



**PENCEGAHAN KONTEN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK DALAM
GAME ROBLOX PERSPEKTIF HUKUM DAN *SADD ADZ-DZARIAH***

Vebya Yuwa Ayu Mashanda¹, Rayno Dwi Adityo², Indrawan³

^{1,2}Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

³Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Karimun

✉ corresponding author: raynodwiadityo@uin-malang.ac.id

Submitted: 10/04/2026	Accepted: 18/05/2026	Revision: 12/06/2026	Approved: 30/06/2026
Article Url: https://jurnal.stihalbanna.ac.id/index.php/jurisprudensi/article/view/95 DOI: https://doi.org/10.70193/jurisprudensi.v3i01.04			

ABSTRACT

Sexual violence against children has increasingly extending into the digital realm, one of them is through the gaming platform Roblox. Working parents face a dual challenge: supervising their children while fulfilling their role as a worker. This study aims to examine the preventive measures implemented by working parents to mitigate the risk of child sexual violence on Roblox in RT 06 RW 05, Pisangcandi Village, Sukun District, Malang City, East Java and to analyze them through the positive law and the Islamic jurisprudence principle of sadd adz-dzari'ah. This empirical legal study employs a socio-legal approach, utilizing primary data, supplemented by secondary and tertiary legal sources. The result indicate that preventive efforts remain confined to technical-domestic measures. Furthermore, parents are relatively unaware of the legal protections available for their children. Conversely, from the sadd adz-dzari'ah perspective, the acts of restricting and blocking access align with the essence of preventing mafsadah, although the game's entertainment value. This context fulfills the criteria of an unfavorable al-wasilah represented by the game itself, al-ifdhah or the pathway consisting of exposure to sexual violence and grooming risks, and al-mutawassil ilaih manifested as adverse psychological impacts and moral degradation.

Keyword: Working parents; Roblox game; Sexual violence; positive Law; Sadd adz-dzari'ah

ABSTRAK

Kekerasan seksual terhadap anak semakin meluas ke ranah digital, salah satunya melalui platform *game* Roblox. Orang tua pekerja menghadapi tantangan ganda antara pengawasan terhadap anak dan sebagai pencari nafkah. Penulisan bertujuan mengkaji bentuk upaya pencegahan kekerasan seksual anak pada Roblox oleh orang tua pekerja di wilayah RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang serta mengurainya dari perspektif hukum



positif dan kaidah *sadd adz -dzariah*. Jenis penelitian yuridis empiris dengan pendekatan socio-legal dengan sumber data primer, data sekunder dan data tersier. Hasil riset menunjukkan bahwa upaya pencegahan masih terbatas pada langkah teknis-domestik serta kondisi orang tua realtif tidak paham anak dilindungi oleh hukum dari kejahatan dalam jaringan. Sedangkan dari sudut pandang *Sadd adz-dzariah*, tindakan membatasi sampai menutup akses telah memenuhi esensi pencegahan mafsadah meskipun game itu menghibur, sudah memenuhi unsur *al-wasilah* yang buruk berupa permainannya, *al-ifdhah* yakni konten kekerasan seksual, termasuk potensi *grooming*, *al-mutawasil ilaih* dalam bentuk efek buruk, negatif, psikologis maupun kerusakan moral.

Kata Kunci: Orang Tua Pekerja; Game Roblox; Kekerasan Seksual; Hukum Positif; *Sadd adz-Dzariah*

PENDAHULUAN

Aktivitas pola permainan anak telah jauh berubah, mereka sudah mulai enggan bermain dengan permainan tradisional, tetapi beralih ke permainan digital yang populer disebut *e-gaming* (permainan dalam jaringan/online) yang memiliki dimensi lintas wilayah dunia maya.¹ Pergeseran pola bermain platform digital terbentuk bersamaan dengan kondisi semakin banyak rumah tangga yang kedua orang tuanya bekerja guna memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga.² Predikat "orang tua pekerja" lazim disematkan kepada kedua orang tua yang sama-sama menjalankan fungsi ganda, mencari nafkah sekaligus mengasuh anak,³ sebuah kondisi struktural yang mereduksi rentan waktu bersama keluarga serta pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak sehari-hari.⁴

Waktu pengawasan yang terbatas menjadi satu dari sekian persoalan yang penting dan beririsan dengan meningkatnya jumlah kasus kekerasan seksual terhadap anak di Indonesia, latar belakang pemicunya banyak faktor. Idealnya rumah menjadi ruang teraman bagi anak, tetapi sebaliknya justru menjadi lokasi

¹Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fathurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 113.

²Winda Lukiyana, 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): 2-3.

³Anif Rachmawati, "Orang Tua Karir dan Pendidikan Anak," Skripsi (Surabaya, 2019), 4.

⁴Yasrin Nur Fajriyati, Sri Lestari, dan Wisnu Sri Hertinjung, "Pengalaman Ibu Bekerja yang Memiliki Anak Balita dalam Mencapai Keseimbangan Kerja-Keluarga," *Jurnal Psikologi Ulayat* (18 Juni 2022): 60, <https://doi.org/10.24854/jpu477>.



paling dominan terjadinya kekerasan seksual, mengutip Abu Huraerah dalam bukunya besaran persentasi peristiwa tersebut terjadi kurang lebih sebesar 48%, kemudian di tempat umum 6,1%, sekolah 4,1%, terakhir pada tempat kerja sebesar 3,0%.⁵ Karenanya konsep "rumah yang aman" tidak dapat lagi dimaknai hanya sebagai sebuah ruang fisik yang bebas dari bahaya, karena ancaman terhadap anak sekarang dapat masuk ke dalam rumah melalui perangkat gawai yang digunakan setiap hari. Kekerasan seksual terhadap anak terjadi oleh lingkaran terdekat keluarga masih menjadi hal dominan di berbagai daerah,⁶ bahkan ada yang terjadi tindak pidana rudakpaksa yang sedarah.⁷

Di tengah kondisi tersebut, ruang digital, khususnya media permainan dalam jaringan yang selanjutnya disebut daring, menjadi wadah baru yang ikut serta menyumbang potensi risiko kekerasan seksual terhadap anak.⁸ Salah satu bentuknya adalah *child grooming*, yaitu manipulasi psikologis bertahap yang dilakukan pelaku tindak kejahatan untuk membangun kedekatan emosional dengan anak yang dijadikan target kejahatan sebelum mengarahkannya pada perilaku eksploitasi seksual.⁹ Model seperti ini ditemukan meluas pada berbagai platform permainan berbasis komunitas online, salah satunya *game* Roblox, yang menjadi fokus kajian penelitian ini.

Roblox merupakan platform permainan daring berbasis konten buatan pengguna yang memungkinkan penggunaanya menciptakan, membagikan, sekaligus memainkan beragam dunia virtual hasil kreasi komunitas.¹⁰ Sifat

⁵Abu Huraerah, *Kekerasan Terhadap Anak* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2012), hlm. 67.

⁶Rima Syahputri dan Delmira Syafrini, "Faktor Penyebab Pelecehan Seksual pada Anak oleh Keluarga Terdekat di Kota Padang," *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 467.

⁷Mardiah Kamaliah and Rayno Dwi Adityo, "Telaah Tindak Pidana Pemerkosaan Sedarah Dalam Hukum Positif Di Indonesia Menurut Kepastian Hukum Gustav Radbruch," *Mitsaq: Islamic Family Law Journal* 3, no. 1 (2025): 1–13, <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/mitsaq/article/view/9221>.

⁸Eka Tri Yolanda, "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Tindak Pidana Pelecehan Seksual Yang Terjadi Di Kota Padang," Skripsi (Padang, 2020), hlm. 3.

⁹Afifah Almas Zahirah, 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* 2, no. 1 (2025): 124.

¹⁰Aisyah Maratul Fatonah, "Membangun Jiwa Kreatif Pada Tahap Permainan Paralel Dengan Melalui Game Roblox," *Konferensi Tahunan ke-8 Pendidikan Anak Usia Dini Islam* 8, no. 2 (2024): 71.



keterbukaannya membuat interaksi lintas pengguna tanpa batasan usia yang ketat menjadikan Roblox mudah diakses anak-anak,¹¹ namun pada saat yang sama membuka peluang masuknya tindakan kejahatan. Beberapa pemberitaan menyebut bahwa Roblox menjadi sasaran kritik publik dan gugatan hukum karena dianggap memaparkan anak pada predator seksual.¹²

Fenomena serupa ditemukan ketika dilakukan observasi awal/pra-riset di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang di mana terdapat rumah tangga yang kedua orang tuanya berstatus sebagai pekerja.¹³ Imam Shatibi sebagaimana yang dikutip oleh Sifak dalam artikelnya, berpendapat keluarga yang harmonis serta kokoh merupakan dasar utama terbentuknya masyarakat yang makmur,¹⁴ namun tidak jarang realitasnya tantangan yang dihadapi oleh keluarga khususnya orang tua tidaklah mudah. Hasil sementara ditemukan terdapat dugaan bentuk kekerasan seksual dalam *condo games*, antara lain simulasi gerakan menyerupai aktivitas seksual, tampilan tokoh karakter semi telanjang sampai telanjang, serta percakapan yang mengarah pada grooming. Pada saat yang sama, orang tua di wilayah tersebut menghadapi keterbatasan waktu pengawasan akibat tuntutan profesionalitas pekerjaan, sehingga muncul kerentanan ganda. Anak secara fisik berada di rumah, tetapi secara virtual telah memasuki ruang maya yang tidak mudah terjangkau pengawasan langsung orang tua. Fakta itu menjadi sesuatu yang dirasa perlu untuk dicermati, oleh karenanya dalam artikel dilakukan pembatasan masalah agar tidak terlalu melebar, batasan tersebut terdiri dari lokasi observasi yang sudah ditentukan ruang lingkup penelitian, sampling tiga keluarga yang dijadikan informan di RT 05 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang Jawa Timur, kemudian pembatasan pisau

¹¹Yunauro 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* 10, no. 3 (2025): 274.

¹²Ange Lavoipierre dan Angela Heathcote, "Roblox Ingin Dibebaskan Dari Larangan Media Sosial Meskipun Ada Bukti Predator Yang Menargetkan Anak-Anak," *ABC News*, 2025, diakses 14 Oktober 2025.

¹³Wawancara Bapak M, (Malang, 29 Februari 2026)

¹⁴Mohamad Sifak and Rayno Dwi Adityo, "MODEL PERJANJIAN PERKAWINAN PASCA PUTUSAN MK NO . 69 / PUU-XII / 2015 PERSPEKTIF MAQA § HID AL- SHARI ' AH IMAM ASH-SHATIBI," *Mlijo: Journal Of Law And Islamic Thought* 1, no. 2 (2026): 15–30, <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/mlijo.v1i2.32656>.



analisa dari sisi dimensi hukum positif seperti Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual yang menyoroti kekerasan seksual berbasis elektronik serta pelecehan seksual nonfisik, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, kemudian dinilai melalui istinbath hukum Islam, yaitu *Sadd adz-dzariah*, yang secara harfiah berarti menutup jalan menuju kerusakan (mafsadah).¹⁵

Dari peta penjelasan diatas diambil dua rumusan masalah; (1) bagaimana upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di game Roblox; (2) seperti apa hukum serta sadd adz-dzariah menilai upaya tersebut. Agar terlihat unsur kebaruan juga perbedaan dengan penelitian sebelumnya maka perlu disajikan penelitian terdahulu yang mungkin memiliki irisan topik serupa lima diantaranya; 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 2023.¹⁶ Letak persamaan dalam menyoroti perkembangan isu kekerasan seksual dalam keluarga. Perbedaan ada pada penggunaan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian juga norma hukum yang digunakan termasuk penggunaa konsep istinbath hukum Islam sebagai alat untuk membedah isu.

Skripsi Muhammad Reffas Fahreza dengan judul *"Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring (Game Online)"* tahun 2024.¹⁷ Persamaan ada pada subjek hukum yaitu anak kemudian norma hukum yang digunakan, untuk perbedaan terletak pada metode penelitian, penggunaan metode sadd azd-dzariah yang digunakan penulis dan subjek informan yaitu orang tua dari anak yang bermain Roblox. Artikel milik Rayhan Rizky Ramawan, dan Muhammad Zaky berjudul *"Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) pada*

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

¹⁶Ayunita, *"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.*

¹⁷Muhammad Reffas Fahreza, *"Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring (Game Online)," Skripsi (Jakarta), 2024.*



Game Online Roblox” tahun 2025.¹⁸ Sama-sama melihat anak sebagai sosok yang berpotensi menjadi korban atau pihak yang terpapar kejahatan siber oleh media game Roblox. Perbedaan, artikel tersebut tidak menggunakan perspektif metode hukum Islam dan tidak secara terang melibatkan informan dari pihak orang tua. Karya ilmiah yang ditulis oleh Abd. Rafi Ahsandhia, “*Kewenangan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Upaya Mencegah Kekerasan Online pada Anak Perspektif Maqâshid al-Syari’ah*” Tahun 2021,¹⁹ membahas peran KPAI sebagai lembaga independen dalam pencegahan kekerasan online, dengan fokus pada kewenangan normatif seperti pengawasan, pengaduan, dan usulan kebijakan. Sementara itu, penulis melihat upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di *Game Roblox* perspektif hukum positif dan *Sadd adz dzariah*. Jurnal Rizki Ananda, “*Peran Orang Tua dalam Melindungi Anak dari Konten Negatif Game Online Roblox: Kajian Normatif*” tahun 2024.”²⁰ Letak persamaan objek penelitian yaitu game Roblox dan peran orang tua tetapi bersamaan dengan itu terdapat perbedaan; ia tidak menggunakan sudut pandang hukum Islam, bentuk kajian pada artikel ini berbasis yuridis empiris dan menggunakan data primer dengan lokasi penelitian di salah satu wilayah kota Malang Jawa Timur.

Secara garis besar letak kesamaan ada pada isu potensi kekerasan seksual pada anak, media permainan berbasis online, sedangkan untuk perbedaan diantaranya pisau analisa yang digunakan, pihak-pihak yang dijadikan sumber informasi dan lokasi sehingga artikel ini memiliki novelty yang akan memperkaya khasanah perkembangan isu hukumnya. Selain itu kebaruan penelitian ini terletak pada analisis empiris terhadap praktik perlindungan anak oleh orang tua pekerja yang dikaji melalui integrasi perspektif hukum positif Indonesia dan *Sadd adz-Dzariah*.

¹⁸Rayhan 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.

¹⁹Abd. 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).

²⁰Rizki 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



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yuridis empiris dengan pendekatan *socio-legal*, sebagai pemanfaatan kajian studi disiplin ilmu sosial terhadap proses bekerjanya hukum,²¹ dengan kata lain penelitian hukum yang meminjam teori atau konsep ilmu sosial. Karena hukum berdampingan dengan perilaku masyarakat sebagai gejala sosial yang dipahami dan dijalankan dalam praktik kehidupan (*law in action*).²² Jenis data primer berupa informasi yang didapatkan dengan interaksi langsung dan terdiri dari sumber data primer, sumber data sekunder, sumber data tersier. Sumber data primer dihimpun melalui wawancara terhadap tiga pasangan orang tua pekerja di lingkungan RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kecamatan Sukun, Kota Malang yang memiliki anak pengguna aktif Roblox, personal informan diinisialkan guna menjaga ruang privasi bersangkutan, dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kecukupan pemilihan sebanyak tiga pasangan orang tua sebagai informan dikarenakan di wilayah tersebut keadaannya rata-rata pekerja, hanya saja ketiga informan yang diambil merupakan pasangan dimana keduanya diketahui bekerja bukan salah satunya saja. Sumber data sekunder bersumber dari peraturan perundang-undangan, kaidah *Sadd adz-dzhariah*, buku hukum, buku hukum Islam seperti ushul fiqh, kaidah fikih, serta artikel jurnal ilmiah yang relevan. Sumber data tersier berupa berita media online, kamus, juga artikel-artikel online non hukum. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan,²³ dengan memfokuskan reduksi pada dua aspek utama, yakni bentuk nyata upaya pengawasan orang tua dan keterkaitannya dengan norma hukum positif maupun kaidah *sadd adz-dzhariah*.

²¹Irwansyah and Ahsan Yunus, *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel Edisi Revisi*, Cetakan 6 (Yogyakarta: MIRAA Buana Media, 2024). hlm. 181

²²Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2005).

²³Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009).



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Hukum dan Pola Pendidikan Sebagai Bentuk Upaya Pencegahan Konten Kekerasan Seksual oleh Orang Tua Pekerja pada Platform Roblox

Roblox dikenal luas sebagai platform permainan yang menawarkan interaktivitas tinggi, sebab pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga dapat merancang dunia permainannya sendiri menggunakan alat skrip sederhana.²⁴ Karakteristik berbasis komunitas mendorong kolaborasi dari mana saja termasuk akses yang dapat dilakukan oleh seorang anak, ia tidak memiliki sistem verifikasi usia yang ketat. Observasi terhadap aktivitas dalam Roblox ditemukan sejumlah adegan kekerasan seksual berbasis karakter viasulisasi orang (avatar), antara lain interaksi karkater dua avatar dalam toilet dengan posisi tubuh saling berpelukan yang mengarah posisi keintiman hubungan seksual, dengan memukul, menggunakan alat cambuk, rotan, hal-hal yang tak dapat dinalar dengan sehat, percakapan grup yang memuat kalimat bernuansa seksual disertai simulasi aktivitas seksual gerakan avatar berulang, ada pula percakapan vulgar yang merendahkan martabat seksual seseorang. Temuan ini mendukung keyakinan bahwa kekerasan seksual yang terkait dengan permainan tidak hanya terjadi melalui interaksi fisik, tetapi juga melalui visualisasi tersebut dan komunikasi tekstual yang tersembunyi di balik fitur obrolan pemain,²⁵ khususnya melalui fenomena *condo games*, antara lain simulasi gerakan menyerupai aktivitas seksual dengan kekerasan atau *sadism and masochism* yakni ruang permainan buatan pengguna yang memuat simulasi seksual avatar, percakapan cabul, hingga tampilan ketelanjangan dalam bentuk animasi.²⁶

Sekali lagi bahwa peran orang tua menjadi sentral dalam merawat, mendampingi anak.²⁷ Dihadapkan pada potensi risiko tersebut, ketiga pasangan

²⁴Hazrina Imania, "Dampak Game Roblox Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia Dini 5-6 Tahun," *Skripsi* (Jakarta, 2025), hlm. 41.

²⁵Virida Wildan Syah, "Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality," *Jurist-Diction* 5, no. 3 (2022): 1133-34.

²⁶James Clayton dan Jasmin Dyer, "Gim Online Dengan Konten 'Pesta Seksual': Roblox, Permainan Virtual Anak yang Populer," *BBC*, 2022, diakses 14 Oktober 2025.

²⁷Mochammad An'im Falakhuddin, Rayno Dwi Adityo, and Indrawan, "Non-Determination Of One-Third Of Civil Servant Ex- Husband ' s Salary For Ex-Wife With Disabled Child" 17, no. 1 (2026), <https://doi.org/10.33558/maslahah.v17i1.11977>.



orang tua pekerja yang menjadi informan menunjukkan pola kesadaran dan respons yang berkembang secara dinamis. Pada tahap awal, seluruh informan cenderung memaknai Roblox sebagai sarana hiburan yang netral dan aman tidak sedikitpun ada kecurigaan adanya dampak negatif,²⁸ mereka menganggap sepanjang anak tetap berada secara fisik di dalam rumah maka sudah aman dari terpapar hal-hal buruk. Pemaknaan ini menunjukkan adanya mis konsepsi yang mendasar, karena mengidentikkan keamanan fisik dengan keamanan digital sama, padahal sepenuhnya berbeda.²⁹ Anak dapat duduk tenang di kamarnya sendiri, namun secara nyata telah memasuki ruang dimensi lain tanpa identitas yang dapat dikenali pasti. Kekeliruan memahami inilah yang pada gilirannya menyebabkan pengawasan menjadi luput, lemah, tahap awal hanya menyentuh aspek durasi pemakaian gawai, tanpa menjangkau aspek lain seperti memeriksa isi percakapan dan identitas lawan komunikasi anak.

Pola kesadaran berubah signifikan setelah masing-masing pasangan orang tua memperoleh informasi atau mengalami langsung indikasi risiko. Pada pasangan bapak M dan ibu ES,³⁰ kesadaran timbul setelah mengalami secara langsung jejak interaksi anak dengan orang asing dalam aplikasi. Model kesadaran telah terbentuk relatif lebih dini didapatkan melalui informasi dari lingkungan sekitar, sehingga pendekatan yang diterapkan condong pada pola edukatif-komunikatif,³¹ mengajak anak berdialog mengenai alasan suatu interaksi dianggap berisiko, bukan sekadar melarang secara sepihak. Adapun pada pasangan bapak EC dan ibu GLR,³² baru tersadar setelah anak ditemukan telah bergabung pada suatu grup percakapan yang memuat avatar dan konten tidak pantas, sehingga respons yang diambil cenderung lebih restriktif,³³

²⁸Wawancara semua informan, (Malang, 1 April 2026).

²⁹Sunarni, "Keamanan Digital Sebagai Upaya Preventif Kekerasan Digital Pada Jurnal *Pere*," 2025, 178–90, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://proceeding.uinsuku.ac.id/index.php/ICIGS/article/download/1284/743&ved=2ahUKEwjusumc7caVAxWsTmwGHFtMe8QFnoECCoQAQ&usq=AOvVaw1ua05bUwihKsFuzXxji37_.

³⁰Wawancara M dan ES, (Malang, 1 April 2026).

³¹Ariani Rosadi, "Pola Komunikasi Edukatif Antara Guru Dengan Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Wera Kabupaten Bima," *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (2023): 28–44, <https://doi.org/10.59050/jkk.v8i2.48>.

³²Wawancara EC dan GLR, (Malang, 1 April 2026).

³³Ibnu Syahrul Aziz et al., "Tantangan Dan Solusi Peserta Didik Dalam Menghadapi Distraksi Gadget," *Sindoro Cendekia Pendidikan* 18, no. 3 (2024).



penghapusan aplikasi secara langsung disertai sanksi pembatasan gawai pada hari tertentu.

Secara umum, bentuk upaya pencegahan (preventif) yang dijalankan pasangan orang tua tersebut dapat dipetakan ke dalam empat pola tindakan yang saling melengkapi. *Pertama*, pembatasan durasi penggunaan gawai sebagai bentuk kendali paling mendasar. *Kedua*, pemanfaatan fitur keamanan teknis berupa pemasangan *parental control* atau sebuah fitur berupa perangkat lunak dalam teknologi gawai yang memungkinkan orang tua memfilter akses konten.³⁴ *Ketiga*, tindakan struktural berupa penghapusan aplikasi Roblox secara permanen ketika risiko dinilai telah melampaui ambang toleransi orang tua. *Keempat*, dan paling penting, membangun komunikasi terbuka serta edukatif personal kepada anak mengenai bahaya berkomunikasi dengan pengguna tidak dikenal di ruang digital.

Ada pula pendekatan yang memadukan kontrol dengan edukasi, sebagaimana mulai diterapkan pada pasangan bapak AW dan ibu ESR,³⁵ dimana membangun kesadaran risiko yang lebih melekat pada diri anak, sehingga tetap relevan meskipun pengawasan langsung orang tua tidak selalu hadir akibat tuntutan pekerjaan. Hal ini menunjukkan satu hal penting yakni keterbatasan waktu pengawasan akibat posisi orang tua pekerja tidak secara otomatis berakibat pada absennya upaya perlindungan anak. Pihak pasangan informan tetap menjalankan fungsi protektifnya, hanya saja bentuk dan kualitas upaya tersebut sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital.

Dari ketiga orang tua yang menjadi sumber informasi, ketiganya masih belum cukup dari sisi kesadaran hukum. Istilah kesadaran hukum merujuk pada rangkaian persepsi individu atau kelompok terhadap nilai-nilai manusia dalam konteks hukum yang tengah diterapkan,³⁶ atau dalam keistilahan Lawrence Friedman dikenal budaya hukum.³⁷

Perlindungan anak dipahami sebagai segala upaya yang ditujukan untuk

³⁴Rendi Prasetya, M Ardiansyah, and Ahmad Husain, "Pengenalan Aplikasi Parental Control Berbasis Android Bagi Guru Di TK Cikal Harapan II," 2020, 123–27.

³⁵Wawancara AW dan ESR, (Malang, 4 April 2026).

³⁶Ach. Fadlail, "Membangun Keadaran Hukum Bagi Masyarakat Dan Penegak Hukum Agar tercipta Penegakan Hukum Yang Berkeadilan," *Hukmy Jurnal Hukum* 3, no. 1 (2023): 330–45.

³⁷Yuni Ayu Kinanthi et al., "Efektivitas Pencegahan dan Penanganan Tindakan Perundungan Body Shaming" 4, no. 1 (2026): 25–45.



menjamin dan melindungi anak beserta hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, dan berkembang secara optimal sesuai harkat dan martabat kemanusiaan.³⁸ Termasuk menekankan bahwa perlindungan anak juga mencakup penjaminan pemenuhan hak serta perlindungan dari segala bentuk kekerasan, diskriminasi, dan eksploitasi yang dapat menghambat tumbuh kembang anak.³⁹ Negara telah memberikan payung hukum tersebut ke dalam tiga regulasi utama, yaitu Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, yang secara bersama-sama membentuk satu kesatuan instrumen perlindungan anak dari kekerasan seksual, termasuk yang berlangsung di ruang digital. Berdasarkan Pasal 15 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari kejahatan seksual sebagai hak yang wajib dijamin secara hukum. Ketentuan ini tidak dapat dimaknai secara sempit sebagai perlindungan terhadap tindak pidana seksual fisik semata.⁴⁰

Pasal 1 angka 15a Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 menegaskan bahwa 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. Membuka ruang pengertian penderitaan psikis maupun seksual yang timbul dari paparan konten seksual, percakapan cabul,⁴¹ maupun manipulasi emosional di ruang digital tetap dapat dikategorikan sebagai kekerasan, meskipun tidak melibatkan kontak fisik secara langsung. Atas dasar itu, simulasi seksual avatar pada *condo games* di Roblox lebih tepat dipahami sebagai risiko kekerasan seksual berbasis digital yang

³⁸Ghoni, M. R., dan Pujiyono, P., "Perlindungan Hukum terhadap Anak yang Berhadapan dengan Hukum melalui Implementasi Diversi di Indonesia," *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 2, no. 3 (2020): 331-32

³⁹Qodariah, 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).

⁴⁰Labib Musthofa Kemal and Ifadah Pratama Hapsari, "Pertanggung Jawaban Pelaku Pelecehan Non Fisik Dilihat Dari Hukum Positif Di Indonesia," *UNES Law Review* 6, no. 1 (2023): 2437-43, <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1.1019>.

⁴¹Fadhlun Abdullah, Suwitno Y Imran, and Janwar Hippy, "Anatomi Kejahatan Kekerasan Seksual Anak: Membedah Faktor Kriminogen Dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia," 2026, 2935-47.



menuntut tindakan pencegahan sejak dini, sebelum berkembang menjadi sesuatu akibat lebih serius.

Melihat data lapangan yang telah ditranskrip melalui kerangka Pasal 15 dan pasal 1 angka 15a tersebut, tampak bahwa pemahaman ketiga pasangan orang tua pekerja pada tahap awal penelitian belum menyentuh substansi norma hukum yang melindungi anak dari kekerasan nonfisik.⁴² Pengawasan yang semula terbatas pada pengaturan durasi bermain menunjukkan bahwa orang tua secara tidak sadar masih menafsirkan ancaman terhadap anak dalam kerangka kekerasan konvensional yang tampak oleh mata, sementara norma hukum justru telah memperluas cakupan kekerasan hingga mencakup dimensi psikis dan seksual non fisik. Kesenjangan memahami itu, bukan karena hukum gagal mengantisipasi perkembangan teknologi, melainkan karena pemahaman masyarakat belum berkembang seiring dengan luasnya cakupan norma hukum yang sebenarnya telah ada.

Kewajiban orang tua dalam memberikan perlindungan ditegaskan lebih lanjut dalam Pasal 26 ayat (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014, yang menyatakan bahwa orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, sekaligus menumbuhkembangkan anak sesuai kemampuan, bakat, dan minatnya.⁴³ Tindakan ketiga pasangan informan setelah mengetahui adanya risiko, seperti memeriksa riwayat percakapan anak, memasang fitur pengaman keluarga, melarang komunikasi dengan pengguna tidak dikenal, hingga menghapus aplikasi yang dinilai berbahaya, secara substantif merupakan implementasi konkret dari kewajiban hukum tersebut.⁴⁴ Persoalannya, implementasi itu baru muncul sebagai respons setelah risiko terdeteksi, bukan sebagai antisipasi struktural sejak anak pertama kali mengakses platform. Hal ini menunjukkan bahwa kepatuhan terhadap pasal 26 ayat (1) di tingkat keluarga masih bersifat reaktif, bukan proaktif, akibatnya, jeda waktu sejak risiko mulai muncul hingga langkah pencegahan diambil menjadi masa paling rentan dan berbahaya bagi anak.

⁴²Wawancara ketiga informan, (Malang, 4 April 2026).

⁴³Nasrah and Asni Zubair, "Hak Dan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Setelah Putusnya Perkawinan," *Maddika: Journal of Islamic Family Law* 03, no. 01 (2022): 19–31, <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/maddika/article/view/2500/1833>.

⁴⁴Wawancara ketiga informan, (Malang, 4 April 2026).



Aspek lain yang perlu dianalisis adalah dari pasal 76I Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014, yang melarang setiap orang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan eksploitasi secara ekonomi dan/atau seksual terhadap anak.⁴⁵ Ketentuan ini relevan dengan temuan lapangan berupa keterlibatan anak dalam grup percakapan yang memuat avatar tidak pantas dan mengarah pada pornografi. Kata "membiarkan" dalam pasal tersebut menjadi dasar analisis yang penting. Ketentuan ini secara tersirat membebankan tanggung jawab hukum bukan cuma kepada pelaku eksploitasi, melainkan juga kepada pihak yang tahu kejadian tersebut tetapi abai atau alpa. Dalam konteks ini, tindakan orang tua yang segera menghapus aplikasi begitu mengetahui anak berada pada ruang digital berisiko dapat dimaknai sebagai upaya menghindari kategori "pembiaran" sebagaimana dimaksud ketentuan tersebut,⁴⁶ sekalipun tindakan itu tidak disertai langkah hukum lanjutan terhadap pihak yang menyediakan ruang eksploitatif tersebut. Pada konteks platform permainan digital, melihat pasal tersebut pengembang memiliki tanggung jawab hukum untuk membuat sistem yang aman bagi anak-anak, seperti menyediakan cara untuk memantau, melaporkan, memverifikasi usia, serta mengawasi interaksi antar pengguna. Jika seorang pengembang mengetahui atau seharusnya mengetahui ada kemungkinan eksploitasi seksual terhadap anak di platform yang dikelolanya, tetapi tidak mengambil tindakan pencegahan yang cukup, maka sikap itu dapat dianggap sebagai kelalaian. Kelalaian ini berpotensi menyebabkan tanggung jawab hukum berdasarkan ketentuan perlindungan anak yang berlaku.

Selain melalui Undang-Undang Perlindungan Anak, upaya pencegahan kekerasan seksual anak pada Roblox juga dapat dianalisis melalui Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Bagi pembuat aplikasi perlu mengetahui Pasal 4 ayat (1) undang-undang tersebut melarang setiap orang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarluaskan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat

⁴⁵Lixanya Felany Thenu, Juanrico Alfaromona Sumarezs Titahelu, and Denny Latumaerissa, "Ancaman Pidana Terhadap Pelaku Eksploitasi Seksual Anak Oleh Penyidik (Studi Kasus Di Polresta Pulau Ambon Dan Pulau-Pulau Lease)," *TATOHI Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 6 (2021): 596–608.

⁴⁶Wawancara ketiga informan, (Malang, 2-4 April 2026).



persenggamaan, kekerasan seksual, masturbasi atau onani, ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, alat kelamin,⁴⁷ maupun pornografi anak. Oleh karena itu menjadi dasar argumentasi bahwa pornografi tidak harus dimaknai sebatas gambar atau video manusia secara nyata,⁴⁸ melainkan juga dapat termanifestasi melalui animasi, avatar, dan simulasi gerakan tubuh digital yang memuat unsur eksplisit, mengingat Roblox sebagai platform berbasis konten buatan pengguna memungkinkan terciptanya ruang permainan dengan substansi seksual, sebagaimana ditemukan pada *condo games*.

Dari wawancara ketiga informan terdapat jarak pemahaman pada tahap awal antara pengertian pornografi secara normatif yang sudah cukup luas dengan persepsi awam orang tua yang masih memaknai pornografi secara sempit sebagai konten visual manusia nyata.⁴⁹ Akibatnya, ketika pertama kali mengetahui keberadaan Roblox, ketiga pasangan orang tua pekerja sama sekali tidak menaruh kecurigaan bahwa permainan berbasis animasi tersebut dapat memuat unsur yang dilarang pasal 4 ayat (1). Kekeliruan persepsi ini sejalan dengan temuan bahwa risiko paparan konten pornografi digital terhadap anak kerap tidak mudah dikenali karena tersembunyi di balik bentuk permainan atau animasi yang tampak tidak berbahaya,⁵⁰ sehingga anak berpotensi menganggap konten tersebut sebagai bagian wajar dari permainan, sementara secara substansi hukum konten itu telah memenuhi unsur larangan dalam pasal 4 ayat (1), khususnya pada poin ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan. *Game* daring memang membuka ruang bagi pelaku untuk mendekati dan mengeksploitasi anak melalui modus perhatian, hadiah virtual, maupun manipulasi emosional lainnya.⁵¹

⁴⁷Poltak Siringoringo David Kristo Gultom, Hendri Jayadi, "Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Penyebaran Konten Pornografi Dengan Motif Balas Dendam," *Jurnal Hukum To-Ra* 9, no. 1 (2023): 79-95.

⁴⁸Annisa Hafizhah and Lamsumihar Andjelina Panggabean, "Kekeliruan Pemahaman Tentang Online Grooming Dalam Sistem Hukum Di Indonesia," *Jurnal Wanita Dan Keluarga* 2, no. 1 (2021): 1-11, <https://doi.org/10.22146/jwk.2238>.

⁴⁹Wawancara ketiga informan, (Malang, 2-4 April 2026).

⁵⁰Nisfi 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.

⁵¹Adisty Padmavati Nazwa Moha dan R. Rahaditya, "Perlindungan Hukum terhadap Anak sebagai Korban Tindak Pidana Pornografi dengan Modus Komunitas Game Online," *Ranah*



Dari Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), yang memperluas ruang perlindungan korban kekerasan seksual hingga mencakup kekerasan seksual berbasis elektronik. Pasal 14 ayat (1) undang-undang tersebut merumuskan tiga bentuk perbuatan terlarang, yakni melakukan perekaman dan/atau mengambil gambar atau tangkapan layar bermuatan seksual tanpa persetujuan objek perekaman, mentransmisikan informasi elektronik bermuatan seksual di luar kehendak penerima, serta melakukan penguntitan atau pelacakan melalui sistem elektronik untuk tujuan seksual. Adapun Pasal 5 undang-undang ini mengatur bahwa 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 nonfisik.⁵²

Kedua norma tersebut relevan dengan fitur interaktif Roblox, khususnya fitur obrolan, yang memungkinkan anak menerima pesan dari pengguna lain tanpa filter konten yang memadai. Elemen utama kekerasan seksual berbasis elektronik dalam Pasal 14 ayat (1), yakni perekaman tanpa persetujuan, transmisi konten seksual yang tidak dikehendaki, dan penguntitan elektronik, menempatkan fitur chat sebagai titik rawan yang strategis untuk diawasi, sebab justru melalui kanal komunikasi inilah proses pendekatan emosional bertahap (*grooming*) lazim dimulai sebelum berkembang menjadi viktimisasi seksual yang lebih nyata.⁵³

Dalam temuan observasi memperlihatkan bahwa anak pada ketiga keluarga informan pernah, dalam derajat yang berbeda-beda, melakukan komunikasi dengan pengguna tidak dikenal melalui fitur tersebut. Meskipun demikian, justru di titik inilah letak relevansi pendekatan preventif, kewaspadaan dan larangan berkomunikasi dengan pengguna asing yang

Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development 7, no. 1 (2024): 168-69, <https://doi.org/10.38035/rj.v7i1>.

⁵²Sudirman Airmas and Noor Asma, "ANALISIS YURIDIS BENTUK-BENTUK KEKERASAN SEKSUAL DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 12 TAHUN 2022 TENTANG TINDAK PIDANA KEKERASAN SEKSUAL (Studi Menurut Hukum Pidana Dan Qanun Aceh)," *Journal of Islamic Criminal Law and Criminal Law* 1, no. 2 (2024): 2024.

⁵³Nadya 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).



diterapkan orang tua tidak perlu menunggu tetapi lebih responsif. Sebab fungsi preventif Pasal 5 UU TPKS dalam konteks keluarga sesungguhnya tidak cukup ditegakkan melalui kontrol sepihak, melainkan menuntut pembentukan kesadaran korban potensial (anak) agar mampu mengenali dan menolak pelecehan seksual nonfisik sejak tanda-tanda awal kemunculannya, mengingat fitur interaktif berupa obrolan, panggilan suara, dan hadiah virtual dalam permainan daring memang secara struktural memudahkan pelaku mendekati anak secara bebas, terutama ketika pengawasan orang tua melemah.⁵⁴ Bertumpu pada ketiga analisis di atas, dapat dikemukakan satu benang merah. Keseluruhan, upaya pencegahan yang dilakukan orang tua pekerja telah merepresentasikan implementasi nyata dari kewajiban dan prinsip perlindungan anak yang termaktub dalam hukum positif. Akan tetapi, secara sosiologis, perubahan pola pengawasan tersebut baru menyentuh ranah kesadaran preventif teknis di lingkungan domestik, belum mencerminkan kesadaran hukum yang utuh.

Umumnya tindakan yang diambil hanyalah memutus akses digital anak secara sepihak. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya sensitivitas hukum di kalangan orang tua pekerja, yang cenderung memandang persoalan kekerasan seksual digital sebagai masalah teknis aplikasi yang cukup diselesaikan dengan menjauhkan korban dari sumber risiko. Perlindungan anak di ruang digital tidak dapat bertumpu sepenuhnya pada kontrol internal keluarga yang bersifat pasif defensif, melainkan menuntut penguatan sosialisasi, edukasi, dan penyuluhan hukum secara masif oleh pemerintah dan aparat penegak hukum, agar orang tua tidak hanya berperan sebagai penyaring informasi digital, tetapi harapannya juga mampu memanfaatkan jalur hukum positif untuk mengajukan proses hukum bagi pelaku kekerasan seksual di dunia maya.

⁵⁴Ketut 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): 6745-46, <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2322>



2. Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual oleh Orang Tua Pekerja pada Platform Roblox Perspektif Sadd Adz-Dzariah

Selain ditinjau dari hukum positif, upaya pencegahan kekerasan seksual anak pada Roblox juga dapat dianalisis melalui metode sadd adz-dzariah. Secara kebahasaan, kata *sadd* berasal dari akar kata *sadda-yasuddu-saddun* yang bermakna menutup tempat yang terbuka, penutupan, penghalangan, atau penahanan,⁵⁵ sedangkan *dzariah* merujuk pada sarana atau perantara menuju suatu tujuan. Al-Baji mendefinisikan *sadd adz-dzariah* sebagai suatu perkara yang pada lahiriahnya boleh dikerjakan, tetapi karena pada akhirnya mengarah kepada perbuatan terlarang, maka perkara tersebut dihalangi untuk dilakukan.⁵⁶ Wahbah al-Zuhaili merumuskan definisi yang senada, yaitu melarang segala hal yang menjadi sarana atau jalur menuju sesuatu yang dilarang, yang dapat menyebabkan kerusakan atau mafsadah.⁵⁷ Adapun al-Qarafi menambahkan bahwa meskipun suatu perbuatan bebas dari unsur kerusakan secara langsung, apabila perbuatan itu merupakan jalan atau sarana menuju kerusakan, maka tetap menjadi keharusan untuk mencegahnya.⁵⁸

Dasar hukum kaidah ini, antara lain, dapat ditelusuri pada QS. al-An'am [6]: 108, sehingga tindakan preventif menjadi prinsip utama dalam menjaga kemaslahatan bersama.⁵⁹ Prinsip serupa juga tercermin dalam QS. al-Baqarah [2]: 104.⁶⁰ Karakter *sadd adz-dzariah* bersifat mencegah, berbeda secara fundamental dengan pendekatan hukum positif yang umumnya bekerja secara represif ketika suatu pelanggaran benar-benar terjadi. Terdapat kiadah yang mengatakan *dar'ul mafâsidi awlâ min jalbil mashâlih*, mencegah kerusakan (kemudharatan) lebih diutamakan daripada mengambil kemaslahatan.⁶¹ Bermain itu ada maslahat

⁵⁵Ismail Jalili, *Eksistensi Sadd adz-Dzari'ah Dalam Ushul Fiqh: Kajian Pemikiran Ibnu Qayyim al-Jauziyyah* (w.751 H/1350 M) (Yogyakarta: Lakeisha, 2020), hlm. 45.

⁵⁶Ismail Jalili, *Eksistensi Sadd adz-Dzari'ah Dalam Ushul Fiqh...*, hlm. 46.

⁵⁷Wahbah al-Zuhaili, *Ushul al-Fiqh al-Islami*, Juz 2 (Damaskus: Dar al-Fikr, 1986), hlm. 873.

⁵⁸Nasrullah, "Teori Sadd Al-Dzari'ah Dan Fath 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.

⁵⁹Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh Jilid 2* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 104.

⁶⁰Wahbah az-Zuhaili, *Ushul al-Fiqh al-Islami*, terj. Agus Hermanto (Jakarta: Sinar Grafika, 2018), hlm. 211.

⁶¹Meidinie 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>.



untuk hiburan tetapi jika ada unsur yang merusak mesti ditinggalkan dan dikedepankan pencegahan *mudharat*.

Dalam konteks permainan Roblox oleh anak, kaidah itu dapat diuraikan melalui tiga rukun utamanya, yaitu *al-wasilah*, *al-ifdha'*, dan *al-mutawassal* ilaih, yang ketiganya saling berkaitan secara linier dalam menjelaskan rantai sebab-akibat menuju kerusakan,⁶² berikut penjelasannya: *al-wasilah* (الوسيلة) sebagai rukun pertama, yaitu segala sesuatu yang menjadi jalan atau perantara menuju suatu perbuatan, baik halal maupun haram.⁶³ Roblox, dalam kerangka ini, berkedudukan sebagai *al-wasilah* yang hukum asal permainan adalah mubah. Akan tetapi, status mubah suatu sarana bukan sesuatu yang permanen; ia dapat berubah menjadi sarana yang wajib ditutup apabila terdapat indikasi kuat bahwa sarana tersebut secara struktural mengantarkan pada kerusakan.⁶⁴ Karakteristik keterbukaan Roblox yang memungkinkan interaksi bebas antarpengguna tanpa batasan usia ketat menjadikannya sarana dengan potensi risiko tinggi, kemudian menjadi sarana unsur pornografi apalagi tindakan *grooming*, maka berubah menjadi *wasilah* yang terlarang.

Rukun kedua *al-ifdhah*, dugaan kuat atau keyakinan bahwa suatu tindakan yang pada mulanya tampak netral akan bermuara pada perbuatan yang dilarang atau merugikan.⁶⁵ Temuan lapangan memperlihatkan bahwa proses pembentukan *al-ifdha'* pada masing-masing pasangan informan berlangsung melalui jalur yang berbeda, namun bermuara pada titik kesimpulan yang sama. Pada pasangan Bapak M dan Ibu ES, *al-ifdha'* terbentuk melalui pengalaman empiris langsung, yakni temuan riwayat komunikasi anak dengan pengguna tidak dikenal. Pada pasangan Bapak AW dan Ibu ESR, *al-ifdha'* telah terbentuk lebih dini melalui informasi dari lingkungan eksternal, sehingga kewaspadaan muncul secara antisipatif sebelum insiden konkret terjadi pada anak mereka sendiri. Pada pasangan Bapak EC dan Ibu GLR,⁶⁶ *al-ifdha'* muncul paling kuat setelah anak ditemukan telah bergabung dalam grup percakapan yang memuat

⁶²Rizki 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.

⁶³Wahbah al-Zuhaili, *Ushul al-Fiqh al-Islami*, Juz 2..., hlm. 873.

⁶⁴Abdul Wahhab Khallaf, *Ilmu Ushul Fiqh* (Jakarta: Pustaka Amani, 2003), hlm. 98.

⁶⁵Nasrun Haroen, *Ushul Fiqh* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), hlm. 162.

⁶⁶Wawancara ketiga informan, (Malang, 2-4 April 2026).



konten tidak pantas, sehingga keyakinan akan adanya kerusakan terbentuk melalui keterpaparan langsung yang paling nyata. Ragam jalur pembentukan *al-ifdha'* ini menunjukkan bahwa pengalaman empiris memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kewaspadaan orang tua, sebuah pola yang konsisten dengan temuan pada analisis hukum positif sebelumnya.

Rukun ketiga *al-mutawassal ilaih* (المتوصل إليه) yaitu kerusakan (mafsadah) yang menjadi muara akhir dari sarana yang tidak dikendalikan, baik berupa paparan konten pornografi, pelecehan seksual nonfisik melalui percakapan, maupun perubahan perilaku anak akibat pengaruh lingkungan digital yang tidak terkontrol.⁶⁷ Pada penelitian ini, *al-mutawassal ilaih* tidak semata berstatus potensi atau dugaan, melainkan dalam beberapa kasus telah berlangsung secara nyata, sebagaimana ditunjukkan oleh keterlibatan anak dalam grup berkonten tidak pantas dan interaksi dengan pengguna tidak dikenal tanpa pengawasan. Relasi linier antara *al-wasilah*, *al-ifdha'*, dan *al-mutawassal ilaih* dalam temuan ini menegaskan bahwa sarana yang tidak dikendalikan secara konsisten akan meningkatkan kemungkinan terjadinya kerusakan, sehingga intervensi orang tua untuk memutus rantai tersebut menjadi sebuah keharusan normatif, bukan sekadar pilihan pengasuhan. Bentuk tindakan orang tua dapat berupa memutus mata rantai yang mengarah pada kerusakan diruang digital, mengaktifkan fitur parental control, mengaktifkan fitur pembatasan umur, membatasi durasi bermain, menempatkan anak saat menggunakan gawai di ruang bersama keluarga, memeriksa teman grup permainan termasuk riwayat percakapan secara berkala dan mematikan komunikasi dengan pihak pengguna game yang tidak dikenal, tidak lupa senantiasa membangun komunikasi terbuka dengan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan, dapat ditarik tiga kesimpulan utama. *Pertama*, bentuk upaya pencegahan kekerasan seksual anak pada platform Roblox oleh ketiga orang tua pekerja di lingkungan RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang, didominasi oleh langkah teknis-domestik, seperti pembatasan durasi penggunaan gawai, pemasangan fitur parental

⁶⁷ Dina Sakinah, Analisis Teori Sadd Al-Dzari'ah Terhadap Risiko Penggunaan Pihak Ketiga Dalam Pengajuan Pembiayaan Modal Usaha PNM Mekaar Syariah, t.t., 740.



control, penghapusan aplikasi, serta edukasi personal kepada anak. *Kedua*, ditinjau dari perspektif hukum positif, upaya tersebut secara substantif merupakan implementasi nyata dari kewajiban perlindungan anak yang diatur hukum. Meski begitu, orang tua belum dapat maksimal memahami kedudukan perlindungan hukum terhadap anak tidak sebatas pencegahan. *Ketiga*, ditinjau dari perspektif *Sadd adz-dzariah*, tindakan menutup akses dan langkah preventif domestik yang dilakukan orang tua pekerja pada dasarnya telah memenuhi esensi kaidah *dar'ul mafasidi awla min jalbil masalih*. Penelitian ini menghasilkan temuan ilmiah bahwa pola pencegahan kekerasan seksual anak pada platform Roblox yang dilakukan oleh orang tua pekerja lebih banyak bertumpu pada mekanisme perlindungan berbasis keluarga (dibandingkan pendekatan hukum atau kelembagaan). Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi analisis antara hukum positif Indonesia dan perspektif *Sadd adz-dzariah*. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian perlindungan anak dengan menawarkan kerangka konseptual yang menghubungkan regulasi negara, praktik pengasuhan anak, dan etika hukum Islam sebagai pendekatan multidisipliner terhadap pencegahan kekerasan seksual anak pada platform permainan daring.

Penelitian ini tentu masih terdapat kekuarangan di sisi manapun, oleh karenanya kedepan peneliti selanjutnya yang konsern terhadap isu perlindungan anak dan perkembangan dunia permaian digital dapat meneruskan kekurangan tersebut, terutama mendapatkan sampel informan di wilayah atau daerah yang berbeda. Sebagai arah penelitian selanjutnya dapat berupa pengujian efektivitas berbagai model pengasuhan digital dalam mencegah kekerasan seksual anak pada platform permainan daring secara lebih luas dan difokuskan pada pengembangan model perlindungan anak digital berbasis kolaborasi antara keluarga, sekolah, pemerintah daerah, penyedia platform permainan, dan lembaga perlindungan anak.

REFERENSI

- Abdullah, Fadhlun, Suwitno Y Imran, and Janwar Hippy. "Anatomi Kejahatan Kekerasan Seksual Anak : Membedah Faktor Kriminogen Dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia," 2026, 2935–47.
- Ach. Fadlail. "Membangun Keadaran Hukum Bagi Masyarakat Dan Penegak



- Hukum Agar Tercipta Penegakan Hukum Yang Berkeadilan." *Hukmy Jurnal Hukum* 3, no. 1 (2023): 330–45.
- Airmas, Sudirman, and Noor Asma. "Analisis Yuridis Bentuk-Bentuk Kekerasan Seksual Dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 Tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (Studi Menurut Hukum Pidana Dan Qanun Aceh)." *Journal of Islamic Criminal Law and Criminal Law* 1, no. 2 (2024): 2024.
- Ariani Rosadi. "Pola Komunikasi Edukatif Antara Guru Dengan Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Wera Kabupaten Bima." *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (2023): 28–44. <https://doi.org/10.59050/jkk.v8i2.48>.
- Adillah, Nisfi, 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.
- Ahsandhia, Abd. Rafi. "Kewenangan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Upaya Mencegah Kekerasan Online pada Anak Perspektif Maqashid al-Syariah." *Sakina: Journal of Family Studies* 5, no. 2 (2021).
- Ananda, Rizki. "Peran Orang Tua dalam Melindungi Anak dari Konten Negatif Game Online Roblox: Kajian Normatif." *Banjarese Pacific Journal: Journal of International Multidisciplinary Research* 3, no. 10 (2025).
- 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>.
- Ayunita. "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)." Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram, 2023.
- Bahrudin, Moh. *Ilmu Ushul Fiqh*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja, 2019.
- Bakar, Rifa'i Abu. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.



- Clayton, James, dan Jasmin Dyer. "Gim Online dengan Konten 'Pesta Seksual': Roblox, Permainan Virtual Anak yang Populer." *BBC*, 2022.
- David Kristo Gultom, Hendri Jayadi, Poltak Siringoringo. "Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Penyebaran Konten Pornografi Dengan Motif Balas Dendam." *Jurnal Hukum To-Ra* 9, no. 1 (2023): 79–95.
- Falakhuddin, Mochammad An'im, Rayno Dwi Adityo, and Indrawan. "Non-Determination Of One-Third Of Civil Servant Ex- Husband ' s Salary For Ex-Wife With Disabled Child" 17, no. 1 (2026). <https://doi.org/10.33558/maslahah.v17i1.11977>.
- Fahreza, Muhammad Reffas. "Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming dalam Permainan Daring (Game Online)." Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 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*, 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* 8, no. 2 (2024): 71–75.
- Ghoni, M. R., dan P. Pujiyono. "Perlindungan Hukum terhadap Anak yang Berhadapan dengan Hukum melalui Implementasi Diversi di Indonesia." *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 2, no. 3 (2020): 331–42.
- Hafizhah, Annisa, and Lamsumihar Andjelina Panggabean. "Kekeliruan Pemahaman Tentang Online Grooming Dalam Sistem Hukum Di Indonesia." *Jurnal Wanita Dan Keluarga* 2, no. 1 (2021): 1–11. <https://doi.org/10.22146/jwk.2238>.
- Haroen, Nasrun. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997.
- Huraerah, Abu. *Kekerasan terhadap Anak*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2012.
- Imania, Hazrina. "Dampak Game Roblox terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia Dini 5-6 Tahun." Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2025.
- Ibnu Syahrul Aziz et al. "Tantangan Dan Solusi Peserta Didik Dalam Menghadapi Distraksi Gadget." *Sindoro Cendekia Pendidikan* 18, no. 3 (2024). <file:///C:/Users/LAPTOP/Downloads/Tantangan+Dan+Solusi+Peserta+Didik+Dalam+Menghadapi+Distraksi+Gadget-1.pdf>.



- Irwansyah, and Ahsan Yunus. *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel Edisi Revisi*. Cetakan 6. Yogyakarta: MIRAA Buana Media, 2024.
- Jalili, Ismail. *Eksistensi Sadd adz-Dzari'ah dalam Ushul Fiqh: Kajian Pemikiran Ibnu Qayyim al-Jauziyyah (w. 751 H/1350 M)*. Yogyakarta: Lakeisha, 2020.
- Khallaf, Abdul Wahhab. *Ilmu Ushul Fiqh*. Jakarta: Pustaka Amani, 2003.
- Kamaliah, Mardiah, and Rayno Dwi Adityo. "Telaah Tindak Pidana Pemerkosaan Sedarah Dalam Hukum Positif Di Indonesia Menurut Kepastian Hukum Gustav Radbruch." *Mitsaq: Islamic Family Law Journal* 3, no. 1 (2025): 1–13. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/mitsaq/article/view/9221>.
- Kemal, Labib Musthofa, and Ifadah Pratama Hapsari. "Pertanggung Jawaban Pelaku Pelecehan Non Fisik Dilihat Dari Hukum Positif Di Indonesia." *UNES Law Review* 6, no. 1 (2023): 2437–43. <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1.1019>.
- Kinanthi, Yuni Ayu, Rayno Dwi Adityo, Maulana Malik, and Ibrahim Malang. "Efektivitas Pencegahan Dan Penanganan Tindakan Perundungan Body Shaming" 4, no. 1 (2026): 25–45.
- Lavoipierre, Ange, dan Angela Heathcote. "Roblox Ingin Dibebaskan dari Larangan Media Sosial Meskipun Ada Bukti Predator yang Menargetkan Anak-Anak." *ABC News*, 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).
- 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>.
- Moha, Adisty Padmavati Nazwa, 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): 165–72.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.



- Mubaroq, 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* 10, no. 3 (2025): 273–84.
- Nasrullah. "Teori Sadd al-Dzari'ah dan Fath 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): 223–42.
- Nasrah, and Asni Zubair. "Hak Dan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Setelah Putusnya Perkawinan." *Maddika : Journal of Islamic Family Law* 03, no. 01 (2022): 19–31.
<http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/maddika/article/view/2500/1833>.
- Prasetya, Rendi, M Ardiansyah, and Ahmad Husain. "Pengenalan Aplikasi Parental Control Berbasis Android Bagi Guru Di TK Cikal Harapan II," 2020, 123–27.
- 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." Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024.
- Rachmawati, Anif. "Orang Tua Karir dan Pendidikan Anak." Skripsi, Surabaya, 2019.
- Ramawan, Rayhan Rizky, dan Muhammad Zaky. "Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) pada Game Online Roblox." *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 5, no. 4 (2025): 1–14.
- Rompah, Nadya Vanesa. "Kajian terhadap Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik Berdasarkan Pasal 14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022." *Lex Privatum* 13, no. 5 (2024).
- Sakinah, Dina. *Analisis Teori Sadd al-Dzari'ah terhadap Risiko Penggunaan Pihak Ketiga dalam Pengajuan Pembiayaan Modal Usaha PNM Mekaar Syariah*. T.t.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2005.
- Syah, Virda Wildan. "Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping dalam Game Berbasis Virtual Reality." *Jurist-Diction* 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* 7, no. 4 (2024): 466–76.
- Syarifuddin, Amir. *Ushul Fiqh Jilid 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sifak, Mohamad, and Rayno Dwi Adityo. "Model Perjanjian Perkawinan Pasca Putusan MK NO . 69 / PUU-XII / 2015 Perspektif Maqa Ş Hid Al- Shari ' Ah Imam Ash-Shatibi." *Mlijo: Journal Of Law And Islamic Thought* 1, no. 2 (2026): 15–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/mlijo.v1i2.32656>.
- Sunarni. "Keamanan Digital Sebagai Upaya Preventif Kekerasan Digital Pada Jurnalis Pere," 2025, 178–90. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://proceeding.uinsuku.ac.id/index.php/ICIGS/article/download/1284/743&ved=2ahUKEwjusumc7caVAxWsTmwGHfFtMe8QFnoECCoQAQ&usg=AOvVaw1ua05bUwihKsFuzXxji37_.
- Theny, Lixanya Felany, Juanrico Alfaromona Sumarezs Titahelu, and Denny Latumaerissa. "Ancaman Pidana Terhadap Pelaku Eksploitasi Seksual Anak Oleh Penyidik (Studi Kasus Di Polresta Pulau Ambon Dan Pulau-Pulau Lease)." *TATOHI Jurnal Ilmu Hukum* 1, no. 6 (2021): 596–608.
- Ulya, Latifatul, Sucipto, dan Irfai Fathurohman. "Analisis Kecanduan Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1112–19.
- Wiguna, Ketut Arya Amanta, 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): 6745–46. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2322>.
- Yolanda, Eka Tri. "Perlindungan Hukum terhadap Anak sebagai Korban Tindak Pidana Pelecehan Seksual yang Terjadi di Kota Padang." Skripsi, Universitas Andalas, 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* 2, no. 1 (2025): 123–32.
- Zuhaili, Wahbah al-Zuhaili. *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*. Jilid 7. Damaskus: Dar



al-Fikr, 1985.

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

Zuhaili, Wahbah al-Zuhaili. *Ushul al-Fiqh al-Islami*. Diterjemahkan oleh Agus Hermanto. Jakarta: Sinar Grafika, 2011.