠٢٦ ، ٢٢٠٢٠١١١٠٠٠٣ ، جهودُ الوالدين العاملين في الوقاية من العنف الجنسي ضدَّ الأطفال في لعبة رولوكس من منظور القانون الوضعي وسدِّ الذريعة (دراسة في الحي ٠٦ والرابطة ٠٥ بيسانج جاندي، مدينة مالانج) برنامج دراسات قانون الأسرة الإسلامي، كلية الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج

المشرف: راينو دوي أديتيو، س.ح، م.ح

الكلمات المفتاحية: الوالدان العاملان، لعبة Roblox ، العنف الجنسي

إنَّ تطوُّر التكنولوجيا الرقمية عبر منصَّات الألعاب الإلكترونية مثل Roblox قد أثر بشكل ملحوظ على أنماط تفاعل الأطفال، ولا سيَّما في الأسر التي يعمل فيها الوالدان ويعانيان من محدودية الوقت في الإشراف، الأمر الذي قد يفتح المجال أمام وصول الأطفال إلى محتويات غير لائقة، قد تصل إلى المواد الإباحية والعنف الجنسي القائم على البيئة الرقمية. وتهدف هذه الدراسة إلى تحليل دور الوالدين العاملين في مراقبة استخدام الأطفال للعبة Roblox، فضلاً عن دراسة جهود الوقاية من منظور القانون الوضعي ومبدأ سدِّ الذرائع. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الكيفي باستخدام تقنيات جمع البيانات، وهي الملاحظة والمقابلة والتوثيق، وذلك على أسر يعمل فيها كلا الوالدين في منطقة RT 06 RW 05 بيسانغكاندي بمدينة مالانج.

وأظهرت نتائج الدراسة أن محدودية وقت الوالدين تؤدي إلى ضعف الإشراف على أنشطة الأطفال في Roblox، مما يزيد من احتمالية تعرُّضهم للتفاعلات السلبية. ومن منظور القانون الوضعي، يرتبط هذا الوضع بواجب الوالدين في حماية الأطفال كما نصَّ عليه القانون رقم 23 لسنة 2002 بشأن حماية الطفل، والمعدَّل بالقانون رقم 35 لسنة 2014، والمدعوم كذلك بالقانون رقم 44 لسنة 2008 بشأن المواد الإباحية، والقانون رقم 12 لسنة 2022 بشأن جريمة العنف الجنسي. أمَّا من منظور سدِّ الذرائع، فإن تقييد الوصول إلى Roblox ومراقبته يُعدَّ إجراءً وقائيًا يهدف إلى سدِّ الطرق المؤدية إلى الفساد (المفسدة).

وخلاصة القول، فإن إشراف الوالدين العاملين على استخدام الأطفال للعبة Roblox يُعدُّ مسؤولية قانونية وأخلاقية جوهرية لحماية الأطفال من الآثار السلبية للعالم الرقمي، مما يستلزم تحقيق التوازن بين متطلبات العمل وأساليب التربية الفعَّالة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini banyak ditemui fenomena-fenomena di mana anggota keluarga memiliki peran ganda di luar dari perannya yang seharusnya. Sebagai contoh misalnya, seorang ibu yang merupakan anggota keluarga lazimnya menjalankan atau mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci, menyapu dan lain-lain, dalam banyak kasus-kasus empiris turut bekerja di luar rumah. Ayah dan ibu yang bekerja di luar rumah dipandang sebagai orang tua yang bekerja, yakni penyematan predikat kepada kedua orang tua yang bekerja baik seorang ayah atau ibu dalam keluarga.¹

Dinamika keluarga yang anggotanya bekerja membawa pada satu tanda tanya dalam banyak kajian-kajian kekeluargaan secara umum, yakni tentang apakah orang tua bekerja mampukah untuk mengawasi anak dalam bermain, belajar, dan bergaul. Orang tua bekerja memiliki keterbatasan waktu dalam mendidik dan mengasuh anak. Kewajiban orangtua dalam keluarga adalah mencari nafkah dan memberi nafkah kepada anak-anaknya. Serta, bekerja merupakan tugas mendasar manusia untuk memenuhi kebutuhan demi mencukupi kehidupannya. Seseorang yang bekerja karena adanya sesuatu yang hendak dicapainya, berharap bahwa aaktivitas kerja yang dilakukan akan membawanya kepada keadaan yang lebih baik

¹ Anif Rachmawati, "Orang Tua Karir dan Pendidikan Anak," *Skripsi* (Surabaya), 2019, 4.

daripada sebelumnya.² Dengan hal ini menyebabkan orang tua tidak dapat mengawasi pergaulan sang anak secara intens. Bahkan di era sekarang pergaulan yang menyimpang sangat jauh lebih buruk daripada dahulu. Perilaku-perilaku penyimpangan pada anak sangat marak terjadi dalam berbagai rupa. Kasus pelecehan seksual masih menjadi salah satu kasus yang paling banyak terjadi di Indonesia.³ Pelecehan seksual pada anak merupakan salah satu permasalahan serius yang mengancam keamanan dan kesejahteraan generasi muda. Anak merupakan salah satu objek yang rentan terkena pelecehan seksual selain daripada wanita.⁴ Menurut Huraerah menjelaskan bahwa kekerasan seksual sering terjadi di rumah (48%), tempat umum (6,1%), sekolah (4,1%), tempat kerja (3,0%), lain- lain (0,4%). Hal ini menunjukkan bahwa rumah yang seharusnya menjadi tempat nyaman dan terlindung bisa menjadi tempat terjadinya kekerasan tersebut.⁵

Di samping rumah, tempat umum, tempat kerja dan lainnya, kekerasan seksual terhadap anak juga rentan terjadi di platform-platform game. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal interaksi sosial, pendidikan, hiburan, dan pemenuhan kebutuhan informasi. Namun di balik kemajuan tersebut, terdapat sisi gelap dari ruang digital yang

² Winda Lukiyana dkk., *POLA ASUH ORANG TUA YANG BEKERJA DALAM MEMBANGUN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI RA AL-HIDAYAH SURUSUNDA CILACAP*, (Cilacap) 5 (2024): 2–3.

³ Rima Syahputri dan Delmira Syafrini, “Faktor Penyebab Pelecehan Seksual pada Anak oleh Keluarga Terdekat di Kota Padang,” *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan* Vol. 7, no. 4 (2024): 467.

⁴ Eka Tri Yolanda, “Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Tindak Pidana Pelecehan Seksual Yang Terjadi Di Kota Padang,” *Skripsi* (Padang), 2020, 3.

⁵ Abu Huraerah, *Kekerasan Terhadap Anak* (Nuansa Cendekia, 2012).

menjadi tantangan serius, khususnya terkait dengan perlindungan anak. Anak-anak sebagai kelompok usia yang rentan sangat mudah terpapar berbagai konten negatif dan berisiko mengalami eksploitasi melalui media digital, termasuk *game online*.⁶

Salah satu bentuk kejahatan yang saat ini semakin sering terjadi di ruang digital adalah *grooming*, yaitu upaya manipulatif oleh pelaku untuk membangun relasi emosional dan kepercayaan dengan anak dengan tujuan mengeksploitasi secara seksual.⁷ Salah satu platform *game online* yang marak dibahas karena isu kekerasan seksual ialah platform *game online* Roblox. Roblox adalah sebuah platform *game online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan memainkan berbagai jenis permainan yang dibuat oleh komunitas pengguna itu sendiri.⁸

Namun Roblox baru-baru ini menghadapi kritik publik yang tajam dan beberapa tuntutan hukum yang menuduh platform tersebut memaparkan anak-anak kepada predator, banyak kasus telah dilaporkan di media global tentang anak-anak yang dipersiapkan dan kemudian dilecehkan oleh orang dewasa. Dalam salah satu sumber diterangkan bahwa platform ini ideal bagi predator seksual.⁹ Muncul permainan berkonten seks di Roblox yang disebut "*condo*". Itu adalah ruang, yang dibuat oleh pengguna, di mana orang dapat berbicara tentang seks. Bahkan lebih

⁶ Afifah Almas Zahirah dkk., "Hak Anak Untuk Mendapatkan Perlindungan Hukum Dari Tindakan Kekerasan Seksual Menurut UU No. 17 Tahun 2016 (Kasus Child Grooming Dalam Game Online)," *Journal of Law and Security Studies* Vol. 2, no. 1 (2025): 124.

⁷ Afifah Almas Zahirah, Ramlani Lina Sinaulan, dan Edi Saputra Hasibuan, "Hak Anak Untuk Mendapatkan Perlindungan Hukum..", 124.

⁸ Roblox.com, "Panduan untuk Calon Developer Roblox Anda," Diakses pada 13 Oktober 2025.

⁹ Ange Lavoipierre dan Angela Heathcote, "Roblox Ingin Dibebaskan Dari Larangan Media Sosial Meskipun Ada Bukti Predator Yang Menargetkan Anak-Anak," www.abc.net.au, 2025, Diakses pada 14 Oktober 2025.

dari itu, avatar yang mereka buat juga dapat melakukan seks virtual dan juga chat seks. Dalam permainan ini, aturan Roblox tidak dihiraukan.¹⁰

Adanya celah kekerasan seksual pada platform game Roblox yang marak digunakan oleh anak semakin diperparah dengan fenomena adanya peristilahan orang tua karir, khususnya di RT 6, RW 5, Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Keterbatasan waktu dan fokus akibat tuntutan profesionalitas seringkali menyebabkan kurangnya pengawasan digital yang efektif (*capable guardian*). Orang tua mungkin berasumsi anak aman selama berada di dalam rumah, padahal ancaman sesungguhnya datang melalui perangkat digital yang mereka genggam. Kealpaan pengawasan ini menciptakan celah besar bagi predator digital.

Dalam observasi yang dilakukan penulis di Rukun Tetangga 6, RW 5 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang, didapati bentuk kekerasan seksual di dalam *game online* Roblox ialah simulasi seksual avatar di *condo games*. Simulasi ini merupakan bentuk pelecehan seksual yang dimainkan oleh anak, di mana pengguna dapat mengendalikan avatar mereka untuk melakukan gerakan yang meniru tindak seksual, serta dapat pula dimainkan dalam rupa pose semi telanjang atau bahkan telanjang sempurna, serta dapat pula melakukan simulasi persetubuhan. Pada *game* ini juga anak dapat melakukan *chat* yang bersifat eksplisit, cabul dan mengarah pada praktik *grooming*.

¹⁰ James Clayton dan Jasmin Dyer, "Gim Online Dengan Konten 'Pesta Seksual': Roblox, Permainan Virtual Anak yang Populer," *bbc.con*, 2022, Diakses Pada 14 Oktober 2025.

Simulasi seksual avatar di dalam game Roblox yang dimainkan oleh anak beririsan dengan beberapa ketentuan perundang-undangan di dalam hukum positif Indonesia. Isu legalitasnya dapat dikaji melalui ketentuan Undang-Undang No. 44 tahun 2008 tentang Pornografi

Di dalam Undang-Undang No. 44 tahun 2008 tentang Pornografi Pasal 4 ayat (1) berbunyi:

“(1) Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat: a. persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang; b. kekerasan seksual; c. masturbasi atau onani; d. ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan; e. alat kelamin; atau f. pornografi anak.”¹¹

Di dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual Pasal 14 ayat (1), berbunyi:

“(1) Setiap Orang yang tanpa hak: a. melakukan perekaman dan/ atau mengambil gambar atau tangkapan layar yang bermuatan seksual di luar kehendak atau tanpa persetujuan orang yang menjadi objek perekaman atau gambar atau tangkapan layar; b. mentransmisikan informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik yang bermuatan seksual di luar kehendak penerima yang ditujukan terhadap keinginan seksual; dan/atau c. melakukan penguntitan dan/ atau pelacakan menggunakan sistem elektronik terhadap orang yang menjadi obyek dalam informasi/dokumen elektronik untuk tujuan seksual.”¹²

Serta di dalam Pasal 5, yang berbunyi:

“Setiap Orang yang melakukan perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual

¹¹ Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang No. 44 tahun 2008 tentang Pornografi.

¹² Pasal 14 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual.

nonfisik, dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/ atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).”¹³

Di dalam konteks perlindungan anak, aktivitas yang terjadi di dalam *game* tersebut dapat dikategorikan sebagai bentuk eksploitasi seksual terhadap anak, sebagaimana yang dilarang tegas dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak pada Pasal 76I. Tindakan seksualitas di dalam *game Roblox* dapat dikategorikan sebagai kekerasan kepada anak, merujuk pada pengertian kekerasan di Pasal 1 ayat 15a, yang berbunyi:

“Kekerasan adalah setiap perbuatan terhadap Anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum.”¹⁴

Dapat dipahami aktivitas seksual berupa simulasi seksual avatar di *condo games* yang dimainkan oleh anak melanggar ketentuan-ketentuan dalam tiga perundang-undangan di atas. Pada Undang-Undang Pornografi, simulasi seksual avatar dapat dikategorikan sebagai pornografi dengan merujuk pada Pasal 4 ayat 1 yakni pada poin ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan dan alat kelamin. Pada Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, *condo games* ini merupakan informasi elektronik atau konten yang bermuatan kekerasan seksual yang sesuai dengan Pasal 14 ayat (1), serta juga sebagai bentuk pelecehan seksual non fisik, sebab anak bisa melakukan percakapan cabul sebagaimana dalam Pasal 5. Pada Undang-Undang Perlindungan Anak, simulasi seksual Avatar ini

¹³ Pasal 5 Undang-Undang Nomor 12 tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual.

¹⁴ Pasal 1 ayat (15a) Undang-Undang Nomor 25 tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 Perlindungan Anak.

sesuai dengan Pasal 76I sebab muncul bentuk eksploitasi seksual yang melibatkan anak yang turut memainkan *game* tersebut.

Sadd al dhariah merupakan metode konseptual istinbath di dalam penelitian ini. Di dalam perspektif *sadd al dhariah* yakni menutup jalan menuju kemaksiatan/kerusakan,¹⁵ prinsip ini tidak hanya fokus pada hukuman setelah kejahatan terjadi, tetapi menekankan pada tindakan pencegahan awal dengan menutup semua *dhari'ah* (perantara) yang dapat mengantar pada perbuatan terlarang.¹⁶ Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan, orang tua karir telah melakukan tindakan-tindakan preventif untuk mencegah anak dalam memainkan *platform game* Roblox seperti melarang anak, memantau *gadget* anak, serta senantiasa membangun komunikasi terbuka kepada anak, namun dalam berbagai kesempatan *game* Roblox tetap dimainkan oleh anak.

Kendati demikian, problematika hukum tetap muncul di dalam fenomena kasus ini yakni hubungan antara norma hukum terhadap realitas *game* Roblox oleh anak. Melihat norma hukum dan metode konseptual istinbath hukum Islam yakni *sadd al dhariah* terhadap realitas yang ada, penulis tertarik untuk mengkajinya secara lebih komprehensif dan mendalam. Khususnya di RT 06, RW 05, Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang, penelitian ini menjadi penting untuk dikaji secara komprehensif dan mendalam, dengan menautkannya pada perspektif Hukum Positif dan *Sadd Al Dhariah*.

¹⁵ Moh. Bahrudin, *Ilmu Ushul Fiqh* (CV. Anugrah Utama Raharja, 2019), 67.

¹⁶ Rizki Dina Apriani dan Sahliah, "Analisis Hukum Jual Beli Rumah Over Credit di Bawah Tangan Perspektif *Sadd Adz-Dzari'ah* (Studi Kasus Perumahan Griya Madani, Desa Parbangunan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal)," *Al-Sulthaniyah* Vol. 14, no. 2 (2025): 328.

B. Batasan Masalah

Agar pokok-pokok pembahasan tidak meluas, maka penegasan masalah di dalam penelitian hukum ini ialah hukum positif yang dimaksud hanya pada Undang-Undang No. 44 tahun 2008 tentang Pornografi, Undang-Undang Nomor 12 tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, dan Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Metodologi istinbath hukum Islam ialah *Sadd Al Dhariah*, serta kategori anak dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar dan untuk dugaan kekerasan seksual di *platform game* Roblox anak ialah Simulasi Seksual Avatar di Condo Games serta pesan berbau seksual.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik pokok permasalahan yang ingin dikaji oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di *game* Roblox?
2. Bagaimana upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di *game* Roblox ditinjau dari perspektif hukum positif dan *Sadd Al Dhariah*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penetapan lingkup rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di platform *game* Roblox.
2. Untuk menganalisis upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di platform *game* Roblox berdasarkan perspektif hukum positif dan *Sadd Al Dhariah*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan ilmu hukum khususnya hukum keluarga Islam. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai literatur tambahan di dalam perlindungan anak digital yang diintegrasikan dengan hukum positif dan *Sadd Al Dhariah*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat kepada:

- a. Orang tua/orang tua pekerja, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan masukan akan bentuk-bentuk pengawasan kepada anak yang cenderung bermain *game-game online*.
- b. Pengguna/user serta komunitas game, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran serta kehati-hatian dalam berinteraksi di lingkungan virtual demi dapat meminimalisir kasus-kasus tindak pidana kekerasan seksual khususnya anak yang menjadi pelaku sekaligus korban.

F. Definisi Operasional

Guna mempertegas lingkup masalah penelitian, maka dibutuhkan suatu penegasan definisi. Penegasan definisi ini juga bertujuan agar fokus penelitian tidak ditafsirkan terlampaui jauh melebihi pokok masalah. Adapun definisi operasional dari variabel judul yang dimaksud:

1. Orang Tua bekerja

Orang tua (ayah/ibu atau keduanya) yang memiliki pekerjaan dalam sektor formal maupun informal demi mendapatkan penghasilan dari aktivitas tersebut guna memenuhi kebutuhan rumah tangga.¹⁷

2. Kekerasan Seksual

Kekerasan seksual menurut Pasal 1 angka 1 Permendikbudristek Nomor 30 Tahun 2021 ialah perbuatan yang meliputi menghina, merendahkan, melecehkan, dan/ atau menyerang tubuh atau alat reproduksi seseorang. Dalam pengertian lainnya, ialah setiap penyerangan yang bersifat seksual terhadap perempuan, baik terjadi persetubuhan atau tidak, dan tanpa memperdulikan hubungan antara pelaku dan korban.¹⁸

3. Perlindungan Anak

Perlindungan anak dalam penelitian ini didefinisikan sebagai segala upaya yang bersifat preventif maupun kuratif untuk menjamin dan melindungi hak-hak anak agar terhindar dari segala bentuk kekerasan dan eksploitasi

¹⁷ Elfira Sri Fitriani dan Septiana Dwi Nur Prajati, "Gambaran Pola Asuh Orang Tua Yang Bekerja Dan Tidak Bekerja Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Nurul Iman Kota Bekasi," *Jurnal Ners* 9, no. 4 (2025): 7984, <https://doi.org/10.31004/jn.v9i4.50148>.

¹⁸ Budi Sampurna, *Perempuan, kekerasan dan hukum* (UII Press, 2003), 36.

seksual di platform digital. Dalam perspektif hukum positif, perlindungan anak dioperasionalkan melalui kepatuhan terhadap standar norma yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak sebagai landasan pemenuhan hak anak, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi sebagai instrumen proteksi terhadap konten asusila, serta Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (TPKS).

4. Game Roblox

Roblox merupakan game berbasis daring yang memungkinkan pengguna, termasuk anak-anak, untuk bermain, membuat permainan sendiri, dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia.¹⁹

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan penyederhanaan dari sub bab skripsi agar lebih sistematis dan mudah dipahami oleh pembaca. Secara keseluruhan, skripsi ini terdiri dari 5 bab yang terdiri dari:

Bab I Pendahuluan memuat uraian latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka, memuat sub bab 1) Orang tua pekerja yang terdiri dari sub-sub, pengertian orang tua pekerja, dan dampak dari orang tua pekerja

¹⁹ Norberta Ruby Sacharissa dan Yushinta Alifatus Shalehah, "Parasitisme Media Sosial Dalam Konteks Child Cyber Grooming Pada Jejaring Sosial Games Hago," *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* Vol. 3, no. 1 (2023): 22–29.

dalam keluarga. 2) Kekerasan seksual pada anak yang memuat sub-sub, pengertian kekerasan seksual, faktor penyebab kekerasan seksual pada anak, macam-macam bentuk kekerasan seksual pada anak. 3) Anak, yang berisi sub-sub, pengertian anak, kecenderungan anak bermain game, anak sebagai korban kekerasan seksual. 4) Game Roblox yang memuat sub-sub, pengertian game Roblox, macam-macam game Roblox, fenomena pengguna game Roblox di Indonesia, kasus-kasus kekerasan seksual dari game Roblox. 5) Perlindungan hukum positif, dan 6) Konsep *Sadd Al Dhariah*.

Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari sub-sub, jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis sumber data, teknik penentuan informan, metode pengumpulan data, dan metode analisis/pengolahan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang memuat tiga sub bab yakni 1) bentuk upaya orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak di *game* Roblox. 2) analisis upaya orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak pada *game* Roblox ditinjau dari perspektif hukum positif di Indonesia dan *Sadd Al Dhariah*.

Bab V yakni bab penutup yang memuat kesimpulan dan saran penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menguji orisinalitas penelitian ini. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan, ditemui beberapa kesamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian lainnya secara umum, namun berbeda dalam spesifik topik masalah. Penelitian-penelitian yang dimaksud ialah:

Pertama, Penelitian skripsi oleh Ayunita dengan judul “Peran Keluarga dalam Melakukan Pencegahan Kekerasan Seksual Menurut Peraturan Menteri Agama No. 73 Tahun 2022 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Di satuan Pendidikan Pada Kementerian Agama (Studi di Desa Karang Bongkot Kabupaten Lombok Barat)” tahun 2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan hasil penelitian menjelaskan bahwa keluarga memiliki peran sentral dalam mencegah kekerasan seksual di lingkungan masyarakat desa. Upaya pencegahan dilakukan melalui pendidikan seksual sejak dini, pemilihan lingkungan yang baik, komunikasi terbuka dengan anak, pembatasan pergaulan, serta penguatan pendidikan agama. Fokus penelitian ini adalah pencegahan dalam kehidupan nyata dengan dasar hukum Peraturan Menteri Agama.²⁰ Sedangkan skripsi penulis dengan judul “Upaya Orang Tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di *Game Roblox* Perspektif Hukum Positif dan *Sadd*

²⁰ Ayunita, “Peran Keluarga dalam Melakukan Pencegahan Kekerasan Seksual Menurut Peraturan Menteri Agama No. 73 Tahun 2022 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Disatuan Pendidikan Pada Kementerian Agama (Studi di Desa Karang Bongkot Kabupaten Lombok Bar,” *Skripsi* (Mataram), 2023.

Al Dhariah” lebih menitikberatkan pada konteks dunia digital, khususnya risiko kekerasan seksual pada platform game. Penelitian ini juga lebih spesifik pada orang tua pekerja yang menghadapi keterbatasan waktu dengan anak, serta menggunakan perspektif ganda, yaitu hukum positif melalui Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak sebagai landasan pemenuhan hak anak, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi sebagai instrumen proteksi terhadap konten asusila, serta Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (TPKS), dan hukum Islam melalui *Sadd Al Dhariah*. Keduanya memiliki persamaan, yakni sama-sama menempatkan keluarga, terutama orang tua, sebagai garda terdepan dalam pencegahan kekerasan seksual terhadap anak. Namun, perbedaan utama terletak pada konteks yang diteliti, penelitian terdahulu menyoroti ranah sosial-nyata di lingkungan masyarakat desa, sementara penelitian penulis menekankan tantangan pencegahan di ruang digital yang semakin kompleks.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Reffas Fahreza dengan judul “Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring (Game Online)” tahun 2024, yang mengkaji fenomena pelaku membangun hubungan emosional dengan anak melalui fitur game untuk tujuan eksploitasi seksual. Menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun *child grooming* belum diatur secara spesifik dalam hukum pidana Indonesia, tindakannya dapat dijerat melalui unsur-unsur dalam UU Perlindungan Anak, UU ITE, dan UU TPKS, serta menekankan perlunya regulasi khusus di konteks digital dan penguatan literasi

digital.²¹ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada objek kajiannya yakni kerentanan anak terhadap eksploitasi seksual di platform game online serta penggunaan instrumen hukum positif (UU Perlindungan Anak dan UU TPKS) sebagai dasar analisis. Namun, perbedaan mendasarnya terletak pada jenis penelitian dan subjeknya, penelitian terdahulu merupakan penelitian hukum normatif yang berfokus pada analisis teks undang-undang dan kebijakan secara umum, sedangkan penelitian penulis merupakan penelitian yuridis empiris yang meneliti peran spesifik orang tua pekerja di lokasi tertentu (RT 06 RW 05 Pisangcandi) serta menambahkan perspektif hukum Islam melalui metode *Sadd Al Dhariah* sebagai pisau analisis dalam upaya pencegahan.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Rayhan Rizky Ramawan, dan Muhammad Zaky dengan judul “Analisis Kejahatan Siber (*Cyber Child Grooming*) pada *Game Online Roblox*” tahun 2025, meneliti bagaimana praktik grooming terjadi di *Roblox* dengan memanfaatkan *fitur chat, voice, dan Robux*. Dengan pendekatan kualitatif serta teori *Routine Activity*, penelitian ini menemukan bahwa rendahnya literasi digital, lemahnya pengawasan orang tua, dan celah keamanan platform membuat anak-anak sangat rentan menjadi korban. Fokus utamanya adalah pada pola kejahatan, faktor penyebab, serta pentingnya orang tua sebagai *capable guardian* dalam ruang digital. Berbeda dengan itu, skripsi penulis berjudul “Upaya Orang Tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di *Game Roblox* Perspektif Hukum Positif dan *Sadd Al Dhariah*” lebih menitikberatkan pada

²¹ Muhammad Reffas Fahreza, “Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring (Game Online),” *Skripsi* (Jakarta), 2024.

aspek upaya orang tua pekerja dalam mencegah yang dianalisis dalam hukum positif serta *sadd al dhariah*. Persamaan keduanya terletak pada perhatian terhadap *Roblox* sebagai ruang rawan kekerasan seksual anak serta penekanan pada pentingnya pengawasan orang tua, hanya saja penelitian terdahulu fokus pada modus dan kerentanan, sedangkan penelitian penulis pada upaya pencegahan oleh orang tua pekerja dalam perspektif hukum positif dan *Sadd Al Dhariah*.²²

Keempat, artikel yang ditulis oleh Abd. Rafi Ahsandhia yang berjudul “Kewenangan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Upaya Mencegah Kekerasan Online pada Anak Perspektif *Maqâshid al-Syari‘ah*” Tahun 2021, membahas peran KPAI sebagai lembaga independen dalam pencegahan kekerasan online, dengan fokus pada kewenangan normatif seperti pengawasan, pengaduan, dan usulan kebijakan. Sementara itu, skripsi penulis “Upaya Orang Tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di *Game Roblox* Perspektif Hukum Positif dan *Sadd Al Dhariah*” lebih menekankan pada keterlibatan langsung orang tua pekerja dalam pencegahan di ruang digital dengan landasan hukum nasional dan *Sadd Al Dhariah*. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu menyoroti lembaga negara, sedangkan skripsi penulis menekankan upaya orang tua. Meski demikian, keduanya memiliki persamaan

²² Rayhan Rizky Ramawan dan Muhammad Zaky, “Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) pada Game Online Roblox,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Vol. 5, no. 4 (2025): 1–14.

dalam tujuan, yakni sama-sama mencari strategi pencegahan kekerasan terhadap anak di ranah digital dengan perspektif hukum Islam sebagai pijakan.²³

Kelima, artikel jurnal yang ditulis oleh Rizki Ananda dengan judul “Peran Orang Tua dalam Melindungi Anak dari Konten Negatif Game Online Roblox: Kajian Normatif” tahun 2024, yang mengkaji peran orang tua sebagai pendamping dan pengawas anak dalam menghadapi potensi bahaya seperti kekerasan dan eksploitasi di platform Roblox. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penguatan literasi digital orang tua adalah kunci utama perlindungan anak karena aturan hukum yang ada masih sulit diimplementasikan secara sempurna di lapangan.²⁴ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus objeknya, yaitu platform game Roblox dan pentingnya peran orang tua dalam memberikan perlindungan terhadap anak dari konten negatif. Namun, perbedaan mendasarnya terletak pada metode dan subjek penelitian, penelitian terdahulu menggunakan metode yuridis normatif yang mengkaji kerangka hukum secara teoritis, sementara penelitian penulis menggunakan metode yuridis empiris yang terjun langsung ke lapangan untuk melihat realitas upaya orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Pisangcandi, serta mengintegrasikan analisisnya dengan perspektif hukum Islam melalui metode *Sadd Al Dhariah*.

²³ Abd. Rafi Ahsandhia, “Kewenangan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Upaya Mencegah Kekerasan Online pada Anak Perspektif Maqashid Al-Syariah,” *Sakina: Journal Of Family Studies* Vol. 5, no. 2 (2021).

²⁴ Rizki Ananda, “Peran Orang Tua dalam Melindungi Anak dari Konten Negatif Game Online Roblox: Kajian Normatif”, *Banjarese Pacific Journal: Journal of International Multidisciplinary Research* Vol. 3, No. 10 Oktober 2025

Guna memudahkan, penelitian-penelitian terdahulu di atas akan disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Kasus/Topik	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian skripsi oleh Ayunita dengan judul “Peran Keluarga dalam Melakukan Pencegahan Kekerasan Seksual Menurut Peraturan Menteri Agama No. 73 Tahun 2022 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Disatuan Pendidikan Pada Kementerian Agama (Studi di Desa Karang Bongkot Kabupaten Lombok Barat)” tahun 2023.	Mengkaji hal yang sama mengenai peran keluarga/ orang tua dalam pencegahan kekerasan seksual terhadap anak.	Penelitian ini berfokus pada keluarga secara umum di lingkungan masyarakat desa dengan dasar hukum PMA No. 73 Tahun 2022. Sementara penelitian penulis mengarah pada kekerasan seksual dalam aspek <i>grooming</i> yang dikaitkan dengan kajian orang tua pekerja pada perspektif hukum positif dan <i>Sadd Al Dhariah</i> .
2	Penelitian skripsi oleh Muhammad Reffas Fahreza, dengan judul “Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring”, tahun 2024.	Sama-sama mengkaji kerentanan anak terhadap eksploitasi seksual di platform <i>game online</i> serta menggunakan instrumen hukum positif (UU Perlindungan Anak dan UU TPKS) sebagai dasar analisis.	Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang berfokus pada analisis teks undang-undang dan kebijakan secara umum. Sementara penelitian penulis bersifat yuridis empiris yang meneliti peran spesifik orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Pisangcandi serta menggunakan perspektif <i>Sadd Al Dhariah</i> .
3	Rayhan Rizky Ramawan, dan Muhammad Zaky	Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis	Penelitian ini berfokus pada analisis fenomena dan pola kejahatan <i>cyber</i>

	dengan judul “Analisis Kejahatan Siber (<i>Cyber Child Grooming</i>) pada <i>Game Online Roblox</i> ” tahun 2025,	ialah sama-sama mengkaji <i>Roblox</i> sebagai ruang rawan kekerasan seksual dan menekankan pentingnya pengawasan orang tua.	<i>grooming</i> di <i>Roblox</i> melalui teori <i>routine activity</i> . Serta menitikberatkan pada faktor penyebab dan kerentanan anak sebagai korban dan pentingnya pengawasan orang tua pada anak. Sementara penelitian penulis tidak berfokus pada pola kejahatan melainkan upaya pencegahan. Penelitian penulis juga lebih spesifik pada upaya pencegahan orang tua pekerja yang dianalisis dengan dua perspektif hukum, yakni hukum positif dan hukum islam yakni <i>Sadd Al Dhariah</i> .
4	Abd. Rafi Ahsandhia yang berjudul “Kewenangan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Upaya Mencegah Kekerasan Online pada Anak Perspektif <i>Maqâshid al-Syari’ah</i> ” Tahun 2021,	Sama-sama membahas upaya pencegahan kekerasan terhadap anak di ranah digital dengan menggunakan perspektif hukum Islam.	Penelitian ini fokus pada lembaga KPAI dalam upaya mencegah kekerasan online, dengan analisis <i>maqashid al-syari’ah</i> . Sementara penulis fokus pada upaya pencegahan secara langsung oleh orang tua pekerja pada platform game <i>Roblox</i> . Pada penelitian ini pendekatan hukumnya ialah hukum positif dan <i>Sadd Al Dhariah</i> sementara penelitian terdahulu berfokus pada aspek kewenangan normatif lembaga.
5	Rizki Ananda dengan judul “Peran Orang Tua dalam Melindungi Anak dari Konten Negatif <i>Game</i> ”	Sama-sama menjadikan platform <i>game Roblox</i> sebagai objek kajian dan menekankan pentingnya peran	Penelitian ini fokus pada kerangka kerja hukum dasar (UUD 1945 dan UU ITE). Sedangkan penelitian penulis berfokus pada realitas empiris orang

	<i>Online Roblox: Kajian Normatif</i> tahun 2024	pengawasan serta literasi digital orang tua dalam melindungi anak.	tua pekerja dan membedah upaya pencegahan tersebut melalui pisau analisis hukum Islam <i>Sadd Al Dhariah</i> .
--	--	--	--

B. Landasan Teori

1. Konsep Orang Tua Bekerja

Ayah yang bekerja memiliki arti seorang figur yang mendidik, melindungi serta mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan keluarga nya. Sedangkan Ibu bekerja yaitu seorang Wanita yang memiliki aktivitas secara rutin guna memperoleh upah atau penghasilan guna membantu suami dalam memenuhi kebutuhan keluarga selain itu mewujudkan impiannya yang telah direncanakan sebelumnya.²⁵

Dengan pengertian orang tua diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terbentuknya suatu keluarga dikarenakan ada unsur dari ayah, ibu, dan anak. Untuk menunjang pendidikan anak, orang tua akan melakukan bekerja baik dalam rumah maupun di luar rumah. Orang tua yang bekerja diluar rumah dengan menggunakan waktu yang biasa dimanfaatkan bersama anak, akan semakin membatasi waktu yang dapat digunakan untuk *bounding* dengan keluarga. Hanya dapat berkumpul ketika hari libur meski terkadang pemanfaatan dari waktu tersebut kurang efektif sehingga menimbulkan anak yang kehilangan pola asuh orang tua tersebut.²⁶

²⁵ Yasrin Nur Fajriyati dkk., "Pengalaman ibu bekerja yang memiliki anak balita dalam mencapai keseimbangan kerja-keluarga," *Jurnal Psikologi Ulayat*, advance online publication, 18 Juni 2022, 60, <https://doi.org/10.24854/jpu477>.

²⁶ Dian Apriyawanti dkk., "GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA YANG BEKERJA PADA ANAK USIA 36-59 BULAN," *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan* 2, no. 3 (2022): 310, <https://doi.org/10.35892/jimpk.v2i3.981>.

2. Kekerasan Seksual Berbasis Gaming

a. Pengertian Kekerasan Seksual

Kekerasan seksual dipandang sebagai sebuah tindakan pelecehan seksual terhadap seseorang tanpa adanya persetujuan dari pihak yang bersangkutan. Kekerasan seksual dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk percobaan tindakan seksual, ajakan untuk melakukan tindakan seksual, dan ancaman tindakan seksual. Perilaku tidak sopan dan kekerasan yang dilakukan seseorang terhadap orang lain tanpa persetujuan mereka dapat menyebabkan kerugian fisik dan psikologis, serta kerugian dalam hidup mereka.²⁷

Dalam banyak pengertian lainnya, misalnya tertera dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 kekerasan adalah setiap perbuatan terhadap anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum. Adapun pengertian yang diberikan oleh WHO ialah setiap tindakan seksual, usaha melakukan tindakan seksual, komentar atau menyarankan untuk berperilaku seksual yang tidak disengaja ataupun sebaliknya, tindakan pelanggaran untuk melakukan hubungan seksual dengan paksaan kepada seseorang.²⁸ Sementara UNICEF membatasi batas kekerasan seksual ialah segala kegiatan yang terdiri dari aktivitas seksual yang dilakukan secara paksa

²⁷ Nafilatul Ain dkk., "Analisis Diagnostik Fenomena Kekerasan Seksual Di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 7, no. 2 (2022): 49.

²⁸ Tiwi Rizkiyani, "Penyuluhan Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Sejak Dini Di Sdn Sukamanah 1 Desa Sukamanah Kecamatan Tanara Kabupaten Serang," *Paradigma Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 1, no. 1 (2023): 59.

oleh orang dewasa pada anak atau oleh anak kepada anak lainnya. Kekerasan seksual meliputi penggunaan atau pelibatan anak secara komersial dalam kegiatan seksual, bujukan ajakan atau paksaan terhadap anak untuk terlibat dalam kegiatan seksual, pelibatan anak dalam media audio visual dan pelacuran anak.²⁹

b. Bentuk Kekerasan Seksual Berbasis *Gaming*

Gaming atau game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu³⁰. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam kamus besar bahasa Indonesia online permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin untuk mendapatkan kepuasan batin pemainnya.³¹ Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.³²

²⁹ UNICEF, "Sexual violence against children 'entrenched, systemic and widespread' across DR Congo, UNICEF warns," 2025, <https://news.un.org/en/story/2025/12/1166683>.

³⁰ Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Kopasta* Vol. 4, no. 1 (2017): 32.

³¹ Edwin Junus dkk., "Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi* Vol. 1, no. 1 (2021): 27.

³² Latifatul Ulya dkk., "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* Vol. 7, no. 3 (2021): 113.

Kekerasan seksual sangat mungkin terjadi di dalam dunia gaming (game online, komunitas *streaming*, dan esports). Ini adalah masalah serius yang sering tersembunyi di balik fitur obrolan (*chat*) dan anonimitas pemain. Ini bisa berupa pelecehan di dalam *game multiplayer*, di mana pelaku menargetkan pemain lain dengan ujaran atau tindakan seksual melalui fitur obrolan teks, suara, atau bahkan melalui teknologi *virtual reality*.³³

Adapun yang dimaksud dengan kekerasan seksual berbasis *gaming* adalah bentuk kekerasan seksual yang terjadi melalui media permainan daring (*online game*) dan melibatkan perilaku seperti pelecehan verbal bernada seksual, ancaman, pemaksaan untuk melakukan komunikasi seksual, atau tindakan lainnya yang menyimpang secara seksual dalam lingkungan game.

Bentuk-bentuk kekerasan seksual dalam game meliputi:

1) *Child Grooming* (Manipulasi Anak)

Merupakan proses pendekatan dengan tujuan seksual terhadap anak sejatinya adalah bentuk manipulasi yang umumnya dilakukan oleh orang dewasa guna membangun hubungan emosional dan kepercayaan anak, dengan tujuan akhir mengeksploitasi mereka secara seksual.³⁴ Fenomena ini sering kali bermula dari media sosial, ruang obrolan, atau aplikasi pertemanan, yang mana dalam hal ini pelaku bertindak seolah-olah sebagai teman sebaya dan memanfaatkan psikologi korban untuk

³³ Virda Wildan Syah, "Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality," *Jurist-Diction* Vol. 5, no. 3 (2022): 1133–52.

³⁴ Andaru dan Imara Pramesti Normalita, "Cyber Child Grooming sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online di Era Pandemi," *Jurnal Wanita dan Keluarga* 2, no. 1 (2021): 45.

memenuhi hasratnya. Berbeda dari kekerasan seksual konvensional, *child grooming* dilakukan secara tersembunyi, bersifat non-fisik, dan sulit dideteksi baik oleh keluarga maupun oleh aparat penegak hukum. Kondisi tersebut mendatangkan tantangan yang cukup signifikan dalam proses penegakan hukum, terutama dalam aspek pembuktian dan penerapan sanksi pidana.³⁵ Dari sisi korban, *child grooming* menimbulkan dampak psikologis yang mendalam. Anak korban sering mengalami trauma, rasa takut, kehilangan kepercayaan diri, hingga gangguan sosial yang memengaruhi perkembangan emosional mereka. Dalam konteks viktimologi, korban kejahatan seperti ini termasuk dalam kategori korban yang rentan (*vulnerable victims*) karena berada dalam posisi lemah baik secara usia, psikologis, maupun sosial.³⁶

2) Pelecehan Seksual Verbal

Pelecehan seksual verbal merupakan segala bentuk ucapan, komentar, siulan, maupun gurauan bernuansa seksual yang dilakukan tanpa persetujuan dan bersifat melecehkan atau mengintimidasi martabat seseorang. Bentuk pelecehan ini sering kali dianggap remeh karena tidak melibatkan kontak fisik, padahal perilaku seperti komentar seksual atas bentuk tubuh, *catcalling* di ruang publik, hingga pertanyaan personal yang bersifat invasif dapat menciptakan lingkungan yang sangat tidak

³⁵ Kadek Ayu Malika Alya Putri dan I. Dewa Gede Dana Sugama, "Perlindungan Hukum Terhadap Korban Child Grooming Daring Dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia : Analisis Berdasarkan Teori Viktimologi," *Jurnal Media Akademik* Vol. 3, no. 11 (2025): 3.

³⁶ Siti Aidah Mu'min dkk., "Intervensi Pasca Trauma pada Anak Korban Kekerasan Seksual di Indonesia," *Jurnal Al-Ta'dib Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* Vol. 16, no. 2 (2023): 11.

aman. Secara psikologis, paparan terus-menerus terhadap perilaku ini mampu memicu rasa rendah diri, kecemasan akut, hingga trauma mendalam bagi korban yang merasa ruang privasi dan integritas dirinya dilanggar melalui kata-kata.³⁷

3) Pemerasan Seksual

Pemerasan seksual atau *sextortion* adalah bentuk penyalahgunaan kekuasaan di mana pelaku menggunakan ancaman seperti penyebaran konten intim, foto, atau video pribadi untuk memaksa korban melakukan aktivitas seksual atau memberikan materi seksual lebih lanjut. Tindakan ini sering kali bermula dari hubungan daring atau manipulasi psikologis, di mana pelaku mengeksploitasi rasa takut dan malu korban agar menuruti tuntutan mereka demi menjaga kerahasiaan informasi sensitif tersebut. Praktik ini merupakan kejahatan serius yang tidak hanya melanggar privasi, tetapi juga merusak mental korban secara jangka panjang karena adanya unsur paksaan dan tekanan emosional yang intens.³⁸

3. Norma Kekerasan Seksual

Norma kekerasan seksual di dalam UU Pornografi melarang keras produksi dan penyebarluasan konten yang mengeksploitasi ketelanjangan atau persenggamaan, di dalam UU Tindak Pidana Kekerasan Seksual, secara

³⁷ Ciek Julyati Hisyam dkk., “Catcalling sebagai Pelecehan Seksual Verbal: Manifestasi Kekerasan Simbolik terhadap Perempuan dalam Ruang Publik,” *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2025): 290–306.

³⁸ PMCPubMed.Central, “Pemerasan Seksual: Sebuah Tinjauan Komprehensif,” 2024, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11558931/>.

revolusioner mendefinisikan kekerasan seksual mencakup spektrum luas, mulai dari tindakan non-fisik (pelecehan verbal), pemaksaan kontrasepsi atau aborsi, hingga tindak pidana yang memanfaatkan teknologi, seperti Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik. Sementara di dalam UU Perlindungan Anak, memberikan proteksi khusus berlapis terhadap setiap anak dari segala bentuk eksploitasi dan perlakuan salah, memastikan bahwa setiap perbuatan yang menyerang martabat dan keinginan seksual seseorang tanpa persetujuan merupakan pelanggaran berat.

4. Perlindungan Hukum Terhadap Anak

Perlindungan Anak adalah segala kegiatan yang sifatnya holistik dan komprehensif untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya, dengan tujuan agar anak dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari segala bentuk kekerasan dan diskriminasi. Perlindungan ini merupakan tanggung jawab kolektif Negara, Pemerintah, Masyarakat, Keluarga, dan Orang Tua/Wali (Pasal 20 UU Perlindungan Anak).

Perlindungan hukum terhadap anak diartikan sebagai upaya perlindungan terhadap berbagai kebebasan dan hak asasi anak serta berbagai kepentingan yang berhubungan dengan kesejahteraan anak melalui regulasi dan penegakan hukum. Perlindungan ini mencakup jaminan hak anak untuk hidup, tumbuh, dan berkembang secara wajar, serta hak untuk mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.³⁹

³⁹ Irma Setyowati Soemitro, *Aspek Hukum Perlindungan Anak* (Bumi Askara, 1990).

Hal yang perlu ditegaskan dalam kasus kekerasan kepada anak yaitu memberikan hukuman terhadap pelaku yang sesuai dengan regulasi yang telah ditetapkan. Jaminan perlindungan yang diberikan oleh negara tergolong sebagai pendampingan yang diberikan oleh negara kepada anak korban kekerasan. Hakikat dari pendampingan memang tidak hanya diberikan oleh keluarga atau organisasi perlindungan pada anak, namun negara sebagai pemangku dari rakyat juga memberikan dampingan untuk anak korban kekerasan.⁴⁰

5. *Game Roblox*

a. Pengertian *Game Roblox*

Roblox adalah platform daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam berbagai pengalaman interaktif yang diimplementasikan dalam bentuk "dunia" atau "permainan" virtual. Akan tetapi, mendefinisikan Roblox sekadar sebagai platform permainan daring akan menjadi penyederhanaan yang berlebihan. Roblox dapat dipahami sebagai ekosistem digital yang kompleks dan multidimensi.⁴¹

Menurut Surbakti, menyatakan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian anak muda maupun pelajar. Sementara itu, menurut Barata, Roblox dikenal sebagai salah satu permainan *survival shooter* terbaik yang dapat dimainkan melalui ponsel. Furqon menambahkan bahwa

⁴⁰ Ahmad Faishal Haris dkk., "PENDAMPINGAN ANAK KORBAN PERUNDUNGAN PERSPEKTIF TAFSIR AL-QUR'AN SURAT AL-HUJURAT AYAT 11 DAN HAK ASASI MANUSIA," *Jurnal Al-Ijtima'iyah* 7, no. 2 (2021): 253, <https://doi.org/10.22373/al-ijtima'iyah.v7i2.10766>.

⁴¹ Aisyah Maratul Fatonah, "Membangun Jiwa Kreatif Pada Tahap Permainan Paralel Dengan Melalui Game Roblox," *Konferensi Tahunan ke-8 Pendidikan Anak Usia Dini Islam Artikel* Vol.8, no. 2 (2024): 71–75.

Roblox merupakan game online yang sangat adiktif karena menawarkan berbagai macam permainan dalam satu platform, sehingga membuat pemain terus tertarik untuk memainkannya tanpa henti.⁴²

Roblox pertama kali didirikan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel, dengan kantor pusat yang berlokasi di San Mateo, California. Game Roblox dapat dimainkan di berbagai perangkat, termasuk Android dan iOS, serta dapat diakses oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Roblox telah melampaui perannya sebagai sekadar platform permainan, kini, ia menjadi ruang digital yang multifungsi. Dari kelas virtual hingga kegiatan bisnis berskala global, Roblox menunjukkan bahwa dunia digital mampu menjadi solusi inovatif dalam bidang pendidikan, bisnis, dan kolaborasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Artificial Intelligence* (AI), potensi Roblox diprediksi akan terus meningkat tanpa batas.⁴³

b. Karakteristik Game Roblox

Game Roblox memiliki sejumlah karakteristik menarik yang membuatnya populer di kalangan anak-anak. Pertama, platform ini menawarkan kreativitas dan interaktivitas, karena memungkinkan pemain untuk tidak hanya bermain, tetapi juga merancang game mereka sendiri menggunakan alat dan skrip sederhana. Fitur ini mendorong kreativitas dan

⁴² Yunauro Prespi Mubaroq dan Yohamintin, "Dampak Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus Di SD Negeri Setia Darma 04," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.10, no. 3 (2025): 274.

⁴³ Yunauro Prespi Mubaroq dan Yohamintin, "Dampak Game Online Roblox..", 275.

kemampuan berpikir anak-anak saat mereka menciptakan dunia virtual sesuai imajinasi mereka. Kedua, Roblox berbasis komunitas dan multiplayer, sehingga pemain dapat terhubung dengan teman atau pemain lain secara online. Hal ini menjadikannya pengalaman sosial di mana anak-anak bisa berkolaborasi, meskipun interaksi daring ini tetap memerlukan pengawasan orang tua. Ketiga, Roblox memiliki beragam pilihan game, mulai dari petualangan hingga simulasi dan puzzle, sehingga anak-anak dapat menyesuaikan permainan dengan minat mereka sendiri.⁴⁴

Selain itu, Roblox menggunakan sistem ekonomi virtual melalui mata uang Robux, yang bisa digunakan untuk membeli item dalam game. Ini memberi anak-anak pemahaman dasar tentang ekonomi, tetapi juga berisiko memicu keinginan berlebihan untuk membeli, sehingga perlu diawasi. Roblox juga dapat diakses dengan mudah di berbagai platform seperti perangkat seluler, komputer, dan konsol, yang memungkinkan anak-anak bermain kapan saja. Namun, akses yang terlalu mudah ini bisa membuat anak terlalu terikat pada permainan jika tidak dibatasi dengan bijak. Terakhir, Roblox menawarkan berbagai fitur keamanan dan pengawasan, seperti filter konten dan pembatasan bagi pengguna muda. Meskipun begitu, interaksi online tetap dapat memperlihatkan anak pada konten yang kurang sesuai, sehingga pengawasan orang tua sangat penting. Dengan fitur-fitur ini, Roblox menawarkan dunia bermain yang penuh petualangan dan kebebasan berkreasi bagi anak-anak,

⁴⁴ Hazrina Imania, "Dampak Game Roblox Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia Dini 5-6 Tahun," *Skripsi* (Jakarta), 2025, 41.

namun tetap membutuhkan pengawasan untuk menjaga pengalaman bermain yang aman dan positif.⁴⁵

6. Konsep Perlindungan Anak dalam Hukum Positif

Hukum positif telah mengatur tentang perlindungan anak yang memiliki tujuan untuk menjamin hak-hak asasi anak sebagai bagian integral dari hak asasi manusia. Secara fundamental, perlindungan ini mengacu pada landasan filosofis bahwa setiap anak wajib dijamin dan dilindungi oleh berbagai pihak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan. Dalam konteks penelitian ini, hukum positif yang digunakan mencakup beberapa instrumen hukum utama, yaitu:

a. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.

Undang-undang ini menetapkan pilar tanggung jawab perlindungan anak yang bersifat hierarkis, di mana tanggung jawab primer terletak pada orang tua dan keluarga (Pasal 26) untuk mengasuh, memelihara, dan melindungi anak. UU ini juga mengatur mengenai hak perlindungan khusus bagi anak yang berada dalam situasi rentan, termasuk korban kekerasan seksual dan eksploitasi, serta menekankan upaya preventif, kuratif, dan rehabilitatif bagi anak.⁴⁶

Pasal 26 di atas yang mengatur hak perlindungan khusus bagi anak dalam situasi rentan, termasuk korban kekerasan seksual melalui upaya

⁴⁵ Elva Novianti Putri Elva dkk., “Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Roblox Mosar Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak,” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol. 5, no. 1 (2024): 506–20.

⁴⁶ Mariana Mugiono dkk., “Aspek Hukum Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Tindak Kejahatan Dan Perilaku Kriminal Anak Bawah Umur,” *Jurnal Esensi Hukum* Vol. 7, no. 1 (2025): 65.

preventif hingga rehabilitatif, yang kini juga diperkuat secara materiil dalam Pasal 414 UU No. 1 tahun 2023 (KUHP baru) mengenai perbuatan cabul terhadap anak. Secara prosedural, penanganan kasus ini merujuk pada ketentuan perlindungan saksi dan korban dalam KUHP serta UU TPKS, guna memastikan hak-hak anak tetap terjaga selama proses peradilan pidana berlangsung.

b. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS)

UU TPKS hadir sebagai instrumen hukum yang lebih spesifik dan revolusioner dalam menangani spektrum kekerasan seksual yang luas. UU ini juga mengatur mengenai Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE). UU TPKS memberikan kepastian hukum terhadap tindakan pelecehan seksual non-fisik dan manipulasi yang dilakukan melalui sistem teknologi informasi, yang sering kali menjadi pintu masuk terjadinya eksploitasi seksual pada anak di ruang siber.⁴⁷

UU No. 12 tahun 2022 juga bersinergi dengan Pasal 407 KUHP Baru yang melarang penyebaran konten pornografi secara melanggar hukum serta Pasal 414 terkait perbuatan cabul. Sebagai hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*), UU TPKS memperkuat sistem peradilan pidana dengan mengatur alat bukti elektronik dan hak korban atas restitusi yang lebih komprehensif dibandingkan ketentuan prosedur umum dalam KUHP, sehingga

⁴⁷ Devy Fitri Syahrani dkk., “Analisis Yuridis Terhadap Non-Consensual AI-Generated Sexual Content Sebagai Digital Voyeurism dalam Hukum Pidana Indonesia,” *Media Hukum Indonesia (MHI)* Vol. 4, no. 1 (2025): 5.

perlindungan terhadap integritas tubuh dan martabat anak di ruang digital menjadi lebih optimal.

c. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi

UU Pornografi berfungsi sebagai regulasi yang membatasi produksi, penyebarluasan, dan paparan konten yang memuat unsur persenggamaan, ketelanjangan, atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan. UU ini menjadi dasar hukum untuk mengkategorikan konten tersebut sebagai bentuk pornografi anak yang dilarang keras karena dapat merusak perkembangan moral dan psikis anak.

Larangan tersebut di atas juga dipertegas dalam KUHP Baru melalui Pasal 407 yang mengatur tindak pidana pembuatan dan penyebarluasan materi pornografi, serta Pasal 410 yang secara spesifik melarang mempertunjukkan pornografi di hadapan anak. Sinergi antara UU Pornografi dan KUHP Baru ini mempersempit celah hukum bagi pelaku eksploitasi visual, sementara dari sisi prosedural, penindakannya didukung oleh mekanisme pembuktian dalam KUHAP dan UU ITE guna menjerat peredaran konten ilegal di ruang digital.

7. *Sadd Al Dhariah*

a. Pengertian *Sadd Al Dhariah*

Kalimat *Sadd Al Dhariah* (سد الذريعة) terdiri dari dua kata, yaitu *sadd* (سد) dan *Al Dhariah* (الذريعة). Secara bahasa kata *sadd* (سد), berasal dari kata bahasa Arab yaitu *sadda-yasuddu-saddun*, yang memiliki berbagai makna, di antaranya adalah menutup tempat yang terbuka. *Sadd* (سد) juga berarti penutupan, penghalangan dan penahanan. Bentuk jamaknya adalah *asuddah*

dan *sudûd*.⁴⁸ Sebagaimana yang terlihat dalam strukturnya, kalimat *Sadd Al Dhariah* (سد الذريعة) merupakan kalimat majmuk, yang berarti kalimat tersebut terbentuk karena gabungan dari dua buah kata yang berbeda, yaitu *sadd* dan *dhariah*. Al-Baji mendefinisikan *Sadd Al Dhariah* (سد الذريعة) sebagai suatu perkara yang pada lahiriyah boleh dikerjakan, tetapi karena pada akhirnya mengarah kepada perbuatan yang dilarang, maka perkara tersebut terhalang untuk dilakukan. Berdasarkan itu, Wahbah Az-Zuhailly, mendefinisi *sadd al dhari'ah* adalah melarang segala hal yang menjadi sarana atau jalur menuju sesuatu yang dilarang, yang dapat menyebabkan kerusakan atau madharat.⁴⁹

Dalam kajian ushul fiqh, istilah *Sadd Al Dhariah* biasanya cukup banyak dibincangkan karena hal tersebut memiliki hubungan dengan lingkup pembahasan *al-maslahah*. Oleh hal yang demikian takrif dari segi bahasa sahaja tidak memadai untuk mencapai definisi *Sadd Al Dhariah* yang sebenar karena sebahagian takrif hanya melengkapikan sebahagian yang lainnya. Maka demikian telah ditakrifkan oleh para fuqaha.

Dalam pengertiannya sebagai memotong jalan kerusakan, menurut al-Qaraf memotong jalan kerusakan (*mafsadat*) ialah cara untuk menghindari kerusakan tersebut. Meski suatu perbuatan bebas dari unsur kerusakan (*mafsadat*), namun jika perbuatan itu merupakan jalan atau sarana terjadinya

⁴⁸ Ismail Jalili, *Eksistensi Sadd adz-Dzari'ah Dalam Ushul Fiqh: Kajian Pemikiran Ibnu Qayyim al-Jauziyyah (w. 751 H/1350 M)* (Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha, 2020), hlm, 45.

⁴⁹ Ismail Jalili, *Eksistensi Sadd adz-Dzari'ah Dalam Ushul..* ", 46.

suatu kerusakan (mafsadat), maka suatu keharusan untuk mencegah perbuatan tersebut.⁵⁰

Sadd Al Dhariah yang disandarkan pada kaidah ushul fiqh memiliki pengertian sebagai berikut:⁵¹

a. Kaidah Fiqih Pertama

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ أَوْلَى مِنْ جَلْبِ الْمَصَالِحِ

Dar'ul mafâsidi awlâ min jalbil mashâlih.

Artinya: "Mencegah kerusakan (kemudharatan) lebih diutamakan daripada mengambil kemaslahatan."

b. Kaidah Fiqih Kedua⁵²

مَنْعُ الْوَسَائِلِ الْمُؤَدِّيَةِ إِلَى الْفَسَادِ

Man'ul wasâ'ilil mu'addiyati ilal fasâd.

Artinya: "Menutup/mencegah sarana (jalan) yang dapat mengantarkan pada kerusakan.

b. Dasar Hukum *Sadd Al Dhariah*

Dasar hukum *Sadd Al Dhariah* termaktub dalam QS Al-An'am ayat 108:

وَلَا تَسُبُّوا الَّذِينَ يَدْعُونَ مِنْ دُونِ اللَّهِ فَيَسُبُّوا اللَّهَ عَدْوًا بِغَيْرِ عِلْمٍ كَذَلِكَ زَيْنًا
لِكُلِّ أُمَّةٍ عَمَلُهُمْ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ مَرْجِعُهُمْ فَيُنَبِّئُهُمْ بِمَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٠٨﴾

⁵⁰ Nasrullah, "Teori Sadd Al-Dzari'ah Dan Fats Al-Dzari'ah Sebagai Pertimbangan Penentuan Hukuman Pada Peraturan Tindak Pidana Korupsi Di Indonesia," *Ijtihad: Jurnal Wacana Hukum Islam dan Kemanusiaan* 19, no. 2 (2019): 278.

⁵¹ Iwan Hermawan, *Ushul Fiqh Kajian Hukum Islam* (Hidayatul Quran, 2019).

⁵² Hermawan, *Ushul Fiqh Kajian Hukum Islam*.

Artinya: “Janganlah kamu memaki (sesembahan) yang mereka sembah selain Allah karena mereka nanti akan memaki Allah dengan melampaui batas tanpa (dasar) pengetahuan. Demikianlah, Kami jadikan setiap umat menganggap baik pekerjaan mereka. Kemudian kepada Tuhan merekalah tempat kembali mereka, lalu Dia akan memberitahukan kepada mereka apa yang telah mereka kerjakan.”⁵³

Dalam QS. Al-An’am ayat 108 menjelaskan bahwa umat Islam dilarang mencaci ibadah agama lain guna mencegah dampak negatif yang merupakan penghinaan balasan terhadap Allah secara melampaui batas dan tanpa dasar ilmu. Secara hukum, ayat ini menjadi pondasi prinsip *Sadd Al Dhariah*, yaitu kaidah menutup celah atau perantara seseorang yang akan terjermus pada keburukan. Hal ini menegaskan bahwa suatu perbuatan yang asalnya diperbolehkan atau bahkan dianggap benar dapat dilarang jika secara nyata menjadi jalan pintas (*wasilah*) menuju kerusakan (*mafsadah*), sehingga mengutamakan tindakan preventif menjadi prinsip utama dalam menjaga kemaslahatan umat.⁵⁴

Dasar hukum lainnya juga termaktub di dalam QS Al Baqarah ayat 104, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَقُولُوا رَاعِنَا وَقُولُوا انظُرْنَا وَاسْمَعُوا وَلِلْكَافِرِينَ عَذَابٌ أَلِيمٌ ﴿١٠٤﴾

Artinya: “Janganlah kamu memaki (sesembahan) yang mereka sembah selain Allah Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu katakan, “*Rā’inā*.” Akan tetapi, katakanlah, “*Unzurnā*” dan dengarkanlah. Orang-orang kafir akan mendapat azab yang pedih.”⁵⁵

⁵³ Tim Penerjemah Syaamil Quran, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Bandung: Syaamil Quran, 2014), 141.

⁵⁴ Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 2* (Kencana Prenada Media Group, 2014), 104.

⁵⁵ Tim Penerjemah Syaamil Quran, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Bandung: Syaamil Quran, 2014), 16.

Penjelasan dari QS. Al-Baqarah ayat 104 yaitu perintah untuk orang-orang beriman dalam menggunakan kata *Unzhurna* (perhatikanlah kami) sebagai pengganti kata *Raa'ina* yang dimana kata tersebut biasanya digunakan kaum yahudi untuk menghina Rasulullah SAW, sehingga ayat ini menjadi suatu prinsip dasar dari *Sadd Al Dhariah* dalam menjaga adab berkomunikasi. Secara hukum, pelarangan penggunaan kata tersebut bertujuan untuk menutup celah (wasilah) penghinaan dan fitnah, meskipun pada dasarnya kata *Raa'ina* memiliki makna yang baik jika digunakan dalam konteks yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa syariat sangat memperhatikan aspek preventif dengan melarang suatu ucapan atau tindakan yang berpotensi menimbulkan kemudaratan atau kerusakan bagi martabat agama dan kehormatan manusia.⁵⁶

c. Kedudukan *Sadd Al Dhariah*

Sadd Al Dhariah merupakan salah satu metode pengambilan keputusan hukum (*istinbath al-hukm*) dalam Islam. Namun, sebagian ulama ada yang menempatkannya dalam deretan dalil-dalil *syara'* yang tidak disepakati oleh ulama. Ditematkannya *dhariah* sebagai salah satu dalil dalam menetapkan hukum meskipun diperselisihkan penggunaannya, mengandung arti bahwa meskipun *syara'* tidak menetapkan secara jelas mengenai hukum suatu perbuatan, namun karena perbuatan itu ditetapkan sebagai wasilah dari suatu perbuatan yang dilarang secara jelas, maka hal ini menjadi petunjuk atau dalil

⁵⁶ Wahbah az-Zuhaili, *Ushul Al-Fiqh Al-Islami*, Terj. Agus Hermanto, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), 812.

bahwa hukum wasilah itu adalah sebagaimana hukum yang ditetapkan *syara'* terhadap perbuatan pokok.⁵⁷

Kedudukan *Sadd Al Dhariah* dalam konstruksi hukum Islam adalah sebagai dalil hukum yang bersifat preventif (*al-istidlal al-wiqa'i*). Kedudukannya sangat krusial karena berfungsi untuk mencegah kerusakan sebelum terjadi. Sebagian besar ulama, khususnya dari kalangan Maliki dan Hanbali, menempatkannya sebagai sumber hukum mandiri yang kuat. Hal ini didasarkan pada logika bahwa jika suatu perbuatan yang dilarang itu memiliki perantara (*wasilah*), maka perantara tersebut juga harus dilarang demi konsistensi penegakan hukum.⁵⁸

Ibnu Qayyim al-Jauziyyah dalam kitabnya *I'lamul Muwaqqi'in* mempertegas kedudukannya dengan menyatakan bahwa larangan terhadap sesuatu mencakup pula larangan terhadap segala sarana yang menghantarkannya. Beliau menyebutkan bahwa jika sarana yang menuju pada keharaman tidak dilarang, maka tujuan dari pelarangan itu sendiri menjadi sia-sia. Dengan demikian, *Sadd Al Dhariah* berkedudukan sebagai benteng perlindungan (*protektif*) terhadap hukum-hukum Allah agar tidak dilanggar melalui celah-celah yang tampak diperbolehkan.⁵⁹

Di era kontemporer, kedudukan *Sadd Al Dhariah* diakui sebagai metode ijtihad yang sangat relevan untuk merespons persoalan baru. Wahbah az-Zuhaili

⁵⁷ Ibnu Qayyim al-Jauziyyah, *I'lām al-Muwaqqi'īn 'an Rabb al-'Ālamīn*, Jilid 5, (Kairo: Dar al-Hadits, 2004), 497.

⁵⁸ Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 2*, 104.

⁵⁹ Ibnu Qayyim al-Jauziyyah, *I'lām al-Muwaqqi'īn 'an Rabb al-'Ālamīn*, Jilid 5, (Kairo: Dar al-Hadits, 2004), 497.

dalam *Al-Wajiz* menyebutkan bahwa kedudukannya setara dengan prinsip kemaslahatan (*mashlahah mursalah*). Hal ini dikarenakan esensi syariat adalah menolak kemudharatan (*dar'u al-mafasid*). Oleh karena itu, penerapan *Sadd Al Dhariah* oleh pihak otoritas (seperti orang tua atau pemerintah) memiliki kekuatan hukum yang sah selama tujuannya adalah memelihara jiwa, kehormatan, dan harta.⁶⁰

d. Kaidah *Sadd Al Dhariah*

Secara etimologi, *Sadd Al Dhariah* terdiri dari dua kata *sadd* yang berarti menutup dan *dhariah* yang berarti jalan atau perantara menuju sesuatu. Secara terminologi, sebagaimana dijelaskan oleh Abdul Wahab Khallaf dalam kitabnya Ilmu Ushul al-Fiqh, kaidah ini bermakna melarang suatu perkara yang pada dasarnya mubah (boleh), agar perkara tersebut tidak menjadi jalan atau sarana menuju kemaksiatan atau kemudharatan.⁶¹ Kedudukan kaidah ini adalah sebagai tindakan preventif untuk memutus rantai penyebab kejahatan.

Para ulama merumuskan kaidah ini ke dalam prinsip fiqh yang populer, yakni *Al-Wasilatu ila al-haram, haramun* (Sarana yang menghantarkan kepada keharaman, maka hukumnya adalah haram). Menurut Ibnu Qayyim al-Jauziyyah, fokus utama kaidah ini bukan pada niat pelakunya, melainkan pada dampak atau *outcome* yang ditimbulkan. Jika suatu tindakan lebih besar peluang

⁶⁰ Wahbah az-Zuhaili, *al-Wajiz fi Ushul al-Fiqh*, (Damaskus: Dar al-Fikr, 1999), 109.

⁶¹ Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Ushul al-Fiqh*, (Kairo: Dar al-Kuwaitiyyah, 1968), 197.

rusaknya daripada manfaatnya, maka menutup jalan tersebut menjadi wajib hukumnya demi memelihara tujuan syariat (*Maqasid asy-Syariah*).⁶²

Penerapan kaidah ini tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Menurut Imam al-Syatibi dalam *al-Muwafaqat*, suatu perbuatan baru bisa ditutup jalannya jika perbuatan tersebut secara konsisten atau dalam frekuensi yang sering (*ghalabat ad-dzon*) mengakibatkan kerusakan. Dengan demikian, *Sadd Al Dhariah* berfungsi sebagai instrumen hukum untuk memberikan perlindungan dini terhadap hal-hal yang dapat merusak agama, jiwa, akal, keturunan, maupun harta.⁶³

e. Rukun *Sadd Al Dhariah*

Sadd Al Dhariah dapat diterapkan ketika telah memenuhi tiga rukunnya, yaitu sebagai berikut:⁶⁴

1) *Al-Wasilah* (الوسيلة)

Al-Wasilah atau yang biasa disebut dengan sarana atau penghubung sebuah tindakan dengan hasil yang ingin dicapai.

2) *Al-Ifdhah* (الإنفءاء)

⁶² Ibnu Qayyim al-Jauziyyah, *I'lām al-Muwaqqi'in*, Jilid 5, (Kairo: Dar al-Hadits, 2004), 497.

⁶³ Abu Ishaq al-Syatibi, *al-Muwafaqat fi Ushul al-Syariah*, Jilid 2, (Kairo: Dar Ibn 'Affan, 1997), 40.

⁶⁴ Rizki Dina Apriani dan Sahliah, "Analisis Hukum Jual Beli Rumah Over Credit di Bawah Tangan Perspektif Sadd Adz-Dzari'ah: Studi Kasus Perumahan Griya Madani, Desa Parbangunan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal," *AL-SULTHANIYAH* 14, no. 2 (2025): 331–32, <https://doi.org/10.37567/al-sulthaniyah.v14i2.4102>.

Al-Ifdhah memiliki arti dugaan yang kuat atau keyakinan dengan suatu tindakan yang awalnya terlihat netral akan berujung dengan perbuatan yang dilarang atau merugikan.

3) *Al-Mutawasil ilaih* (المتوصل إليه)

Al-Mutawasil ilaih merupakan sebuah tolak ukur dari Al-wasilah (sarana) yang menciptakan hasil akhir dari tujuan yang ingin dicapai.

Penerapan konsep *Sadd Al Dhariah* menunjukkan kehati-hatian syariat dalam menjaga kemaslahatan umat (*Maqashid Syari'ah*) dan melindungi mereka dari potensi kerusakan. Meskipun para ulama, khususnya Mazhab Maliki dan Hanbali, sangat menggunakan prinsip ini, penerapannya tidak bersifat mutlak melainkan memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap empat tingkatan kemungkinan: dari yang pasti mengarah pada keharaman hingga yang dugaan keharamannya sangat lemah. Dalam konteks kontemporer, metode ini sering dijadikan dasar dalam penetapan hukum terhadap isu-isu baru, yang bertujuan untuk memotong mata rantai kejahatan sebelum benar-benar terjadi.

Sadd Al Dhariah merupakan salah satu metode *istinbath* hukum Islam yang berorientasi pada terpeliharanya kemaslahatan. Dalam Ushul Fiqh, *dhariah* lebih dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat menjadi perantara hal yang dilarang secara *syar'i* hingga harus dilarang. Metode ini terhitung preventif, artinya segala hal yang awalnya bernilai mubah bisa berubah menjadi

terlarang dengan berdasarkan indikasi-indikasi yang kuat sebab mengingat efek yang ditimbulkannya.⁶⁵

Dalam penerapannya di era digital yang rawan terhadap hal-hal yang menjurus pada maksiat baik yang tersamar maupun yang terang-terangan, *Sadd Al Dhariah* berlaku ketika ada konflik antara cara dan tujuan pada skala nilai cara yang sebenarnya mubah namun tujuannya diharamkan. *Sadd Al Dhariah* memiliki potensi besar untuk digunakan untuk memblokir sarana untuk kerugian publik tertentu (*mafsadah*) atas nama kemaslahatan bersama.⁶⁶

Menurut Thahir Ibn Asyur, *Sadd Al Dhariah* bisa juga dipahami sebagai istilah (*laqab*) yang digunakan oleh para ahli fiqh terkait metode pendekatan hukum yang berfungsi membatalkan, mencegah bahkan melarang tindakan yang awalnya tidak mengandung unsur kerusakan, karena dianggap menyebabkan kerusakan yang disepakati. Titik tumpu metode ini adalah pada konsistensi dalam menjaga ketentuan-ketentuan syari'ah dengan memitigasi segala upaya negatif guna mencapai tujuan, bahkan sebelum resiko itu benar-benar terjadi. Upaya pengekan ini bertujuan lebih spesifik, yaitu menolak risiko buruk dan menjaga kemaslahatan.⁶⁷

Di era digitalisasi, kerangka *ushuliyah sadd adz-dzari'ah* berfungsi sebagai instrumen untuk menghindari berbagai dampak negatif dengan memastikan masyarakat mendapatkan perlindungan yang memadai melalui

⁶⁵ Mohammad Farid Fad, "Perlindungan Data Pribadi dalam Perspektif Sadd Dzari'ah," *Muamalatuna* 13, no. 1 (2021): 52.

⁶⁶ Mohammad Farid Fad, "Perlindungan Data Pribadi dalam...,53.

⁶⁷ Muhammad Thahir Ibn Asyur, *Maqasid Syari'ah Al-Islamiyyah* (Petaling Jaya Malaysia: Dar An-Nafais, 2001), 365.

pengawasan terhadap aktivitas digital secara konsisten. Hal ini didasari pada prinsip bahwa syariat Islam berorientasi sepenuhnya pada perwujudan aspek kemaslahatan dan pencegahan unsur kemudharatan dalam setiap interaksi sosial. Konsekuensi logisnya, segala bentuk sarana dalam aktivitas digital yang patut diduga dapat mendatangkan kemafsadatan bagi masyarakat haruslah dihalangi karena nilai hukumnya menjadi terlarang demi menjaga kebaikan bersama.

8. Pola Pengasuhan Anak

a. Pengertian Pola Pengasuhan Anak

Secara epistemologi kata “pola” diartikan sebagai cara kerja, dan kata “asuh” berarti menjaga, merawat, mendidik membimbing, membantu, melatih anak yang berorientasi menuju kemandirian. Secara terminologi pola asuh orang tua adalah cara terbaik yang ditempuh oleh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari tanggung jawab kepada anak.⁶⁸ Pola asuh adalah pola pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat.⁶⁹

b. Macam-Macam Pola Pengasuhan Anak

⁶⁸ Arjoni, “Pola Asuh Orang Tua dan Relevansinya dengan Pembentukan Kepribadian Anak dalam Perspektif Islam,” *Jurnal Al-Qiyam* Vol. 1, no. 1 (2017): 1–12.

⁶⁹ Fitriyani, “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Pembentukan Karakter Anak di Desa Palasari Kabupaten Bandung,” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* Vol. 1, no. 1 (2015): 2.

Menurut Hourlock (dalam Thoha) mengemukakan ada tiga jenis pola asuh orang tua terhadap anaknya, yakni:⁷⁰

- 1) Pola Asuh Otoriter Pola asuh otoriter ditandai dengan cara mengasuh anak dengan aturan-aturan yang ketat, seringkali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), kebebasan untuk bertindak atas nama diri sendiri dibatasi.
- 2) Pola Asuh Demokratis Pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung pada orang tua.
- 3) Pola Asuh Permisif Pola asuh ini ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, ia diberi kelonggaran seluas-luasnya untuk melakukan apa saja yang dikehendaki.

⁷⁰ Chabib Thoha, *Kapita Selektta Pendidikan Islam* (Pustaka Pelajar, 1996).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis empiris. Penelitian empiris merupakan penelitian yang menggunakan data primer sebagai sumber penelitian.⁷¹ Penelitian hukum empiris merupakan penelitian hukum yang dimaksudkan untuk mengkaji dan menganalisis bekerjanya hukum di dalam masyarakat, yang termanifestasi ke dalam perilaku hukum masyarakat. Penelitian hukum empiris berupaya untuk melihat hukum dalam artian nyata dan meneliti bagaimana perilaku hukum masyarakat dan bagaimana bekerjanya hukum di dalam lingkungan masyarakat.⁷² Oleh sebab itu, penelitian ini merupakan jenis penelitian hukum empiris disebabkan penelitian ini berfokus pada hasil pengumpulan data yang diperoleh langsung dari masyarakat, informan yang telah ditentukan atau para informan lainnya.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan sosiologi hukum (*sociological jurisprudence* atau *socio legal approach*).⁷³ Pendekatan sosiologi hukum digunakan karena penelitian ini tidak hanya mengkaji hukum sebagai seperangkat norma tertulis yang bersifat abstrak (*law in books*),

⁷¹ Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Empiris, Suatu Tinjauan Singkat* (Grafindo Persada, 1983).

⁷² Bachtiar, *METODE PENELITIAN HUKUM*, Cetakan pe (UNPAM PRESS, 2018).

⁷³ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Universitas Indonesia, 2005).

melainkan melihat bagaimana hukum berinteraksi, dipahami, dan diimplementasikan secara nyata dalam perilaku masyarakat (*law in action*).⁷⁴

Pendekatan sosiologi hukum dalam penelitian ini difokuskan untuk membedah interaksi antara kesibukan kerja orang tua dengan kesadaran hukum mereka dalam melakukan tindakan preventif (*sadd al-dhariah*) guna melindungi anak dari ancaman kekerasan seksual di platform digital *game* Roblox. Dengan demikian, pendekatan ini mampu mengungkap faktor-faktor sosial, budaya, ekonomi, maupun kendala struktural yang memengaruhi efektivitas perlindungan anak di ranah domestik.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini berada di RT 6, RW 5, Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang.

D. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini ialah primer sebab sumber informasi dan data diperoleh secara langsung. Sementara sumber data dalam penelitian ini terdiri dari 3 yakni sumber data primer, sekunder, dan tersier yang meliputi:

1. Sumber Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama, yakni para orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang.

2. Sumber Data Sekunder

⁷⁴ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Universitas Indonesia, 2005).

Data yang secara tidak langsung memberikan data kepada peneliti selaku pengumpul data. Data sekunder yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah Al-Qu'ran, Hadist, Ijma', Konsep *Sadd al Dhariah*, Undang-Undang No. 44 tahun 2008 tentang Pornografi, Undang-Undang Nomor 12 tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, dan Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, buku-buku ilmiah hukum, dan hukum Islam, jurnal-jurnal ilmiah hukum dan hukum Islam.

3. Sumber Data Tersier

Sumber data tersier yang digunakan di dalam penelitian ini meliputi kamus hukum, dan *website*.

E. Teknik Penentuan Informan (Sampling)

Teknik penentuan informan yang digunakan ialah *purposive sampling* yang dikembangkan melalui model bertanya *snowball*. Pada teknik *purposive sampling*, penulis telah menentukan informan (tanpa acak) berdasarkan kriteria orang tua pekerja yang memiliki anak aktif bermain *game* pada platform *Roblox*. Informan yang penulis tetapkan ada 6 kemudian dilakukan wawancara dengan model *snowball* agar jawaban informan lebih berkembang dan tidak terpaku pada pertanyaan semata.

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik semi terstruktur, ialah metode wawancara yang menggabungkan elemen wawancara terstruktur (pertanyaan yang sudah ditentukan) dan tidak terstruktur (fleksibilitas untuk mengeksplorasi jawaban secara mendalam). Dalam hal ini, penulis memiliki kebebasan/semi terstruktur untuk bertanya di luar konsep dan informan pun demikian sehingga menciptakan dialog yang lebih luas dan kaya akan informasi. Dalam penelitian ini, terdapat 6 informan dengan data sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Data Informan

No	Nama Orang Tua Pekerja	Pekerjaan
1	Bapak M dan Ibu ES	Keduanya Aparatur Sipil Negara
2	Bapak AW dan Ibu ESR	Keduanya Aparatur Sipil Negara
3	Bapak EC dan Ibu GLR	Bapak S Karyawan Swasta dan Ibu GLR Aparatur Sipil Negara

2. Observasi

Observasi merupakan suatu perilaku mengamati dan mencatat terhadap fakta-fakta yang diperlukan oleh peneliti. Observasi adalah landasan ilmu pengetahuan, karena ilmuwan mendasarkan penelitiannya pada data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui kegiatan observasi.⁷⁵ Peneliti melakukan observasi agar memperoleh pemahaman mengenai kondisi obyektif realitas sosial baik berupa partisipasi maupun proses yang ada dilapangan.

G. Teknik Analisis Data

⁷⁵ Rifa'i Abu Bakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), 90.

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data dan mengorganisasikannya dalam satu pola, kategorisasi, dan satuan uraian dasar.⁷⁶ Dengan demikian, analisis data dilakukan dalam proses. Proses di sini berarti pelaksanaannya mulai dilakukan sejak pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif. Secara umum analisis data mencakup beberapa hal sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, serta memfokuskan pada data yang penting sesuai dengan tema dan pola penelitian. Dalam tahap ini, peneliti akan menyaring data hasil wawancara dan observasi di lapangan untuk disesuaikan dengan dua fokus utama rumusan masalah. Pertama, peneliti mereduksi data mengenai berbagai bentuk peran nyata yang dilakukan orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Pisangcandi dalam mengawasi penggunaan game Roblox, seperti pengaturan waktu main (*screen time*) atau komunikasi terbuka.

Kedua, peneliti memfokuskan reduksi data pada informasi yang berkaitan dengan penerapan norma hukum positif dan prinsip *Sadd al Dhariah* dalam tindakan pencegahan tersebut. Data yang tidak relevan dengan upaya pencegahan kekerasan seksual digital akan dipisahkan agar peneliti dapat menguji keabsahan data yang benar-benar berkaitan erat dengan landasan teori yang digunakan.

2. Penyajian Data

⁷⁶ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (PT. Remaja Rosdakaya, 2009).

Penyajian data berarti menyajikan data hasil penelitian yang telah dilakukan agar data yang telah terkumpul dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penyajian data bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, berdasarkan kategori, dan sejenisnya. Melalui penyajian data maka akan memudahkan apa yang sedang terjadi, rencana tahap selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini dilakukan setelah kegiatan analisis data berlangsung di lapangan maupun setelah selesai di lapangan. Selain itu, penarikan kesimpulan harus sesuai dengan atau berdasarkan analisis data, baik dari catatan lapangan, observasi dan lain-lain yang didapat dari hasil penelitian lapangan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kelurahan Pisangcandi Kecamatan Sukun Kota

Malang

Kelurahan Pisangcandi merupakan salah satu wilayah administratif yang berada di bawah naungan Kecamatan Sukun, yang termasuk dalam wilayah pemerintahan Kota Malang. Secara administratif, kelurahan ini memiliki posisi yang cukup strategis karena berada di kawasan perkotaan yang berkembang pesat serta memiliki akses yang relatif mudah menuju pusat kota dan berbagai fasilitas publik. Kondisi tersebut menjadikan Kelurahan Pisangcandi sebagai salah satu kawasan permukiman yang berkembang dengan dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang cukup beragam. Secara geografis, Kelurahan Pisangcandi terletak di bagian barat wilayah Kota Malang dan termasuk dalam wilayah Kecamatan Sukun yang dikenal sebagai salah satu kecamatan dengan tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Wilayah ini berbatasan dengan beberapa kelurahan lain di sekitarnya, sehingga interaksi sosial dan ekonomi antarwilayah berlangsung secara intensif. Adapun batas wilayah Kelurahan Pisangcandi secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut. Sebelah utara berbatasan dengan wilayah kelurahan lain di Kecamatan Sukun, Sebelah selatan berbatasan dengan wilayah permukiman dan kawasan penunjang aktivitas ekonomi masyarakat, sebelah timur berbatasan dengan wilayah yang mengarah pada pusat Kota Malang, Sebelah barat berbatasan

dengan wilayah kelurahan lain yang masih berada dalam administrasi Kecamatan Sukun.⁷⁷

Kondisi topografi wilayah Kelurahan Pisangcandi relatif datar dengan karakteristik tanah yang sesuai untuk pengembangan kawasan permukiman dan kegiatan ekonomi skala kecil hingga menengah. Sebagai bagian dari wilayah perkotaan, struktur penggunaan lahan di kelurahan ini didominasi oleh kawasan permukiman penduduk, fasilitas umum, sarana pendidikan, sarana ibadah, serta berbagai kegiatan ekonomi masyarakat seperti usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Perkembangan infrastruktur di wilayah ini juga relatif memadai, ditandai dengan tersedianya jaringan jalan, fasilitas kesehatan, serta sarana pendidikan yang mendukung aktivitas masyarakat sehari-hari. Dari segi demografis, Kelurahan Pisangcandi memiliki jumlah penduduk yang cukup besar dengan tingkat kepadatan yang mencerminkan karakteristik wilayah perkotaan. Komposisi penduduknya terdiri dari berbagai kelompok usia dan latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Mayoritas masyarakat di wilayah ini bermata pencaharian di sektor perdagangan, jasa, industri kecil, serta berbagai aktivitas ekonomi informal yang berkembang di kawasan perkotaan. Selain itu, keberadaan sektor usaha mikro, kecil, dan menengah juga menjadi salah satu penopang penting bagi perekonomian masyarakat setempat.

Struktur sosial masyarakat di Kelurahan Pisangcandi menunjukkan karakter masyarakat perkotaan yang heterogen namun tetap menjunjung tinggi nilai-nilai

⁷⁷ Kelurahan Pisangcandi, "Profil Kelurahan Pisang Candi," Kelurahan Pisangcandi Kota Malang, 22 Februari 2016, diakses 7 April 2026, <https://kelpisangcandi.malangkota.go.id/2016/02/new-otonomi-award-lurah-pisang-candi/>

kebersamaan dan gotong royong. Hal ini tercermin dari berbagai kegiatan kemasyarakatan yang diselenggarakan melalui organisasi lokal seperti rukun tetangga (RT), rukun warga (RW), serta lembaga kemasyarakatan lainnya. Keberadaan lembaga-lembaga tersebut berperan penting dalam mendukung pelaksanaan program pembangunan di tingkat kelurahan serta menjadi sarana partisipasi masyarakat dalam berbagai kegiatan sosial dan ekonomi. Selain itu, dari perspektif pembangunan wilayah, Kelurahan Pisangcandi memiliki potensi yang cukup besar dalam mendukung perkembangan ekonomi lokal, khususnya melalui pengembangan usaha kecil dan kegiatan ekonomi berbasis masyarakat. Dukungan infrastruktur, kedekatan dengan pusat aktivitas ekonomi Kota Malang, serta tingginya mobilitas penduduk menjadi faktor yang mendorong pertumbuhan kegiatan ekonomi di wilayah ini. Dengan demikian, Kelurahan Pisangcandi tidak hanya berfungsi sebagai kawasan permukiman, tetapi juga sebagai ruang sosial-ekonomi yang dinamis dalam struktur pembangunan wilayah Kecamatan Sukun dan Kota Malang secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, gambaran umum Kelurahan Pisangcandi menunjukkan bahwa wilayah ini memiliki karakteristik sebagai kawasan perkotaan yang berkembang dengan dinamika sosial, ekonomi, dan demografi yang cukup kompleks. Kondisi tersebut memberikan peluang sekaligus tantangan bagi pemerintah daerah dan masyarakat dalam mewujudkan pembangunan yang berkelanjutan, inklusif, dan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara menyeluruh.

B. Upaya orang tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Platform game Roblox

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial anak, termasuk dalam aktivitas bermain. Salah satu platform permainan daring yang populer di kalangan anak-anak adalah Roblox. Platform ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkomunikasi, serta bermain bersama pemain lain dari berbagai wilayah melalui sistem permainan berbasis dunia virtual. Di satu sisi, platform ini memberikan ruang kreativitas dan hiburan bagi anak, namun di sisi lain juga berpotensi menimbulkan risiko, termasuk potensi terjadinya kekerasan seksual berbasis daring terhadap anak. Berikut adalah contoh bentuk dari kekerasan seksual dalam game Roblox.



Gambar 4. 1

Gambar pertama memperlihatkan dua karakter dalam game Roblox berada di ruang sempit menyerupai toilet dengan posisi tubuh yang sangat dekat dan

berpelukan, sehingga menimbulkan kesan interaksi yang bersifat intim dan mengarah pada unsur seksual tersirat. Dalam konteks permainan yang banyak diakses oleh anak-anak, adegan ini dapat dinilai tidak pantas karena mengandung nuansa sugestif serta berpotensi melanggar norma, terlebih dilakukan di ruang privat.



Gambar 4. 2

Gambar kedua menunjukkan beberapa karakter dalam game Roblox yang sedang berkumpul di suatu area terbuka, dengan percakapan yang mengandung kata-kata bernuansa seksual seperti “*masih prawan ya*” dan “*pantes enak*”. Selain itu, dalam konteks *gameplay*, gerakan karakter yang maju mundur secara berulang sering kali digunakan sebagai bentuk simulasi perilaku seksual secara implisit di dalam game, terutama dalam praktik roleplay yang menyimpang.



Gambar 4.3

Selanjutnya, pada gambar ketiga terlihat beberapa karakter dalam game Roblox yang saling berinteraksi di suatu area permainan dengan menampilkan percakapan yang secara eksplisit mengandung unsur seksual yang dikaitkan dengan tindakan tidak senonoh, serta penggunaan kata-kata yang merendahkan dan melecehkan secara seksual. Selain itu, terdapat pula ungkapan yang mengarah pada objektifikasi tubuh dan pengalaman seksual seseorang, yang menunjukkan adanya bentuk eksploitasi dan pelecehan seksual secara verbal di ruang digital.

Fenomena ini semakin menegaskan bahwa interaksi dalam game tidak hanya berpotensi mengandung kekerasan seksual secara visual dan gestur, tetapi juga melalui komunikasi yang bersifat eksplisit dan merendahkan. Kondisi tersebut menuntut adanya peran aktif orang tua, khususnya orang tua yang memiliki keterbatasan waktu pengawasan karena bekerja di luar rumah dalam melakukan pengawasan tidak hanya pada konten yang dilihat anak, tetapi juga pada interaksi sosial dalam game, termasuk fitur chat dan perilaku pemain lain. Upaya preventif seperti pembatasan fitur komunikasi, edukasi tentang bahasa yang tidak pantas,

serta penguatan literasi digital menjadi langkah penting agar anak tidak terpapar maupun terlibat dalam bentuk kekerasan seksual virtual tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang, diperoleh data empiris mengenai peran orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak pada platform game Roblox. Data ini diperoleh melalui wawancara langsung dengan tiga pasangan orang tua yang memiliki anak pengguna game Roblox.

Wawancara pertama dilakukan kepada Bapak M dan Ibu ES memiliki anak laki-laki berusia 11 Tahun yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar, tentang upaya pengawasan terhadap anak dalam bermain roblox di gawai.

“Kalau kegiatan anak sehari-hari sih ya biasa aja. Pagi bangun, siap-siap sekolah, terus berangkat. Pulangnya sekitar jam 2, habis itu makan, kadang tidur siang. Nah, biasanya habis itu dia mulai pegang HP, entah buat main Roblox atau nonton YouTube. Karena saya sama istri kerja, jadi siang sampai sore itu anak lebih sering sama kakaknya di rumah. Sore kadang dia main di luar sama teman-temannya, tapi nggak lama. Malam ya seperti biasa, mandi, makan, kadang belajar dikit, terus pegang HP lagi sebelum tidur. Kalau saya sendiri jujur nggak bisa ngawasin terus, soalnya kerja dari pagi sampai sore. Jadi paling saya mantau lewat chat atau nelson aja. Malam baru sempat tanya-tanya dia habis ngapain aja. Soal Roblox, saya kira itu cuma game biasa buat anak-anak. Saya belum kepikiran kalau di dalamnya bisa ada hal-hal yang berbahaya, apalagi sampai ke arah kekerasan seksual atau semacamnya. Jadi pengawasan saya ya masih sebatas waktu aja, jangan sampai kebablasan. Biasanya saya batasi 1–2 jam, tapi kadang ya bisa lebih juga. Saya juga pernah cek HP-nya, tapi cuma sekilas aja, belum sampai lihat chat atau detail di dalam gamenya. Waktu itu saya mikirnya, selama anak di rumah dan kelihatannya biasa aja, ya aman-aman saja.”⁷⁸

Sedangkan istri dari bapak M atau Ibu ES menyampaikan pendapatnya tentang anaknya dalam bermain roblox, sebagai berikut:

⁷⁸ Wawancara Bapak M, (Malang, 1 April 2026)

“Menurut saya juga kurang lebih sama. Anak pulang sekolah ya makan, istirahat, ngaji terus pegang HP. Roblox itu memang sering dia mainkan, soalnya teman-temannya juga pada main itu. Saya sendiri sebenarnya nggak terlalu ngerti Roblox itu seperti apa. Saya kira ya cuma game biasa. Jadi saya belum pernah mikir sampai ke arah ada bahaya atau konten yang nggak pantas di dalamnya. Kalau malam saya biasanya ngobrol sama anak, tanya dia habis ngapain, tapi ya santai aja. Belum sampai ngecek detail dia main apa atau ngobrol sama siapa. Saya lebih fokus ke ngatur waktunya aja, jangan sampai terlalu lama. Dulu saya ngerasa, yang penting anak masih di rumah, nggak kelihatan aneh-aneh, ya berarti aman.”⁷⁹

Untuk memperdalam data penelitian serta melihat adanya perubahan sikap dan pola pengasuhan orang tua, peneliti kemudian melakukan wawancara lanjutan kepada informan yang sama. Wawancara kedua ini bertujuan untuk meninjau sejauh mana pemahaman orang tua berkembang setelah mengetahui adanya potensi bahaya dalam game Roblox, khususnya terkait kekerasan seksual berbasis digital seperti interaksi tidak pantas dan simulasi avatar dalam *condo games*. Dengan demikian, wawancara lanjutan ini menjadi penting untuk membandingkan kondisi awal pada wawancara pertama dengan perubahan yang terjadi setelah adanya peningkatan kesadaran dan pengetahuan orang tua.

“Sekarang saya lebih peka sih, soale nek dipikir-pikir ternyata Roblox itu ora seaman sing saya kira dulu. Saya baru ngerti kalau di dalamnya bisa ada risiko pelecehan, misalnya lewat chat sama orang asing, terus juga ada konten yang mengarah ke pornografi lewat gerakan avatar atau game tertentu. Soalnya kemarin itu saya sempat kaget, ternyata anak saya pernah ngobrol sama orang yang nggak dikenal di Roblox. Awalnya saya tahu dari HP-nya, pas saya cek ada chat yang menurut saya aneh. Di situ saya langsung marah banget, karena saya ngerasa ini sudah bahaya. Dari situ saya langsung ubah aturan di rumah. Sekarang HP benar-benar saya batasi. Anak nggak bisa lagi bebas pegang HP seperti dulu. Ada jamnya, dan itu pun harus seizin saya. Kalau saya lagi di rumah, saya usahakan dia main di dekat saya biar bisa saya awasi langsung. Saya juga lebih sering ngecek HP-nya, termasuk chat dan game yang dia buka. Saya sudah kasih tahu juga ke anak, jangan pernah ngobrol sama orang asing, apalagi kalau sudah mulai

⁷⁹ Wawancara Ibu ES, (Malang, 1 April 2026)

ngomong yang aneh-aneh. Kalau dia melanggar, saya langsung ambil HP-nya tanpa banyak kompromi. Soalnya saya sudah pernah lihat sendiri risikonya, jadi sekarang saya nggak mau kecolongan lagi. Saya memang jadi lebih keras, tapi menurut saya ini demi kebaikan anak juga. Cuma ya itu, karena saya sama istri sama-sama kerja, kita nggak bisa ngawasin terus. Kadang kita sudah buat aturan, tapi anak masih suka bandel. Dia pernah beberapa kali ambil HP untuk buka game roblox diam-diam, padahal sudah dilarang. Di situ jujur saya sama istri kadang bingung juga. Di satu sisi kita mau tegas, tapi di sisi lain kita juga punya keterbatasan waktu karena kerja. Jadi ya kadang masih kecolongan juga. Intinya sekarang saya lebih waspada, karena nek sampe kecolongan kan bahaya.”⁸⁰

Selanjutnya, Ibu ES kembali menyampaikan pendapatnya di wawancara lanjutan ini.

“Iya, saya juga kaget waktu tahu anak ternyata pernah ngobrol sama orang asing di game. Dari situ saya langsung merasa harus lebih tegas. Sekarang HP benar-benar saya atur, nggak boleh sembarangan dipegang. Saya juga jadi lebih sering cek HP anak, lihat dia main apa, buka apa. Bahkan sekarang saya sering ingetin dia soal bahaya orang asing di internet. Tapi memang nggak mudah. Anak kadang masih bandel. Sudah diingatkan berkali-kali, tapi tetap saja ada saja cara dia buat pegang HP diam-diam, apalagi kalau kita lagi sibuk kerja atau ada urusan lain. Kadang saya sama abinya juga ngerasa bingung, sudah berusaha tegas tapi tetap saja ada celah. Apalagi kita kan nggak selalu bisa ada di samping anak terus. Jadi ya memang butuh usaha ekstra, nggak bisa cuma sekali dua kali diingatkan. Jadi sekarang saya lebih sering cek HP anak, lihat dia main apa. Saya juga lebih tegas soal aturan, nggak boleh tiap hari pegang HP. Menurut saya ya, *nek wong tuwo ora ngawasi tenan, anak iso gampang ke arah sing nggak bener.*”⁸¹

Hasil wawancara yang dilakukan oleh Bapak M dan Ibu ES, sama-sama memiliki keterbatasan waktu dalam mendampingi anak secara langsung karena bekerja dari pagi hingga sore, sehingga pengasuhan sehari-hari juga melibatkan anggota keluarga lain. Meskipun demikian, mereka tetap berupaya menjalankan peran pengawasan dan komunikasi dengan anak, terutama pada malam hari. Keduanya menunjukkan kesadaran yang cukup baik terhadap potensi risiko

⁸⁰ Wawancara, Bapak M, (Malang, 26 april 2026)

⁸¹ Wawancara Ibu ES, (Malang, 26 April 2026)

penggunaan game seperti Roblox, khususnya terkait interaksi dengan orang asing dan kemungkinan paparan konten yang tidak pantas seperti pornografi. Bentuk pengawasan yang dilakukan meliputi pemberian batas waktu bermain (sekitar 1-2 jam per hari), pemantauan aktivitas anak melalui komunikasi langsung maupun pemeriksaan perangkat, serta pemberian nasihat agar anak lebih berhati-hati.

Selain itu, terdapat pembagian peran dalam pengasuhan, di mana ayah cenderung lebih fokus pada pemantauan dan pengecekan, sementara ibu lebih berperan dalam komunikasi dan penegakan aturan secara tegas. Jika terjadi pelanggaran, orang tua tidak ragu memberikan sanksi sebagai bentuk kontrol. Secara umum, kedua narasumber menilai bahwa perlindungan anak tidak hanya bergantung pada hukum, tetapi terutama pada peran aktif orang tua dalam melakukan pengawasan, pencegahan, dan penanaman nilai, termasuk nilai agama, sebagai dasar dalam membimbing anak menghadapi pengaruh negatif dari lingkungan digital.

Demikian pendampingan orang tua terhadap anak yang menggunakan gawai bukan hanya melihat akan tetapi orang tua menjadi guru bagi anak untuk menjadikan gawai tersebut menjadi media stimulasi anak.⁸² Dalam hal ini, pola asuh yang digunakan oleh sepasang orang tua ini yaitu awalnya permisif yang ditandai dengan rendahnya kontrol orang tua terhadap anak serta minimnya penerapan aturan dan batasan yang tegas. Dalam pola ini, orang tua cenderung memberikan kebebasan yang luas kepada anak tanpa disertai pengawasan yang

⁸² Andi Baeduri Pawiloi dkk., "Pemberian Gawai Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Ibu Bekerja)," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 2 (2025): 3060, <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i2.7732>.

memadai, sehingga anak memiliki keleluasaan dalam menentukan perilakunya sendiri tanpa arahan yang jelas.⁸³

Namun seiring berjalannya waktu, pola pengasuhan berubah menjadi otoriter, karena aturan yang diberikan oleh orangtua tersebut cukup jelas dan orangtua juga sempat untuk memeriksa gawai yang digunakan oleh anak. Dengan ciri pola asuh otoriter yang mengharuskan anak tunduk serta patuh terhadap peraturan yang telah dibuat oleh orang tua, pengawasan orang tua yang cukup ketat, dan anak hampir tidak pernah diberi pujian, anak hampir tidak pernah mendapatkan kompromi dari orang tua sehingga pola asuh yang dilakukan menjadi satu arah.⁸⁴ Dalam kasus terdapat bentuk kekerasan tetapi bahaya chat asing di fitur roblox, dan orang tua berusaha melindungi anaknya dari bahaya.

Berikutnya, hasil wawancara yang diperoleh dari pasangan Bapak AW dan Ibu ESR memiliki anak umur 9 tahun yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar, sama halnya mengkhawatirkan anaknya dalam bermain roblox di gadget pribadi.

“Saya sama istri kerja dari jam 7 pagi sampai jam 4 sore. Biasanya pulang sekolah, makan, istirahat, terus main seperti biasa. Sekarang saya sudah cukup paham kalau Roblox itu nggak sepenuhnya aman. Dulu memang saya kira cuma game biasa buat anak-anak, tapi setelah cari tahu dan dengar dari orang lain, ternyata di dalamnya bisa ada interaksi sama orang asing, bahkan ada konten yang mengarah ke hal-hal nggak pantas. Saya sempat kaget juga waktu lihat di internet kalo di roblox ada yang mengarah ke pornografi, walaupun bentuknya animasi lewat gerakan karakter atau game tertentu. Dari situ saya jadi mikir ulang, ternyata ini nggak bisa dianggap sepele. Soal HP, dari awal sudah ada aturan. Anak cuma boleh pegang HP di hari libur saja. Hari sekolah atau hari efektif tidak saya berikan. Jadi memang sudah dibatasi dari awal.

⁸³ Siti Nurjanah, “Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak,” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 2 (2019): 120–122.

⁸⁴ Hayyin Nur Fauziyah, “Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)” (diploma, IAIN Ponorogo, 2022), 11, <https://etheses.iainponorogo.ac.id/18379/>.

Sore hari sebenarnya saya pengen dia main di luar sama teman-temannya, tapi anaknya lebih suka di rumah. Lebih milih main sendiri atau pegang HP. Dari situ sempat ada rasa khawatir juga. Alhamdulillahnya, anaknya masih bisa dibilangin. Nggak pernah sampai melawan atau marah. Waktu disuruh berhenti, langsung berhenti. Itu yang bikin saya masih agak tenang. Pernah juga saya lihat sendiri dia lagi ngobrol sama orang yang nggak dikenal di Roblox. Di situ saya langsung kaget dan langsung saya tegur. Saya jelasin pelan-pelan kalau itu bahaya, nggak boleh sembarangan ngobrol sama orang asing, apalagi sampai masuk ke hal yang nggak pantas. Setelah kejadian itu, langsung saya ambil langkah. Sekarang HP-nya sudah dipasang family control. Jadi saya bisa tahu dia buka apa saja, main apa, dan aktivitasnya seperti apa. Waktu main juga tetap dibatasi, walaupun di hari libur. Intinya sekarang lebih waspada dan nggak bisa dilepas begitu saja.”⁸⁵

Ibu ESR sepakat dengan suaminya Bapak AW, beliau menuturkan:

“Sebagai ibu, jujur lebih ke rasa khawatir sih. Soalnya anak memang lebih sering di rumah dan kelihatan lebih nyaman main HP daripada main di luar. Kadang lihat dia asyik sendiri, jadi kepikiran juga, takutnya dia terlalu masuk ke dunia HP. Awalnya memang nggak terlalu ngerti Roblox itu seperti apa. Setelah tahu ternyata ada konten yang mengarah ke pornografi, walaupun bentuknya animasi, langsung kepikiran anak. Apalagi kalau sampai berinteraksi sama orang asing, itu yang bikin makin waspada. Aturan soal HP sebenarnya sudah ada dari awal, hanya boleh di hari libur. Tapi menurut saya, pembatasan saja belum cukup. Orang tua tetap harus ngerti juga apa yang anak lakukan di dalamnya. Waktu lihat dia sempat ngobrol sama orang yang nggak dikenal, saya coba ajak ngobrol pelan-pelan. Nggak langsung dimarahin, tapi ditanya dulu, terus dijelaskan kenapa itu bahaya. Alhamdulillah anaknya masih nurut dan bisa menerima. Sekarang lebih sering komunikasi sama anak. Ditanya dia lagi main apa, lagi lihat apa, jadi dia juga terbuka. Walaupun kerja dari pagi sampai sore, tetap diusahakan ada waktu buat itu. Untuk pengawasan, sekarang sudah pakai family control. Lumayan membantu, jadi lebih tenang karena bisa lihat aktivitasnya. Tapi menurut saya tetap harus diimbangi dengan pendekatan ke anak, biar dia bukan cuma nurut, tapi juga paham.”⁸⁶

Pada intinya Bapak AW dan Ibu ESR memiliki pemahaman yang luas mengenai Roblox dan mengetahui adanya potensi konten negatif, termasuk unsur

⁸⁵ Wawancara Bapak A, (Malang, 2 April 2026)

⁸⁶ Wawancara Ibu SW, (Malang, 2 April 2026)

kekerasan dan hal yang tidak pantas, mereka mempunyai persepsi yang cukup signifikan dan menjadi waspada terhadap aktivitas digital anak. Kesadaran ini mendorong mereka untuk mulai terlibat lebih aktif dalam pengawasan, meskipun memiliki keterbatasan waktu karena bekerja. Bentuk keterlibatan tersebut antara lain dengan menerapkan pembatasan penggunaan HP, menggunakan fitur *parental control*, serta lebih aktif berkomunikasi dengan anak.

Selain itu, kedua orang tua juga menunjukkan adanya upaya untuk meningkatkan literasi digital mereka sendiri, meskipun belum sepenuhnya memahami fitur-fitur dalam Roblox. Mereka menyadari bahwa peran orang tua tidak bisa pasif, melainkan harus ikut belajar agar dapat membimbing anak secara tepat dari sisi pengasuhan, pendekatan yang digunakan mencakup pemberian nasihat, penjelasan tentang batasan perilaku, serta pemberian sanksi ketika anak melanggar aturan. Nilai pencegahan juga ditekankan, termasuk melalui pendekatan agama, sebagai dasar untuk melindungi anak dari pengaruh negatif.

Secara umum, wawancara ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan peran aktif orang tua dalam menghadapi risiko dunia digital, dengan menekankan pentingnya pengawasan, komunikasi, pembatasan, serta edukasi baik bagi anak maupun orang tua sendiri.

Pendapat yang disampaikan oleh kedua orang tua ini yaitu upaya anak agar terhindar dari negatifnya permainan roblox dan menghindari pelecehan melalui fitur chat serta konten pornografi dalam bentuk *condo games*. Sesuai dengan cara mendidik anak hal ini termasuk dengan pola asuh otoriter yang dimana orang tua ini meluangkan waktu untuk memeriksa handphone anak, memberi batasan dalam

bermain handphone, menggunakan *parental control*, serta menegur sang anak ketika mulai terlihat mencurigakan. Dengan pola asuh ini yang cenderung bersikap mendekte (memerintah anak tanpa kompromi/mengharuskan), bersikap kaku, orang tua suka menghukum menjadikan sang anak kurang inisiatif, tidak disiplin, cenderung ragu, dan mudah gugup.⁸⁷

Terakhir, hasil wawancara dari Bapak EC dan Ibu GLR mengenai anaknya yang bermain roblox.

“Kerjaan saya sistem shift, jadi waktunya nggak tentu. Kadang pagi, kadang malam, bahkan kadang ada lembur yang tiba-tiba, jadi makin nggak bisa diprediksi. Di rumah juga jadi nggak selalu bisa ngawasin anak. Soal Roblox sendiri, dulu saya nggak ngerti sama sekali. Saya kira ya cuma game biasa buat hiburan anak-anak. Anak kesehariannya habis sekolah ya makan, istirahat, terus kadang pegang HP, kadang juga main di luar sama teman-temannya. Jadi saya lihat masih biasa saja. Saya paling cuma tanya sekilas, dia lagi main apa. Tapi nggak sampai saya cek detail. Saya merasa belum ada yang perlu dikhawatirkan.”⁸⁸

Setelah penjelasan dari Bapak EC dilanjutkan dengan Ibu GLR menyampaikan pendapatnya bahwa, sebagai berikut:

“Saya juga santai saja. Anak masih sering main di luar juga, jadi saya pikir masih seimbang. Saya juga nggak begitu paham Roblox itu seperti apa. Jadi waktu anak main, ya saya biarkan saja. Paling cuma saya ingetin soal waktu, jangan sampai kelamaan. Soal dia ngobrol sama siapa atau isi di dalam game, jujur belum terlalu saya perhatikan. Waktu itu saya merasa masih aman-aman saja.”⁸⁹

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara lanjutan kepada informan yang sama, dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman dan perubahan pola pengawasan orang tua setelah menyadari adanya risiko dalam penggunaan game roblox.

⁸⁷ Lailul Ilham, “DAMPAK POLA ASUH OTORITER TERHADAP PEKEMBANGAN ANAK,” *Islamic EduKids* 4, no. 2 (2022): 65, <https://doi.org/10.20414/iek.v4i2.5976>.

⁸⁸ Wawancara Bapak EC, (Malang, 2 April 2026)

⁸⁹ Wawancara Ibu GLR, (Malang, 2 April 2026)

“Mulai berubah itu pas ada kejadian yang bikin saya kaget. Anak saya tiba-tiba masuk ke grup chat di Roblox, padahal dia sendiri nggak ngerti itu grup apa. Pas saya lihat, isinya malah akun-akun dengan avatar yang nggak pantas, sudah mengarah ke pornografi. Di situ saya langsung emosi. Kaget, marah, campur jadi satu, karena saya ngerasa ini sudah bahaya. Saya langsung tegur anak, cukup keras waktu itu. Setelah itu saya langsung hapus aplikasi Roblox dari HP-nya. Saya pikir selesai sampai situ. Tapi ternyata nggak. Anak tetap saja bandel, dia install lagi sendiri tanpa sepengetahuan saya. Kalau sudah begitu, saya kasih sanksi yang lebih tegas, jadi dia nggak boleh main HP sama sekali walaupun lagi hari libur. Menurut saya memang harus agak tegas sekarang, soalnya risikonya juga nggak kecil. Dari situ saya sadar, ini nggak bisa dianggap ringan. Akhirnya sekarang saya buat aturan lebih ketat. HP cuma boleh dipakai di hari libur saja, nggak setiap hari seperti dulu. Saya juga pasang family control biar bisa pantau dari jauh, soalnya kerja saya kan nggak tentu, apalagi kadang ada lembur mendadak. Jadi saya nggak selalu bisa ada di rumah.”⁹⁰

Pendapat Bapak EC tersebut dipertegas oleh Ibu GLR, yakni:

“Waktu kejadian itu saya langsung kepikiran banget. Nggak nyangka anak bisa masuk ke grup yang isinya seperti itu. Dari situ saya merasa harus lebih serius. Sekarang memang sudah beda. HP dibatasi, cuma boleh di hari libur. Itu pun tetap kami lihat dan awasi. Saya juga tahu kondisi suami yang kerjanya shift, bahkan kadang ada lembur tiba-tiba. Jadi memang nggak bisa selalu mengandalkan pengawasan dari beliau. Makanya saya berusaha lebih sering ngecek dan komunikasi sama anak. Saya tanya dia lagi ngapain, lagi buka apa. Tapi memang nggak mudah. Anak masih suka bandel, apalagi kalau kita lagi sibuk. Pernah juga dia ambil HP diam-diam. Kadang saya sama suami juga ngerasa bingung. Sudah dibatasi, sudah dijelasin, tapi tetap saja ada celah. Jadi sekarang selain aturan, saya lebih sering ajak dia ngobrol pelan-pelan. Biar dia ngerti, bukan cuma takut dimarahin.”⁹¹

Sedangkan Bapak EC dan Ibu GLR memiliki keterbatasan waktu pengasuhan karena sistem kerja yang tidak menentu (shift), sehingga interaksi langsung dengan anak tidak selalu konsisten. Namun demikian, setelah mengetahui

⁹⁰ Wawancara Bapak EC, (Malang, 26 April 2026)

⁹¹ Wawancara Ibu GLR, (Malang, 26 April 2026)

adanya potensi konten negatif dalam Roblox, keduanya mengalami peningkatan kesadaran dan kewaspadaan terhadap aktivitas digital anak.

Awalnya, mereka menganggap Roblox sebagai permainan yang aman, tetapi informasi mengenai risiko konten tidak pantas mendorong perubahan sikap menjadi lebih peduli dan aktif dalam pengawasan. Bentuk pengawasan yang dilakukan meliputi pembatasan penggunaan gawai yang hanya diperbolehkan saat hari libur serta pemasangan *parental control* untuk memantau aktivitas anak. Selain itu, orang tua juga melakukan pengecekan langsung, menghapus aplikasi Roblox jika dianggap berisiko, dan memberikan sanksi tegas jika anak melanggar aturan.

Meskipun pemahaman terhadap fitur Roblox masih terbatas, kedua orang tua menunjukkan upaya untuk belajar dan menyesuaikan pola pengasuhan dengan tantangan era digital. Mereka juga menerapkan aturan dan sanksi ketika anak melanggar, sebagai bentuk penanaman disiplin dan tanggung jawab.

Secara umum, wawancara ini menunjukkan bahwa keterbatasan waktu tidak menghalangi orang tua untuk tetap menjalankan peran pengawasan. Kesadaran, komunikasi, pembatasan, serta ketegasan dalam mendidik anak menjadi faktor utama dalam upaya melindungi anak dari dampak negatif penggunaan media digital. Berdasarkan wawancara diatas menyimpulkan bahwa awalnya orang tua tersebut menggunakan pola asuh yang sama yaitu permisif. Karena orang tua ini

lebih mementingkan urusan mereka sendiri daripada kepentingan anak, yang membuat perhatian kepada anak kurang.⁹²

Namun seiring berjalannya waktu, pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua dalam penelitian ini cenderung mengarah pada pola asuh otoriter. Hal ini ditunjukkan dengan adanya keseimbangan antara pemberian kebebasan kepada anak untuk bermain game dan penerapan kontrol melalui aturan serta pengawasan. Orang tua tidak sepenuhnya melarang anak bermain Roblox, tetapi memberikan batasan serta pendampingan, sehingga anak tetap memiliki ruang untuk berkembang namun dalam koridor yang aman. Di sisi lain, terdapat pula unsur pola asuh otoriter dalam bentuk terbatas, terutama dalam hal penegakan aturan dan pemberian sanksi ketika anak melanggar. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua mengombinasikan dua pendekatan pengasuhan sebagai bentuk adaptasi terhadap kondisi digital yang kompleks.

Dengan demikian, bentuk peran orang tua pekerja dalam penelitian ini tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga aktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Orang tua tidak hanya berfungsi sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pendidik dan pelindung yang berupaya membekali anak dengan pemahaman mengenai risiko di dunia digital. Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa pola pengawasan orang tua terhadap penggunaan Roblox oleh anak masih menghadapi berbagai tantangan, terutama yang berkaitan dengan keterbatasan waktu, rendahnya

⁹² Susan Nurhayati, *DAMPAK POLA ASUH PERMISIF TERHADAP PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI*, t.t., 38.

literasi digital, serta kurangnya pemahaman terhadap fitur pengamanan yang tersedia. Meskipun demikian, terdapat kesadaran yang cukup baik dari orang tua terkait pentingnya perlindungan anak, baik dari perspektif hukum maupun agama. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan edukasi digital bagi orang tua serta optimalisasi peran keluarga dalam mengawasi aktivitas anak di ruang digital.

Dari keseluruhan temuan tersebut, terlihat bahwa pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua pekerja cenderung menekankan pada kombinasi antara komunikasi, pengawasan, dan pengendalian. Orang tua tidak sepenuhnya melarang anak untuk mengakses game Roblox, namun memberikan batasan serta melakukan pendampingan secara tidak langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan waktu tidak serta-merta menghilangkan peran orang tua, melainkan mendorong munculnya bentuk pengasuhan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

C. Upaya orang tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Platform game Roblox Perspektif Hukum Positif

Dalam perspektif teori hukum, perlindungan anak merupakan tanggung jawab bersama antara negara, masyarakat, dan keluarga. Menurut Arif Gosita, perlindungan anak merupakan segala kegiatan yang bertujuan untuk menjamin dan melindungi anak serta hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan

berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan.⁹³ Sementara itu, Maidin Gultom menyatakan bahwa perlindungan anak merupakan upaya untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak serta memberikan perlindungan dari segala bentuk kekerasan, diskriminasi, dan eksploitasi yang dapat menghambat perkembangan anak.⁹⁴

Negara telah memberikan payung hukum melalui beberapa regulasi, antara lain Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, serta Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Ketiga regulasi tersebut menegaskan kewajiban negara, masyarakat, dan keluarga untuk melindungi anak dari berbagai bentuk kekerasan seksual, termasuk yang terjadi di ruang digital.

1. Analisis berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak

Dalam perspektif hukum, perlindungan anak merupakan segala upaya yang menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, serta terlindungi dari kekerasan dan eksploitasi. Prinsip ini secara normatif diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Anak yang menegaskan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam memberikan pengasuhan,

⁹³ Ghoni, M. R., & Pujiyono, P. (2020). Perlindungan hukum terhadap anak yang berhadapan dengan hukum melalui implementasi diversifikasi di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 2(3), 331-342

⁹⁴ Qodariah, Aulia Noviani. "Analisis Sanksi Pidana Child grooming Dalam Pasal 45B Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Perspektif Hukum Pidana Islam." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024. <https://share.google/Bxr6O1vmxDNRt81y2>.

pendidikan, serta perlindungan terhadap anak, termasuk dalam pemanfaatan teknologi digital.⁹⁵

Undang-Undang Perlindungan Anak menempatkan anak sebagai subjek hukum yang memiliki hak untuk memperoleh perlindungan dari kekerasan dan kejahatan seksual. Pasal 15 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 menyatakan:

- “Setiap Anak berhak untuk memperoleh perlindungan dari:
- b. penyalahgunaan dalam kegiatan politik;
 - c. pelibatan dalam sengketa bersenjata;
 - d. pelibatan dalam kerusuhan sosial;
 - e. pelibatan dalam peristiwa yang mengandung unsur Kekerasan;
 - f. pelibatan dalam peperangan; dan
 - g. kejahatan seksual.”⁹⁶

Ketentuan tersebut memperlihatkan bahwa perlindungan anak dari kejahatan seksual merupakan hak yang wajib dijamin. Dalam konteks Roblox, kejahatan seksual tidak harus dipahami secara sempit sebagai tindakan seksual fisik. Risiko tersebut dapat muncul melalui percakapan tidak pantas, ajakan seksual, paparan avatar yang mengarah pada pornografi, atau simulasi seksual dalam *condo games*. Anak sebagai pengguna game berada dalam posisi rentan karena belum memiliki kemampuan penuh untuk memahami dan menilai risiko dari interaksi digital yang ia alami.

Pasal 1 angka 15a Undang-Undang Perlindungan Anak juga memberikan pengertian kekerasan sebagai berikut:

“Kekerasan adalah setiap perbuatan terhadap Anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual,

⁹⁵ Said, M. F. (2018). Perlindungan hukum terhadap anak dalam perspektif hak asasi manusia. JCH (Jurnal Cendekia Hukum), 4(1), 141-152

⁹⁶ Pasal 15 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum.”⁹⁷

Definisi tersebut penting karena memperluas pemahaman bahwa kekerasan terhadap anak tidak hanya berupa luka fisik. Paparan anak terhadap konten seksual, percakapan cabul, atau interaksi manipulatif dengan orang asing di ruang digital dapat menimbulkan penderitaan psikis dan seksual. Dalam penelitian ini, kekerasan seksual terhadap anak di Roblox lebih tepat dipahami sebagai risiko kekerasan seksual berbasis digital yang perlu dicegah sejak awal, sebelum berkembang menjadi tindakan yang lebih serius.

Kewajiban orang tua dalam memberikan perlindungan juga ditegaskan dalam Pasal 26 ayat (1) Undang-Undang Perlindungan Anak:

- “Orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk:
- a. mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi Anak;
 - b. menumbuhkembangkan Anak sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya;
 - c. mencegah terjadinya perkawinan pada usia Anak;
 - d. dan memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti pada Anak.”⁹⁸

Jika dikaitkan dengan hasil wawancara, kewajiban tersebut tampak dalam perubahan sikap orang tua. Pada tahap awal, beberapa orang tua masih memahami Roblox sebagai permainan biasa. Bapak M menyampaikan:

“.... soal Roblox, saya kira itu cuma game biasa buat anak-anak. Saya belum kepikiran kalau di dalamnya bisa ada hal-hal yang berbahaya, apalagi sampai ke arah kekerasan seksual atau semacamnya....”⁹⁹

⁹⁷ Pasal 1 angka 15a Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

⁹⁸ Pasal 26 ayat (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.

⁹⁹ Bapak M, wawancara, (Malang, 1 April 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan awal masih bersifat permukaan. Orang tua hanya mengatur durasi bermain, tetapi belum menyentuh aspek substansi, seperti isi percakapan, identitas lawan komunikasi anak, serta jenis game yang diakses. Pandangan serupa tampak dari keterangan Ibu ES:

“...saya sendiri sebenarnya nggak terlalu ngerti Roblox itu seperti apa. Saya kira ya cuma game biasa. Jadi saya belum pernah mikir sampai ke arah ada bahaya atau konten yang nggak pantas di dalamnya...”¹⁰⁰

Cuplikan tersebut memperlihatkan adanya keterbatasan literasi digital orang tua. Anak dianggap aman selama berada di rumah dan tidak menunjukkan perubahan perilaku yang mencolok. Padahal, dalam ruang digital, anak dapat tetap berada di rumah secara fisik, tetapi secara virtual masuk ke ruang komunikasi yang tidak aman. Di sinilah letak pentingnya perluasan makna perlindungan anak, rumah tidak otomatis menjadi ruang aman apabila akses digital anak tidak diawasi.

Perubahan mulai terlihat ketika orang tua mengetahui adanya potensi bahaya dalam Roblox. Dalam wawancara lanjutan, Bapak M menyampaikan:

“...sekarang saya lebih peka sih, soale nek dipikir-pikir ternyata Roblox itu ora seaman sing saya kira dulu. Saya baru ngerti kalau di dalamnya bisa ada risiko pelecehan, misalnya lewat chat sama orang asing, terus juga ada konten yang mengarah ke pornografi lewat gerakan avatar atau game tertentu...”¹⁰¹

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya proses kesadaran hukum dalam diri orang tua. Bapak M tidak lagi memandang Roblox sebagai hiburan netral,

¹⁰⁰ Ibu ES, wawancara, (Malang, 1 April 2026)

¹⁰¹ Bapak M, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

tetapi sebagai ruang digital yang perlu diawasi. Tindakan membatasi HP, memeriksa chat, mengawasi game yang dibuka anak, dan melarang anak berkomunikasi dengan orang asing merupakan implementasi konkret dari kewajiban orang tua untuk melindungi anak sebagaimana dimaksud Pasal 26 ayat (1).

Pada keluarga Bapak AW dan Ibu ESR, bentuk perlindungan tampak lebih komunikatif. Ibu ESR menyampaikan:

“...pembatasan saja belum cukup. Orang tua tetap harus ngerti juga apa yang anak lakukan di dalamnya. Waktu lihat dia sempat ngobrol sama orang yang nggak dikenal, saya coba ajak ngobrol pelan-pelan. Nggak langsung dimarahin, tapi ditanya dulu, terus dijelasin kenapa itu bahaya....”¹⁰²

Kutipan ini menunjukkan bahwa perlindungan anak tidak cukup dilakukan melalui larangan. Orang tua juga perlu memberi pemahaman agar anak mampu mengenali risiko secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendekatan perlindungan anak yang menempatkan anak bukan hanya sebagai objek kontrol, tetapi juga sebagai subjek yang perlu diedukasi sesuai tingkat perkembangan usianya.

Selanjutnya, Pasal 76I Undang-Undang Perlindungan Anak menyatakan:

“Setiap Orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan eksploitasi secara ekonomi dan/atau seksual terhadap Anak.”¹⁰³

Pasal ini relevan dalam konteks Roblox karena anak dapat berada dalam ruang digital yang memuat simulasi seksual atau interaksi seksual berbasis

¹⁰² Ibu ESR, wawancara, (Malang, 2 April 2026)

¹⁰³ Pasal 76I Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

avatar. Dalam wawancara dengan Bapak EC, ditemukan bahwa anak sempat masuk ke grup chat yang memuat avatar tidak pantas:

“....Anak saya tiba-tiba masuk ke grup chat di Roblox, padahal dia sendiri nggak ngerti itu grup apa. Pas saya lihat, isinya malah akun-akun dengan avatar yang nggak pantas, sudah mengarah ke pornografi....”¹⁰⁴

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa anak dapat masuk ke ruang digital yang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan psikologisnya tanpa memahami sepenuhnya makna dari konten yang ia lihat. Dalam konteks Pasal 76I, orang tua yang mengetahui adanya risiko semacam itu memiliki kewajiban moral dan hukum untuk tidak membiarkan anak terus berada dalam ruang tersebut. Tindakan Bapak EC yang kemudian menghapus aplikasi Roblox, membatasi penggunaan HP, dan memasang *family control* dapat dipahami sebagai bentuk pencegahan terhadap potensi eksploitasi seksual digital.

Game online dengan fitur interaktif seperti chat, voice call, dan hadiah virtual membuka ruang bagi pelaku untuk mendekati anak secara bebas, terutama ketika pengawasan orang tua lemah.¹⁰⁵ Temuan tersebut memperkuat data lapangan bahwa orang tua pekerja, meskipun memiliki keterbatasan waktu, tetap perlu membangun mekanisme perlindungan yang aktif.

Lebih jauh lagi, jika dikaitkan dengan dinamika wawancara pertama dan lanjutan, terlihat bahwa orang tua tidak hanya menjalankan kewajiban secara

¹⁰⁴ Bapak EC, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

¹⁰⁵ Ketut Arya Amanta Wiguna, I Putu Edi Rusmana, Ni Nyoman Juwita Arswati, dan Ni Gusti Agung Ayu Mas Tri Wulandari, “Pengaturan Hukum Positif Indonesia Terkait Perlindungan Anak Terhadap Modus Operandi Child Grooming Melalui Cyberspace Game Online,” *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 5 (2025): 6745–6746. DOI: <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2322>.

normatif, tetapi juga mengalami proses kesadaran hukum (*legal awareness*). Mereka yang awalnya tidak memahami risiko, kemudian setelah mendapatkan informasi, mulai mengubah pola pengasuhan dengan tujuan utama melindungi anak dari bahaya yang lebih besar.

Dengan demikian, berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak, upaya orang tua pekerja dalam membatasi penggunaan gawai, memeriksa chat, memasang *parental control*, menghapus aplikasi berisiko, dan membangun komunikasi dengan anak merupakan bentuk implementasi kewajiban hukum untuk melindungi anak dari kekerasan dan eksploitasi seksual di ruang digital.

2. Analisis Berdasarkan Undang-Undang Pornografi

Selain itu, Undang-Undang Pornografi juga mengatur larangan terhadap produksi, distribusi, serta akses terhadap konten pornografi yang dapat merusak perkembangan moral anak. Dalam konteks penggunaan platform permainan daring seperti *Roblox*, potensi penyalahgunaan fitur komunikasi, avatar, maupun interaksi antar pengguna dapat membuka peluang munculnya konten atau percakapan yang bersifat seksual.

Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi memberikan batasan hukum terhadap produksi, penyebaran, penyediaan, dan akses terhadap konten pornografi. Pasal 4 ayat (1) menyatakan:

“Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarluaskan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat:

- a. persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang;
- b. kekerasan seksual;
- c. masturbasi atau onani;
- d. ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;

- e. alat kelamin;
- f. atau pornografi anak.”¹⁰⁶

Ketentuan ini menjadi dasar bahwa pornografi tidak hanya harus dipahami dalam bentuk gambar atau video manusia secara nyata. Dalam ruang digital, pornografi dapat tampil melalui animasi, avatar, karakter virtual, gerakan tubuh digital, atau simulasi seksual. Roblox sebagai platform berbasis *user generated content* memungkinkan pengguna menciptakan ruang permainan tertentu, termasuk ruang yang berpotensi memuat unsur seksual. Karena itu, *condo games* atau avatar yang menampilkan gerakan dan tampilan tidak pantas dapat dikaji dalam Undang-Undang Pornografi apabila memuat unsur yang dilarang oleh Pasal 4 ayat (1).

Pada tahap awal, sebagian orang tua belum memahami kemungkinan tersebut. Bapak EC menyampaikan:

“...soal Roblox sendiri, saya nggak ngerti sama sekali. Saya kira ya cuma game biasa buat hiburan anak-anak.”¹⁰⁷

Ibu GLR juga memberikan keterangan serupa:

“...saya juga santai saja. Anak masih sering main di luar juga, jadi saya pikir masih seimbang. Saya juga nggak begitu paham Roblox itu seperti apa. Jadi waktu anak main, ya saya biarkan saja.”¹⁰⁸

Dua wawancara tersebut memperlihatkan bahwa orang tua semula memahami keamanan anak dari indikator fisik. Selama anak masih di rumah atau masih bermain di luar bersama teman, anak dianggap berada dalam situasi aman. Cara pandang ini perlu dikritisi karena dalam era digital, ancaman dapat

¹⁰⁶ Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi

¹⁰⁷ Bapak EC, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

¹⁰⁸ Ibu GLR, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

masuk melalui perangkat pribadi anak. Anak dapat berada di rumah, tetapi tetap terpapar konten pornografi melalui gawai.

Perubahan kesadaran terlihat setelah orang tua mengetahui bahwa Roblox dapat memuat konten yang mengarah pada pornografi. Bapak M menyatakan:

“...saya baru ngerti kalau di dalamnya bisa ada risiko pelecehan, misalnya lewat chat sama orang asing, terus juga ada konten yang mengarah ke pornografi lewat gerakan avatar atau game tertentu...”¹⁰⁹

Bapak AW juga menyampaikan:

“... sempat kaget juga waktu lihat di internet kalo di Roblox ada yang mengarah ke pornografi, walaupun bentuknya animasi lewat gerakan karakter atau game tertentu.”¹¹⁰

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pornografi digital sering kali tidak mudah dikenali karena tampil dalam bentuk permainan atau animasi. Anak dapat menganggapnya sebagai bagian dari permainan, sementara orang tua yang tidak memahami fitur Roblox mungkin menganggapnya sebagai hiburan biasa. Padahal, dari sisi hukum, bentuk animasi atau avatar tetap dapat bermasalah apabila substansinya mengarah pada ketelanjangan, tindakan seksual, atau pornografi anak.

Data paling konkret ditemukan dalam keterangan Bapak EC:

“...pas saya lihat, isinya malah akun-akun dengan avatar yang nggak pantas, sudah mengarah ke pornografi. Di situ saya langsung emosi. Kaget, marah, campur jadi satu, karena saya ngerasa ini sudah bahaya.”¹¹¹

¹⁰⁹ Bapak M, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

¹¹⁰ Bapak AW, wawancara, (Malang, 2 April 2026)

¹¹¹ Bapak EC, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

Jika dikaitkan dengan Pasal 4 ayat (1), tampilan avatar yang tidak pantas dapat dianalisis sebagai konten yang mengesankan ketelanjangan atau bermuatan seksual. Meskipun objeknya bukan tubuh manusia nyata, substansi seksual yang divisualisasikan melalui avatar tetap berpotensi merusak. Perkembangan media digital meningkatkan risiko anak menjadi korban konten pornografi yang berdampak serius terhadap perkembangan fisik, psikologis, dan sosial anak.¹¹²

Game online dapat memudahkan pelaku mendekati dan mengeksploitasi anak melalui teknik grooming, perhatian, hadiah, atau bentuk manipulasi lain.¹¹³ Dalam hasil wawancara, keberadaan chat dan grup dalam Roblox menjadi ruang yang perlu diawasi karena dapat membuka kemungkinan anak masuk ke dalam komunitas digital yang tidak sesuai dengan usianya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pada tahap awal, sebagian besar orang tua (terutama Bapak M, Ibu ES, Bapak EC, dan Ibu GLR) memiliki pemahaman yang minim terhadap risiko tersebut dan menganggap Roblox sebagai permainan yang aman. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum yang melarang segala bentuk penyediaan pornografi dengan realitas di masyarakat, di mana konten digital yang berpotensi melanggar hukum justru dapat diakses secara bebas oleh anak tanpa

¹¹² Nisfi Adillah, Qurrata 'Ayun, dan Ali Munib, "Perlindungan Hukum terhadap Anak sebagai Korban Konten Pornografi di Media Digital," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mandira Cendikia* 3, no. 12 (2025): 10–11.

¹¹³ Adisty Padmavati Nazwa Moha dan R. Rahaditya, "Perlindungan Hukum terhadap Anak sebagai Korban Tindak Pidana Pornografi dengan Modus Komunitas Game Online," *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* 7, no. 1 (2024): 165–172. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i1>

pengawasan memadai. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas norma dalam Undang-Undang Pornografi tidak hanya bergantung pada penegakan hukum terhadap pelaku penyedia konten, tetapi juga pada literasi digital masyarakat, khususnya orang tua sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap anak.

Setelah adanya peningkatan pemahaman mengenai risiko pornografi digital, seluruh informan menunjukkan perubahan sikap yang signifikan. Bapak AW memasang *family control* untuk memantau aktivitas anak. Bapak EC menghapus aplikasi Roblox setelah menemukan grup dengan avatar yang mengarah pada pornografi. Bapak M dan Ibu ES mulai memeriksa HP anak, termasuk chat dan game yang dibuka. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa orang tua menjadi filter pertama sebelum hukum negara bekerja secara represif.

Dengan demikian, dalam perspektif Undang-Undang Pornografi, upaya orang tua pekerja tidak hanya merupakan tindakan pengasuhan, tetapi juga bentuk pencegahan terhadap akses anak pada konten pornografi digital. Hal ini penting karena hukum negara tidak selalu mampu hadir secara langsung dalam ruang privat keluarga dan perangkat digital anak. Oleh karena itu, efektivitas perlindungan hukum sangat bergantung pada kesadaran orang tua dalam mengenali dan membatasi konten yang tidak sesuai dengan usia anak.

3. Analisis berdasarkan Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual memperluas ruang perlindungan terhadap korban kekerasan seksual, termasuk kekerasan seksual yang terjadi melalui media elektronik. Pasal 14 ayat (1) menyatakan:

“Setiap Orang yang tanpa hak:

- a. melakukan perekaman dan/atau mengambil gambar atau tangkapan layar yang bermuatan seksual di luar kehendak atau tanpa persetujuan orang yang menjadi objek perekaman atau gambar atau tangkapan layar;
- b. mentransmisikan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bermuatan seksual di luar kehendak penerima yang ditujukan terhadap keinginan seksual; dan/atau
- c. melakukan penguntitan dan/atau pelacakan menggunakan sistem elektronik terhadap orang yang menjadi obyek dalam informasi/dokumen elektronik untuk tujuan seksual.”¹¹⁴

Pasal tersebut relevan karena Roblox menyediakan fitur interaksi elektronik, terutama chat. Melalui fitur ini, anak dapat menerima pesan dari pengguna lain. Apabila pesan tersebut bermuatan seksual, tidak dikehendaki, dan ditujukan untuk kepentingan seksual, maka situasi tersebut dapat dikaji dalam kerangka kekerasan seksual berbasis elektronik. Pasal 14 UU TPKS menjelaskan bahwa unsur utama kekerasan seksual berbasis elektronik meliputi perekaman atau pengambilan tangkapan layar, transmisi informasi elektronik, serta penguntitan menggunakan sistem elektronik tanpa persetujuan dan untuk tujuan seksual.¹¹⁵

Selain itu, Pasal 5 Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual menyatakan:

“Setiap Orang yang melakukan perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual

¹¹⁴ Pasal 14 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual.

¹¹⁵ Nadya Vanesa Rompah, “Kajian Terhadap Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik Berdasarkan Pasal 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022,” *Lex Privatum* 13, no. 5 (2024). ([E-Journal of Sam Ratulangi University](#))

nonfisik, dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).”¹¹⁶

Pasal ini penting karena menegaskan bahwa pelecehan seksual tidak harus terjadi melalui sentuhan fisik. Dalam ruang digital, pelecehan dapat muncul melalui kata-kata, pesan, simbol, gambar, avatar, atau percakapan yang bermuatan seksual. Dengan demikian, fitur chat Roblox menjadi salah satu titik rawan yang harus diperhatikan orang tua.

Bapak M menyampaikan bahwa anaknya pernah berkomunikasi dengan orang asing melalui Roblox:

“...saya sempat kaget, ternyata anak saya pernah ngobrol sama orang yang nggak dikenal di Roblox. Awalnya saya tahu dari HP-nya, pas saya cek ada chat yang menurut saya aneh.”¹¹⁷

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dengan orang asing merupakan pintu awal dari potensi risiko. Memang, data wawancara tidak menjelaskan secara rinci apakah isi chat tersebut telah memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana Pasal 14 atau Pasal 5 UU TPKS. Namun secara preventif, kewaspadaan orang tua sudah tepat karena anak berada dalam posisi rentan, sedangkan komunikasi digital dapat berkembang secara cepat dan tidak selalu terpantau.

Bapak M kemudian menegaskan:

“...saya sudah kasih tahu juga ke anak, jangan pernah ngobrol sama orang asing, apalagi kalau sudah mulai ngomong yang aneh-aneh.”¹¹⁸

¹¹⁶ Pasal 5 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual.

¹¹⁷ Bapak M, wawancara (Malang, 1 April 2026)

¹¹⁸ Bapak M, wawancara (Malang, 1 April 2026)

Pernyataan ini memperlihatkan bahwa orang tua mulai memahami adanya risiko pelecehan seksual nonfisik. Larangan berkomunikasi dengan orang asing bukan sekadar pembatasan sosial, melainkan strategi pencegahan agar anak tidak menjadi korban bujukan, percakapan cabul, atau manipulasi seksual.

Pada keluarga Bapak AW dan Ibu ESR, pengalaman serupa juga ditemukan.

Bapak AW menyampaikan:

“...pernah juga saya lihat sendiri dia lagi ngobrol sama orang yang nggak dikenal di Roblox. Di situ saya langsung kaget dan langsung saya tegur. Saya jelasin pelan-pelan kalau itu bahaya, nggak boleh sembarangan ngobrol sama orang asing, apalagi sampai masuk ke hal yang nggak pantas.”¹¹⁹

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa pencegahan tidak hanya dilakukan dengan memutus akses, tetapi juga dengan membangun pemahaman anak. Hal ini penting karena kekerasan seksual berbasis elektronik sering kali tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses komunikasi bertahap. Anak dapat dibuat merasa nyaman, percaya, atau penasaran sebelum diarahkan kepada percakapan atau tindakan yang bermuatan seksual.

Ibu ESR juga menyampaikan:

“.....Waktu lihat dia sempat ngobrol sama orang yang nggak dikenal, saya coba ajak ngobrol pelan-pelan. Nggak langsung dimarahin, tapi ditanya dulu, terus dijelasin kenapa itu bahaya.”¹²⁰

Pola komunikasi tersebut lebih mendekati model pengasuhan protektif-edukatif. Anak tidak hanya diminta patuh, tetapi juga diarahkan untuk memahami alasan di balik larangan. Dalam konteks pencegahan kekerasan

¹¹⁹ Bapak AW, wawancara (Malang, 2 April 2026)

¹²⁰ Ibu ESR, wawancara (Malang, 2 April 2026)

seksual digital, pola ini penting karena anak yang hanya takut pada sanksi dapat mencari celah untuk bermain diam-diam, sedangkan anak yang memahami risiko memiliki peluang lebih besar untuk menjaga dirinya ketika orang tua tidak hadir secara langsung.

Pada keluarga Bapak EC dan Ibu GLR, pengawasan dilakukan lebih ketat setelah anak masuk ke grup chat yang memuat avatar tidak pantas. Bapak EC menyatakan:

“.....Setelah itu saya langsung hapus aplikasi Roblox dari HP-nya. Saya pikir selesai sampai situ. Tapi ternyata nggak. Anak tetap saja bandel, dia install lagi sendiri tanpa sepengetahuan saya. Kalau sudah begitu, saya kasih sanksi yang lebih tegas, jadi dia nggak boleh main HP sama sekali walaupun lagi hari libur.”¹²¹

Langkah ini menunjukkan respons protektif yang kuat. Namun, pendekatan yang terlalu menekankan sanksi memiliki kelemahan apabila tidak disertai edukasi. Anak dapat patuh ketika diawasi, tetapi mencari jalan lain ketika orang tua tidak berada di dekatnya. Kesadaran ini tampak dalam pernyataan Ibu GLR:

“...sekarang selain aturan, saya lebih sering ajak dia ngobrol pelan-pelan. Biar dia ngerti, bukan cuma takut dimarahin.”¹²²

Kutipan tersebut penting karena menunjukkan refleksi orang tua bahwa pengawasan digital tidak cukup hanya dengan larangan dan hukuman. Anak perlu memahami bahwa aturan dibuat bukan untuk membatasi kebebasannya semata, tetapi untuk melindunginya dari bahaya yang belum sepenuhnya ia

¹²¹ Bapak EC, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

¹²² Ibu GLR, wawancara, (Malang, 26 April 2026)

pahami. Dengan demikian, pengawasan orang tua menjadi lebih efektif apabila memadukan kontrol, edukasi, dan komunikasi.

Secara analitis, hasil wawancara menunjukkan bahwa fitur chat Roblox dapat dipandang sebagai ruang yang berpotensi memfasilitasi pelecehan seksual nonfisik dan kekerasan seksual berbasis elektronik. Namun, perlu ditegaskan bahwa data wawancara ini lebih menunjukkan adanya potensi dan risiko, bukan pembuktian telah terjadinya tindak pidana secara lengkap. Untuk menyatakan suatu peristiwa sebagai tindak pidana, tetap diperlukan pembuktian unsur-unsur hukum, termasuk isi pesan, identitas pelaku, motif seksual, dan kondisi korban. Meski demikian, langkah orang tua untuk membatasi chat, memasang *parental control*, dan melarang komunikasi dengan orang asing merupakan bentuk pencegahan yang sejalan dengan semangat UU TPKS.

Berdasarkan wawancara bersama Bapak M dan Ibu ES, terlihat bahwa meskipun keduanya memiliki keterbatasan waktu dalam mendampingi anak, mereka tetap berupaya melakukan pengawasan melalui komunikasi dan pengecekan gawai. Setelah mengetahui adanya potensi bahaya, mereka menjadi lebih waspada dan mulai membatasi waktu bermain serta memantau aktivitas anak secara lebih aktif.

Selanjutnya, dari hasil wawancara bersama Bapak AW dan Ibu ESR terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan dari segi pemahaman dan pola pengasuhan. Awalnya mereka tidak mengetahui adanya risiko dalam Roblox, namun setelah mendapatkan informasi, mereka mulai meningkatkan

pengawasan dengan cara membatasi penggunaan HP, menggunakan *parental control*, serta lebih aktif berkomunikasi dengan anak.

Terakhir, berdasarkan wawancara bersama Bapak EC dan Ibu GLR, terlihat bahwa mereka menerapkan pengawasan yang lebih ketat dibandingkan pasangan lainnya. Setelah mengetahui adanya potensi bahaya, mereka membatasi penggunaan HP hanya pada hari libur, memasang *parental control*, serta bahkan menghapus aplikasi Roblox karena dianggap berisiko. Temuan wawancara juga menunjukkan adanya perubahan kesadaran orang tua. Pada awalnya, sebagian orang tua memandang Roblox sebagai permainan biasa. Setelah mengetahui adanya risiko chat asing, avatar tidak pantas, dan konten yang mengarah pada pornografi, orang tua mulai mengubah pola pengawasan menjadi lebih aktif. Perubahan ini memperlihatkan adanya proses kesadaran hukum dalam keluarga, yaitu ketika norma hukum diterjemahkan ke dalam tindakan konkret seperti pembatasan gawai, pemeriksaan perangkat, pemasangan *family control*, penghapusan aplikasi, dan edukasi kepada anak.

Peran keluarga khususnya orang tua menjadi sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang aman bagi perkembangan anak. Dalam konteks perkembangan teknologi digital, bentuk perlindungan tersebut tidak hanya terbatas pada lingkungan fisik, tetapi juga mencakup perlindungan terhadap aktivitas anak di ruang digital. Dengan demikian, upaya yang dilakukan oleh orang tua pekerja dalam penelitian ini, seperti pengawasan penggunaan gawai, pemberian edukasi mengenai keamanan digital, pemanfaatan fitur keamanan teknologi, serta membangun komunikasi terbuka dengan anak, merupakan bentuk implementasi

nyata dari konsep perlindungan anak sebagaimana dikemukakan dalam teori hukum perlindungan anak.

Berdasarkan hasil penelitian empiris dan analisis hukum yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan oleh orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak pada platform *Roblox* mencerminkan implementasi dari kewajiban hukum dan prinsip perlindungan anak yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Meskipun orang tua memiliki keterbatasan waktu dalam melakukan pengawasan secara langsung, mereka tetap berusaha menjalankan tanggung jawabnya melalui berbagai strategi pencegahan, seperti pengawasan penggunaan gawai, pemberian edukasi kepada anak, pemanfaatan teknologi pengaman digital, serta membangun komunikasi yang baik dengan anak.

Namun demikian, apabila ditelaah lebih mendalam melalui kacamata sosiologi hukum, perubahan pola pengawasan tersebut baru menyentuh ranah kesadaran preventif teknis di lingkungan domestik dan belum mencerminkan kesadaran hukum (*legal awareness*) yang utuh. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketika orang tua mendapati anaknya menghadapi risiko atau paparan kekerasan seksual di *Roblox*, tidak ada satu pun orang tua pekerja yang menempuh upaya hukum formal seperti melaporkan pelaku kepada pihak kepolisian. Tindakan ekstrem terjauh yang diambil oleh orang tua, seperti yang dilakukan oleh Bapak EC dan Ibu GLR hanyalah sebatas menghapus aplikasi *Roblox* atau memblokir akses komunikasi anak secara sepihak.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi belum memahami aspek hukum positif, khususnya mengenai instrumen perlindungan anak dari kejahatan siber (*cybercrime*). Ketidadaan upaya mempidanakan pelaku ini juga memperlihatkan rendahnya sensitivitas terhadap isu hukum (*legal sensitivity*) di kalangan orang tua pekerja. Mereka cenderung menganggap kejahatan seksual di ruang digital sebagai masalah teknis aplikasi yang cukup diselesaikan dengan cara menutup akses korban (anak), tanpa menyadari bahwa membiarkan pelaku tanpa sanksi hukum berpotensi melanggengkan ancaman serupa bagi anak-anak lainnya.

Oleh karena itu, efektivitas perlindungan anak di ruang digital tidak dapat berjalan optimal jika hanya bertumpu pada kontrol internal keluarga yang bersifat pasif defensif. Temuan ini menegaskan urgensi yang sangat besar bagi pemerintah dan aparat penegak hukum untuk meningkatkan sosialisasi, edukasi, serta penyuluhan hukum secara masif kepada masyarakat. Pemahaman masyarakat, khususnya orang tua pekerja, harus ditingkatkan agar mereka tidak hanya mampu menjadi penapis digital (*digital filter*) bagi anak, melainkan juga memiliki sensitivitas hukum untuk memanfaatkan jalur hukum positif guna memberikan efek jera bagi para pelaku kekerasan seksual di dunia maya.

D. Upaya Orang Tua Pekerja dalam Mencegah Risiko Kekerasan Seksual pada Anak di Platform game Roblox ditinjau dari Perspektif *Sadd al Dhariah*.

Selain ditinjau dari perspektif hukum positif, upaya pencegahan kekerasan seksual terhadap anak juga dapat dianalisis melalui perspektif hukum Islam,

khususnya melalui konsep *Sadd al Dhariah*. Konsep ini merupakan salah satu prinsip dalam hukum Islam yang bertujuan untuk menutup segala jalan yang dapat mengarah pada terjadinya perbuatan yang dilarang (*mafsadah*). Konsep *Sadd al Dhariah* banyak dibahas oleh para ulama ushul fikih, salah satunya oleh Wahbah Az-Zuhaili, definisi *Sadd al Dhariah* adalah melarang segala hal yang menjadi sarana atau jalur menuju sesuatu yang dilarang, yang dapat menyebabkan kerusakan atau madharat¹²³ Dalam konteks perlindungan anak di era digital, penggunaan platform permainan daring seperti Roblox pada dasarnya merupakan aktivitas yang diperbolehkan karena dapat memberikan manfaat sebagai sarana hiburan maupun pengembangan kreativitas anak. Namun demikian, apabila penggunaan platform tersebut membuka peluang terjadinya interaksi yang tidak sehat atau bahkan berpotensi mengarah pada kekerasan seksual terhadap anak, maka diperlukan langkah-langkah pencegahan untuk menutup kemungkinan terjadinya kerusakan tersebut.

Para ulama ushul fiqh menjelaskan bahwa *Sadd al Dhariah* memiliki beberapa rukun (unsur) utama, berikut ini merupakan analisis upaya orang tua pekerja di RT 06 RW 05 Pisangcandi, Kota Malang dalam mencegah kekerasan seksual di game Roblox berdasarkan rukun *Sadd al Dhariah*:¹²⁴

¹²³ Abu Ishaq al-Syatibi, *Al-Muwāfaqāt fī Uṣūl al-Syarī‘ah*, vol. 2 (Beirut: Dār al-Kutubal-‘Ilmiyyah, 1997), 171

¹²⁴ Apriani dan Sahliah, “Analisis Hukum Jual Beli Rumah Over Credit di Bawah Tangan Perspektif *Sadd Adz-Dzari’ah* (Studi Kasus Perumahan Griya Madani, Desa Parbangunan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal),” 331–32.

1. *Al-Wasilah* (الوسيلة)

Al-wasilah adalah segala sesuatu yang menjadi jalan atau perantara menuju suatu perbuatan, baik yang halal maupun yang haram.¹²⁵ Berdasarkan hasil wawancara terhadap ketiga pasangan orang tua, game Roblox dapat dikategorikan sebagai *al-wasilah* atau sarana yang pada dasarnya bersifat mubah dan digunakan sebagai media hiburan bagi anak. Pada tahap awal, seluruh informan memandang Roblox sebagai permainan yang aman karena tidak memiliki pemahaman yang cukup terkait fitur interaksi di dalamnya, seperti chat dengan pengguna lain maupun keberadaan konten yang tidak pantas. Persepsi ini menunjukkan bahwa orang tua belum melihat adanya hubungan antara sarana tersebut dengan potensi kerusakan, sehingga pengawasan yang dilakukan masih bersifat umum dan terbatas pada pengaturan waktu penggunaan gawai.

Namun demikian, jika ditinjau lebih dalam, Roblox sebagai platform digital memiliki karakteristik terbuka yang memungkinkan interaksi bebas antar pengguna tanpa batasan usia yang ketat. Kondisi ini menjadikan Roblox tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial digital yang memiliki potensi risiko tinggi. Oleh karena itu, dalam perspektif *Sadd al Dhariah*, suatu sarana yang pada awalnya netral dapat berubah statusnya apabila terdapat indikasi kuat bahwa sarana tersebut berpotensi mengantarkan pada kerusakan.¹²⁶

¹²⁵ Wahbah al-Zuhaili, *Ushul al-Fiqh al-Islami*, Juz 2 (Damaskus: Dar al-Fikr, 1986), 873.

¹²⁶ Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqh* (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), 98.

2. *Al-Ifdhah* (إلْفُضْنَاء)

Al-Ifdhah adalah dugaan yang kuat atau keyakinan dengan suatu tindakan yang awalnya terlihat netral akan berujung dengan perbuatan yang dilarang atau merugikan. Dalam konteks ini, *al-Ifdhah* yang ingin dicegah adalah paparan konten seksual, interaksi dengan predator digital (*grooming*), terjadinya kekerasan seksual berbasis online. Seiring dengan meningkatnya pemahaman orang tua, baik melalui pengalaman langsung maupun informasi dari lingkungan sekitar, muncul kesadaran bahwa penggunaan Roblox tidak sepenuhnya aman. Hal ini ditandai dengan ditemukannya kasus anak yang berinteraksi dengan orang asing, bergabung dalam grup yang mengandung konten tidak pantas, serta adanya indikasi paparan konten yang mengarah pada pornografi. Kondisi ini menunjukkan terbentuknya *al-ifdhah*, yaitu adanya dugaan kuat bahwa sarana tersebut dapat mengarah pada kerusakan apabila tidak dikendalikan.¹²⁷

Dalam penelitian ini, terlihat bahwa pembentukan *al-ifdhah* berbeda pada setiap pasangan. Pada Bapak M dan Ibu ES, kesadaran muncul setelah adanya pengalaman langsung. Sementara itu, pada Bapak AW dan Ibu ESR, kesadaran sudah terbentuk sejak awal melalui informasi eksternal. Adapun pada Bapak EC dan Ibu GLR, kesadaran muncul secara kuat setelah anak mengalami paparan langsung terhadap konten yang tidak pantas. Hal ini

¹²⁷ Nasrun Haroen, *Ushul Fiqh* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), 162.

menunjukkan bahwa pengalaman empiris memiliki pengaruh besar terhadap tingkat kewaspadaan orang tua.

3. *Al-Mutawasil ilaih* (المتوصّل إليه)

Al-Mutawasil ilaih dalam konteks ini adalah terjadinya kerusakan yang dapat berdampak buruk, baik secara psikologis maupun moral.¹²⁸ Kerusakan tersebut dapat berupa paparan konten pornografi, interaksi yang mengarah pada pelecehan seksual nonfisik, serta perubahan perilaku anak akibat pengaruh lingkungan digital yang tidak terkontrol. Dalam beberapa kasus yang ditemukan, potensi tersebut tidak lagi bersifat dugaan, melainkan telah mulai terjadi, seperti anak yang bergabung dalam grup dengan konten tidak pantas atau berinteraksi dengan orang asing tanpa pengawasan.

Ketiga rukun *Sadd al Dhariah* meliputi *Al-Wasilah* (الوسيلة), *Al-Ifdhah* (الإفْذَاء), *Al-Mutawasil ilaih* (المتوصّل إليه) memiliki kaitan dengan upaya orang tua dalam mengawasi anaknya dalam menggunakan gawai terutama dalam bermain Roblox. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa hubungan antara *al-wasilah*, *al-ifdhah*, dan *al-mutawasil ilaih* dalam penelitian ini bersifat linier, di mana sarana yang tidak dikendalikan akan meningkatkan kemungkinan terjadinya kerusakan. Oleh karena itu, diperlukan intervensi dari orang tua untuk memutus rantai tersebut melalui tindakan preventif yang tepat.

Dalam kaidah fiqh *Sadd al Dhariah*, hal ini mencerminkan

¹²⁸ Dina Sakinah, *Analisis Teori Sadd Al-Dzari'ah Terhadap Risiko Penggunaan Pihak Ketiga Dalam Pengajuan Pembiayaan Modal Usaha PNM Mekaar Syariah*, t.t., 740.

a. Kaidah Fiqih Pertama

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ أَوْلَىٰ مِنْ جَلْبِ الْمَصَالِحِ

Dar'ul mafâsidi awlâ min jalbil mashâlih.

Artinya: "Mencegah kerusakan (kemudharatan) lebih diutamakan daripada mengambil kemaslahatan."¹²⁹

Analisis terhadap hasil wawancara ketiga pasangan orang tua dapat dikaji menggunakan kaidah fikih *Sadd al Dhariah*, yang sejalan dengan prinsip mencegah kemudharatan lebih diutamakan daripada mengambil kemaslahatan. Kaidah ini menegaskan bahwa pencegahan terhadap kemudharatan harus diutamakan dibandingkan dengan perolehan kemaslahatan. Dalam konteks penelitian ini, meskipun Roblox memiliki manfaat sebagai media hiburan dan sarana kreativitas, namun potensi risiko yang ditimbulkan, terutama terkait kekerasan seksual berbasis digital, dinilai lebih besar. Oleh karena itu, tindakan orang tua seperti membatasi penggunaan gawai, meningkatkan pengawasan, serta memberikan sanksi merupakan bentuk implementasi dari kaidah ini.

Pada pasangan Bapak M dan Ibu ES, penerapan kaidah ini muncul setelah adanya pengalaman langsung yang menunjukkan potensi bahaya, sehingga tindakan yang diambil cenderung reaktif. Sementara itu, pada pasangan Bapak AW dan Ibu ESR, penerapan kaidah ini dilakukan secara preventif sejak awal. Adapun pada pasangan Bapak EC dan Ibu GLR,

¹²⁹ Meidinie Maulida dkk., "Sadd Al-Dzari'ah : Prinsip-Prinsip Pencegahan Dalam Hukum Islam," *Jurnal Cendikia ISNU SU* 1, no. 3 (2024): 223, <https://doi.org/10.70826/jcisnu.v1i3.525>.

penerapan kaidah ini dilakukan secara lebih tegas setelah anak mengalami paparan langsung terhadap konten tidak pantas.

Secara keseluruhan, ketiga pasangan orang tua memiliki kesamaan dalam hal keterbatasan waktu karena pekerjaan, sehingga pengasuhan tidak selalu dilakukan secara langsung sepanjang hari. Namun, setelah mengetahui adanya potensi bahaya dalam Roblox, seluruh orang tua menunjukkan peningkatan kesadaran dan mulai menerapkan pengawasan yang lebih ketat. Perbedaan terlihat pada cara mereka menerapkan kaidah *Sadd al Dhariah*, di mana ada yang membatasi secara tegas dan ada yang mengombinasikannya dengan edukasi. Meskipun demikian, ketiganya sama-sama menempatkan pencegahan sebagai hal utama, yang menunjukkan bahwa dalam pengasuhan anak di era digital, upaya menghindari kemudharatan menjadi prioritas dibandingkan memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak.

b. Kaidah Fiqih Kedua¹³⁰

مَنْعُ الْوَسَائِلِ الْمُؤَدِّيَةِ إِلَى الْفَسَادِ

Man'ul wasâ'ilil mu'addiyati ilal fasâd.

Artinya: "Menutup/mencegah sarana (jalan) yang dapat mengantarkan pada kerusakan.

Analisis terhadap hasil wawancara ketiga pasangan orang tua menunjukkan relevansi yang signifikan dengan kaidah fikih *man'ul*

¹³⁰ Wahbah az-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*, vol. 7 (Damaskus: Dār al-Fikr, 1985), 5258.

wasâ'ilil mu'addiyati ilal fasâd, yaitu prinsip menutup atau mencegah segala sarana yang dapat berujung pada kerusakan. Kaidah ini menekankan bahwa upaya preventif tidak hanya terbatas pada penghindaran perbuatan buruk secara langsung, tetapi juga mencakup mitigasi terhadap segala instrumen yang berpotensi menjadi pintu masuk bagi kemudaratannya tersebut. Dalam konteks penelitian ini, tindakan orang tua seperti pembatasan durasi penggunaan gawai, penginstalan fitur *parental control*, Deaktivasi atau penghapusan aplikasi permainan (Roblox), serta penguatan pola komunikasi merupakan upaya menutup akses terhadap sarana yang berdampak negatif.

Meskipun memiliki landasan kaidah yang sama, terdapat variasi pendekatan dalam implementasinya. Pasangan Bapak AW dan Ibu ESR cenderung menerapkan pengendalian secara proporsional tanpa menutup akses sepenuhnya, sementara pasangan Bapak EC dan Ibu GLR menerapkan kebijakan yang lebih ketat dan restriktif. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan kaidah ini bersifat adaptif, bergantung pada tingkat risiko serta kondisi spesifik yang dihadapi oleh anak. Secara komprehensif, para orang tua tersebut telah mengintegrasikan prinsip dasar pencegahan dalam pengasuhan digital guna melindungi anak dari dampak teknologi yang tidak teregulasi. Hal ini menegaskan bahwa peran orang tua di era digital tidak hanya sebatas pengawasan, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi dan memitigasi berbagai sarana yang dapat mengancam integritas perkembangan anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak pada platform permainan daring Roblox, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, bentuk upaya yang dilakukan oleh orang tua pekerja dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak pada platform permainan daring Roblox didominasi oleh langkah preventif dan domestik. Di tengah keterbatasan waktu akibat pekerjaan, orang tua berupaya melakukan pengawasan dengan membatasi waktu penggunaan gawai, memantau jenis permainan, memeriksa interaksi anak dengan pengguna lain, memanfaatkan fitur *parental control*, serta memberikan edukasi personal. Namun, ketika anak diindikasikan menghadapi ancaman atau paparan kekerasan seksual, respon tindakan orang tua pekerja hanya terbatas pada pemutusan atau penutupan akses digital (seperti memblokir akun atau melarang anak bermain). Orang tua sama sekali tidak menempuh upaya hukum formal maupun mempidanakan pelaku kekerasan seksual tersebut ke jalur kepolisian.

Kedua, ditinjau dari aspek upaya hukum positif, ketiadaan tindakan hukum formal dari pihak orang tua dipengaruhi oleh minimnya pemahaman mereka terhadap aspek regulasi perlindungan anak dan hukum siber. Orang tua pekerja dalam penelitian ini juga tidak memiliki sensitivitas (*legal sensitivity*) terhadap isu hukum, di mana mereka cenderung memandang penyelesaian masalah cukup diselesaikan di ranah domestik dengan menjauhkan anak dari platform tanpa

menyadari pentingnya efek jera hukum bagi pelaku. Kondisi ini menegaskan urgensi dan pentingnya peningkatan sosialisasi serta literasi hukum secara masif kepada masyarakat, khususnya kelompok orang tua pekerja, mengenai mekanisme pelaporan tindak pidana kekerasan seksual anak di ruang digital. Apabila ditinjau dari perspektif hukum Islam melalui konsep *Sadd al Dhariah*, upaya penutupan akses dan tindakan preventif domestik yang dilakukan oleh orang tua pekerja pada dasarnya telah memenuhi esensi dari konsep tersebut, yaitu menutup sarana (*wasilah*) yang berpotensi mengarah pada terjadinya kerusakan (*mafsadah*) yang lebih besar. Meskipun demikian, penerapan *Sadd al Dhariah* ini masih bersifat pasif defensif karena hanya berfokus pada pembatasan korban (anak), belum menyentuh aspek preventif aktif yang idealnya berkolaborasi dengan instrumen hukum positif untuk menindak pelaku demi kemaslahatan umat yang lebih luas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa upaya pencegahan kekerasan seksual terhadap anak pada platform permainan daring tidak hanya memerlukan peran aktif dari orang tua, tetapi juga memerlukan pendekatan yang terintegrasi antara pengawasan keluarga, regulasi hukum, serta nilai-nilai moral dan keagamaan. Pendekatan yang komprehensif tersebut diharapkan mampu menciptakan lingkungan digital yang lebih aman bagi perkembangan anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Pertama, bagi orang tua, khususnya orang tua pekerja, diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan teknologi oleh anak,

terutama dalam penggunaan platform permainan daring yang memungkinkan terjadinya interaksi dengan pengguna lain secara bebas. Orang tua juga diharapkan dapat memberikan edukasi kepada anak mengenai pentingnya menjaga keamanan diri di dunia digital serta membangun komunikasi yang terbuka agar anak tidak merasa takut untuk menyampaikan pengalaman yang dialaminya.

2. Kedua, bagi pemerintah dan lembaga terkait, perlu dilakukan peningkatan upaya sosialisasi mengenai bahaya kekerasan seksual terhadap anak di ruang digital serta pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan internet oleh anak. Selain itu, pemerintah juga diharapkan dapat memperkuat kebijakan perlindungan anak di ruang digital serta meningkatkan pengawasan terhadap platform digital yang digunakan oleh anak-anak.
3. Ketiga, bagi pengembang platform permainan daring, diharapkan dapat meningkatkan sistem keamanan dan perlindungan terhadap pengguna anak, seperti dengan memperkuat sistem verifikasi usia, meningkatkan pengawasan terhadap interaksi antar pengguna, serta menyediakan fitur pengaduan yang mudah diakses oleh pengguna apabila terjadi tindakan yang tidak pantas.
4. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai perlindungan anak di ruang digital dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dengan meneliti

berbagai jenis platform digital lainnya serta melibatkan lebih banyak responden agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

Dengan adanya berbagai upaya tersebut, diharapkan perlindungan terhadap anak dari berbagai bentuk kekerasan seksual, khususnya yang terjadi melalui media digital, dapat semakin ditingkatkan sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang aman dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Jurnal Kopasta* Vol. 4, no. 1 (2017): 29–40.
- Ahsandhia, Abd. Rafi. "Kewenangan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Upaya Mencegah Kekerasan Online pada Anak Perspektif Maqashid Al-Syariah." *Sakina: Journal Of Family Studies* Vol. 5, no. 2 (2021).
- Ain, Nafilatul, Anna Fadilatul Mahmudah, Alifia Maghfiroh Putri Susanto, dan Imron Fauzi. "Analisis Diagnostik Fenomena Kekerasan Seksual Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 7, no. 2 (2022): 49–58.
- Andaru, dan Imara Pramesti Normalita. "Cyber Child Grooming sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online di Era Pandemi." *Jurnal Wanita dan Keluarga* 2, no. 1 (2021): 41–51.
- Apriani, Rizki Dina dan Sahliah. "Analisis Hukum Jual Beli Rumah Over Credit di Bawah Tangan Perspektif Sadd Adz-Dzari'ah: Studi Kasus Perumahan Griya Madani, Desa Parbangunan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal." *AL-SULTHANIYAH* 14, no. 2 (2025): 325–42. <https://doi.org/10.37567/al-sulthaniyah.v14i2.4102>.
- Apriani, Rizki Dina, dan Sahliah. "Analisis Hukum Jual Beli Rumah Over Credit di Bawah Tangan Perspektif Sadd Adz-Dzari'ah (Studi Kasus Perumahan Griya Madani, Desa Parbangunan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal)." *Al-Sulthaniyah* Vol. 14, no. 2 (2025): 325–42.
- Apriyawanti, Dian, Yasir Haskas, dan Eva Arna Abrar. "GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA YANG BEKERJA PADA ANAK USIA 36-59 BULAN." *JIMPK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan* 2, no. 3 (2022): 309–15. <https://doi.org/10.35892/jimpk.v2i3.981>.
- Arjoni. "Pola Asuh Orang Tua dan Relevansinya dengan Pembentukan Kepribadian Anak dalam Perspektif Islam." *Jurnal Al-Qiyam* Vol. 1, no. 1 (2017): 1–12.
- Ayunita. "Peran Keluarga dalam Melakukan Pencegahan Kekerasan Seksual Menurut Peraturan Menteri Agama No. 73 Tahun 2022 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Disatuan Pendidikan Pada Kementerian Agama (Studi di Desa Karang Bongkot Kabupaten Lombok Bar)." *Skripsi* (Mataram), 2023.
- Bachtiar. *METODE PENELITIAN HUKUM*. Cetakan pe. UNPAM PRESS, 2018.

- Bahrudin, Moh. *Ilmu Ushul Fiqh*. CV. Anugrah Utama Raharja, 2019.
- Bakar, Rifa'i Abu. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Clayton, James, dan Jasmin Dyer. "Gim Online Dengan Konten 'Pesta Seksual': Roblox, Permainan Virtual Anak yang Populer." *bbc.con*, 2022.
- Elva, Elva Novianti Putri, Neng Awalia Farida, dan Dede Ridwan. "Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Roblox Mosar Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol. 5, no. 1 (2024): 506–20.
- Fahreza, Muhammad Reffas. "Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring (Game Online)." *Skripsi* (Jakarta), 2024.
- Fajriyati, Yasrin Nur, Sri Lestari, dan Wisnu Sri Hertinjung. "Pengalaman ibu bekerja yang memiliki anak balita dalam mencapai keseimbangan kerja-keluarga." *Jurnal Psikologi Ulayat*, advance online publication, 18 Juni 2022. <https://doi.org/10.24854/jpu477>.
- Fatonah, Aisyah Maratul. "Membangun Jiwa Kreatif Pada Tahap Permainan Paralel Dengan Melalui Game Roblox." *Konferensi Tahunan ke-8 Pendidikan Anak Usia Dini Islam Artikel* Vol.8, no. 2 (2024): 71–75.
- Fauziyah, Hayyin Nur. "Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)." *Diploma*, IAIN Ponorogo, 2022. <https://theses.iainponorogo.ac.id/18379/>.
- Fitriyani. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Pembentukan Karakter Anak di Desa Palasari Kabupaten Bandung." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* Vol. 1, no. 1 (2015).
- Futriani, Elfira Sri, dan Septiana Dwi Nur Prajati. "Gambaran Pola Asuh Orang Tua Yang Bekerja Dan Tidak Bekerja Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Nurul Iman Kota Bekasi." *Jurnal Ners* 9, no. 4 (2025): 7979–93. <https://doi.org/10.31004/jn.v9i4.50148>.
- Haris, Ahmad Faishal, Mufidah Cholil, dan Isroqunnajah Isroqunnajah. "PENDAMPINGAN ANAK KORBAN PERUNDUNGAN PERSPEKTIF TAFSIR AL-QUR'AN SURAT AL-HUJURAT AYAT 11 DAN HAK ASASI MANUSIA." *Jurnal Al-Ijtimaiyyah* 7, no. 2 (2021): 237–58. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v7i2.10766>.

- Hermawan, Iwan. *Ushul Fiqh Kajian Hukum Islam*. Hidayatul Quran, 2019.
- Hisyam, Ciek Julyati, Mayang Puti Seruni, Alya Fatma Hadi, dkk. “Catcalling sebagai Pelecehan Seksual Verbal: Manifestasi Kekerasan Simbolik terhadap Perempuan dalam Ruang Publik.” *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2025): 290–306.
- Huraerah, Abu. *Kekerasan Terhadap Anak*. Nuansa Cendekia, 2012.
- Imania, Hazrina. “Dampak Game Roblox Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia Dini 5-6 Tahun.” *Skripsi* (Jakarta), 2025.
- Jalili, Ismail. *Eksistensi Sadd adz-Dzari’ah Dalam Ushul Fiqh: Kajian Pemikiran Ibnu Qayyim al-Jauziyyah (w.751 H/1350 M)*. Diterbitkan oleh Penerbit Lakeisha, 2020.
- Junus, Edwin, Niki Kusuma, Venansius Fortunatus Arjuna, William Tandil, Muhammad Nur Alif, dan Clara Hetty Primasari. “Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK.” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi* Vol. 1, no. 1 (2021): 27–33.
- Lailul Ilham. “DAMPAK POLA ASUH OTORITER TERHADAP PEKEMBANGAN ANAK.” *Islamic EduKids* 4, no. 2 (2022): 63–73. <https://doi.org/10.20414/iek.v4i2.5976>.
- Lavoipierre, Ange, dan Angela Heathcote. “Roblox Ingin Dibebaskan Dari Larangan Media Sosial Meskipun Ada Bukti Predator Yang Menargetkan Anak-Anak.” www.abc.net.au, 2025.
- Lukiyana, Winda, Fitroh Qudsiyyah, dan Ismawati Safitri. *POLA ASUH ORANG TUA YANG BEKERJA DALAM MEMBANGUN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI RA AL-HIDAYAH SURUSUNDA CILACAP*. (Cilacap) 5 (2024).
- Mamudji, Soerjono Soekanto & Sri. *Penelitian Hukum Empiris, Suatu Tinjauan Singkat*. Grafindo Persada, 1983.
- Maulida, Meidinie, Sherina Bunga Syabani, Muhyiddin Hilal Sarhan, Muhammad Fauzan, dan Adira Rizqi Ananda. “Sadd Al-Dzari’ah: Prinsip-Prinsip Pencegahan Dalam Hukum Islam.” *Jurnal Cendikia ISNU SU* 1, no. 3 (2024): 221–26. <https://doi.org/10.70826/jcisnu.v1i3.525>.
- Mikelsen, Britha. *Metode Penelitian Partisipatoris Dan Upaya-Upaya Pemberdayaan*. Yayasan Obor, 2001.

- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Mubarog, Yunauro Prespi, dan Yohamintin. “Dampak Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus Di SD Negeri Setia Darma 04.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.10, no. 3 (2025): 273–84.
- Mugiono, Mariana, Astrid Athina Indradewi, dan Vicariya Retnowati Boong. “Aspek Hukum Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Tindak Kejahatan Dan Perilaku Kriminal Anak Bawah Umur.” *Jurnal Esensi Hukum* Vol. 7, no. 1 (2025): 62–71.
- Mu'min, Siti Aidah, Djunaidi Santri, dan Titik Susilowati. “Intervensi Pasca Trauma pada Anak Korban Kekerasan Seksual di Indonesia.” *Jurnal Al-Ta'dib Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* Vol. 16, no. 2 (2023).
- Nasrullah. “Teori Sadd Al-Dzarī‘Ah Dan Fats Al-Dzarī‘Ah Sebagai Pertimbangan Penentuan Hukuman Pada Peraturan Tindak Pidana Korupsi Di Indonesia.” *Ijtihad: Jurnal Wacana Hukum Islam dan Kemanusiaan* 19, no. 2 (2019): 223–42.
- Nurhayati, Susan. *DAMPAK POLA ASUH PERMISIF TERHADAP PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI*. t.t.
- Pawiloi, Andi Baeduri, Haerani Nur, dan Kurniati Zainuddin. “Pemberian Gawai Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Pada Ibu Bekerja).” *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 2 (2025): 3054–63. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i2.7732>.
- PMCPubMed.Central. “Pemerasan Seksual: Sebuah Tinjauan Komprehensif.” 2024. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11558931/>.
- Putri, Kadek Ayu Malika Alya, dan I. Dewa Gede Dana Sugama. “Perlindungan Hukum Terhadap Korban Child Grooming Daring Dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia : Analisis Berdasarkan Teori Viktimologi.” *Jurnal Media Akademik* Vol. 3, no. 11 (2025): 2–16.
- Rachmawati, Anif. “Orang Tua Karir dan Pendidikan Anak.” *Skripsi* (Surabaya), 2019.
- Radjak, Karmila Damariani, dan Newista Manti. “IMPLEMENTASI PASAL 76 HURUF I UNDANG-UNDANG NOMOR 35 TAHUN 2014 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK.” *IBLAM LAW REVIEW* 3, no. 3 (2023): 146–60. <https://doi.org/10.52249/ilr.v3i3.189>.

- Ramawan, Rayhan Rizky, dan Muhammad Zaky. “Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) pada Game Online Roblox.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Vol. 5, no. 4 (2025): 1–14.
- Rizkiyani, Tiwi. “Penyuluhan Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Sejak Dini Di Sdn Sukamanah 1 Desa Sukamanah Kecamatan Tanara Kabupaten Serang.” *Paradigma Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 1, no. 1 (2023): 58–69.
- Roblox.com. “Panduan untuk Calon Developer Roblox Anda.”
- Sacharissa, Norberta Ruby, dan Yushinta Alifatus Shalehah. “Parasitisme Media Sosial Dalam Konteks Child Cyber Grooming Pada Jejaring Sosial Games Hago.” *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* Vol. 3, no. 1 (2023): 22–29.
- Sakinah, Dina. *Analisis Teori Sadd Al-Dzari’ah Terhadap Risiko Penggunaan Pihak Ketiga Dalam Pengajuan Pembiayaan Modal Usaha PNM Mekaar Syariah*. t.t.
- Sampurna, Budi. *Perempuan, kekerasan dan hukum*. UII Press, 2003.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Universitas Indonesia, 2005.
- Soemitro, Irma Setyowati. *Aspek Hukum Perlindungan Anak*. Bumi Askara, 1990.
- Syah, Virda Wildan. “Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality.” *Jurist-Diction* Vol. 5, no. 3 (2022): 1133–52.
- Syahputri, Rima, dan Delmira Syafrini. “Faktor Penyebab Pelecehan Seksual pada Anak oleh Keluarga Terdekat di Kota Padang.” *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan* Vol. 7, no. 4 (2024): 466–76.
- Syahrani, Devy Fitri, Muhammad Athaya Primananda, Nirwasita Zada Paramesti, Yearta Kurnia Zalifah, dan Andriyanto Adhi Nugroho. “Analisis Yuridis Terhadap Non-Consensual AI-Generated Sexual Content Sebagai Digital Voyeurism dalam Hukum Pidana Indonesia.” *Media Hukum Indonesia (MHI)* Vol. 4, no. 1 (2025): 1–11.
- Syarifuddin, Amir. *Ushul Fiqh Jilid 2*. Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Thoha, Chabib. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Pustaka Pelajar, 1996.
- Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, dan Irfai Fathurohman. “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* Vol. 7, no. 3 (2021): 1112–19.

UNICEF. “Sexual violence against children ‘entrenched, systemic and widespread’ across DR Congo, UNICEF warns.” 2025. <https://news.un.org/en/story/2025/12/1166683>.

Yolanda, Eka Tri. “Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Tindak Pidana Pelecehan Seksual Yang Terjadi Di Kota Padang.” *Skripsi* (Padang), 2020.

Zahirah, Afifah Almas, Ramlani Lina Sinaulan, dan Edi Saputra Hasibuan. “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* Vol. 2, no. 1 (2025): 123–32.

Undang-Undang

Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi UU

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399 Faksimile (0341)559399
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id> E-mail: syariah@uin-malang.ac.id

Nomor : 85 /F.Sy.1/TL.01/01/2026
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Malang, 07 Februari 2026

Kepada Yth.
Ketua Ketua RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang
Jalan Pisang Agung No 55

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi mahasiswa kami:

Nama : Vebya Yuwa Ayu Mashanda
NIM : 220201110154
Program Studi : Hukum Keluarga Islam

mohon diperkenankan untuk mengadakan penelitian dengan judul :
UPAYA ORANG TUA PEKERJA DALAM MENCEGAH KEKERASAN SEKSUAL TERHADAP ANAK PADA GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM POSITIF DAN SADD ADZ-DZARIAH (Studi di RT 06, RW 05, Pisangcandi Kota Malang), pada instansi yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Scan Untuk Verifikasi



Dekan,

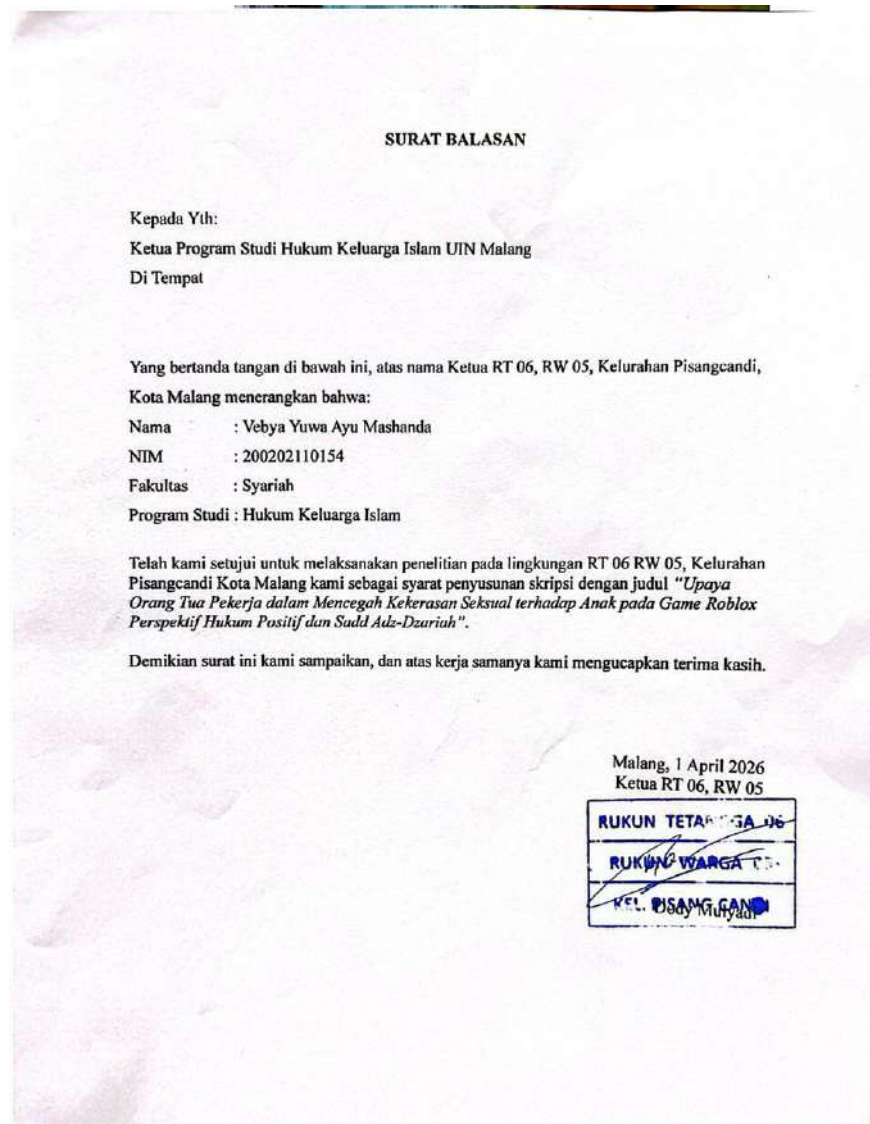
Umi Sumbulah

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Prodi Hukum Keluarga Islam
3. Kabag. Tata Usaha



Lampiran 2 Surat Balasan



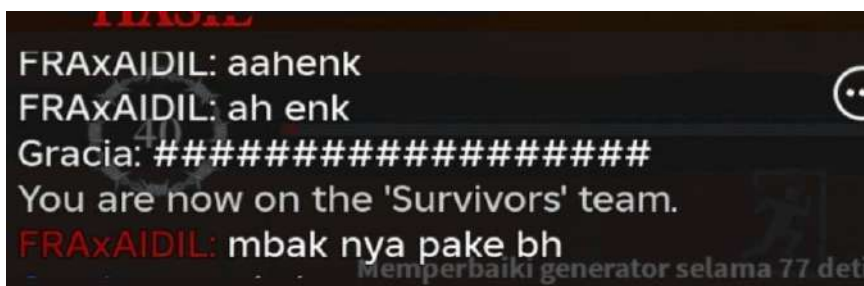
Lampiran 3 Dokumentasi

A. Dokumentasi Wawancara





B. Dokumentasi bukti Kekerasan Seksual di Game Roblox





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Vebya Yuwa Ayu Mashanda

NIM : 220201110154

TTL : Ponorogo, 27 Februari 2004

Alamat: Jalan Pisang Agung, Sukun, Kota Malang

Email : vebyaa.yuwaa@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Pendidikan	Asal Sekolah	Tahun Lulus
TK	TK Nurul Muslim	2009-2010
SD	SDN Pisangcandi 2	2010-2016
SMP	SMPN 8 Malang	2016-2019
SMA	MA Muhammadiyah 1 Malang	2019-2022
Kuliah	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	2022-2026