

**ANALISIS HUKUM KETERKAITAN TEKNOLOGI TERHADAP PERLINDUNGAN ANAK SEBAGAI KORBAN ATAS KEJAHATAN *CYBER GROOMING* DI INDONESIA**

**(LEGAL ANALYSIS OF THE RELATION BETWEEN TECHNOLOGY AND CHILD PROTECTION AS VICTIMS OF CYBER GROOMING CRIMES IN INDONESIA)**

Nashwa Aulia Salsabila<sup>1)</sup>, Kiki Firmantoro<sup>2)</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum IBLAM,  
Jl. Kramat Raya No. 35, Senen, Jakarta Pusat

Correspondence

Email: [nashwaaulia45@gmail.com](mailto:nashwaaulia45@gmail.com)<sup>1)</sup>,  
[kikifirmantoro@iblam.ac.id](mailto:kikifirmantoro@iblam.ac.id)<sup>2)</sup>,

No. Telp:

Submitted: 29 Desember 2024

Accepted: 4 Januari 2025

Published: 5 Januari 2025

**ABSTRACT**

*The rapid development of information and communication technology has had a major impact in several areas of life, including the rise of cybercrime. One form of this is cyber grooming, a crime that uses digital platforms to target children, aiming to approach and exploit vulnerable victims. Children and teenagers often fall victim to this crime due to a lack of awareness about the risks of online dangers. This study employs a normative juridical approach to assess the effectiveness of existing laws in handling cases of cyber grooming in Indonesia. Findings indicate that, despite regulations on cybercrime, challenges remain in enforcement and monitoring. This research underscores the importance of collaboration between the government, society, and relevant parties to enhance digital literacy and strengthen policies protecting children from cybercrime on social media. The study's results are hoped to provide a foundation for developing more effective policies to safeguard young generations from the risks of digital exploitation.*

**Keywords:** *information technology, cybercrime, cyber grooming*

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak besar dalam beberapa bidang dalam kehidupan, termasuk dengan kemunculan kejahatan siber. Salah satu nya adalah muncul nya kejahatan *cyber grooming*, bentuk kejahatan ini menggunakan platform digital yang menargetkan anak-anak untuk mendekati dan mengeksploitasi korban yang rentan. Anak-anak dan remaja sering kali menjadi sasaran kejahatan ini karena kurangnya pemahaman resiko kejahatan di dunia maya. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif untuk menilai efektivitas hukum yang berlaku dalam menangani kasus *cyber grooming* di Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat regulasi mengenai kejahatan siber, masih ada kendala dalam mengimplementasikan dan pengawasannya. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kerjasama antara pemerintah, masyarakat, dan pihak terkait untuk meningkatkan literasi digital serta memperkuat kebijakan yang melindungi anak-anak dari penggunaan media sosial dengan bahayanya kejahatan siber. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam penyusunan kebijakan yang lebih efektif untuk melindungi generasi muda dari risiko eksploitasi digital.

**Kata Kunci:** *teknologi informasi, kejahatan siber, cyber grooming*

**A. PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki dampak besar pada generasi milenial, terutama di kalangan mahasiswa. Dengan kemajuan teknologi, kita bisa mengakses berbagai informasi di mana saja dan kapan saja melalui perangkat teknologi yang ada. Kehadiran smartphone dan internet juga meningkatkan cara kita berkomunikasi, dengan munculnya media sosial sebagai platform online untuk menyampaikan ide, mengekspresikan diri, dan memenuhi berbagai kebutuhan.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak hanya mengubah gaya hidup, tetapi juga membuat banyak orang menjadi pengguna aktif Teknologi Informasi dan Komunikasi. Secara umum, perkembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia dimulai sekitar tahun 1994 dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi lainnya.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan teknologi adalah ketersediaan infrastruktur. Berdasarkan sejarah perkembangan teknologi yang dikutip oleh beberapa situs online, salah satunya dari Kumparan.com, di Indonesia, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi masih berlangsung dimulai sejak tahun 1970-an, dan dengan adanya Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo), perkembangan teknologi di Indonesia menjadi lebih terstruktur dan terarah. (Lathifah, 2022)

Dengan kemudahan akses digital serta fasilitas gadget yang semakin terjangkau, teknologi kini tidak lagi dianggap sebagai barang mewah. Ini membuka peluang besar bagi generasi muda untuk terhubung bersosialisasi dan belajar. (Hermawan, 2021) Selain membawa banyak kemudahan dalam melakukan berbagai aktivitas secara daring, kemajuan teknologi juga memiliki sisi negatif yang berbahaya.

Kejahatan siber yang sering disebut juga sebagai *cybercrime*, adalah bentuk yang dikategorikan sebagai kejahatan yang terjadi di dunia maya melalui penggunaan komputer, perangkat seluler, dan jaringan internet. Pelaku kejahatan siber ini biasanya adalah individu yang memiliki pengetahuan mendalam tentang algoritma dan pemrograman komputer (Yakhmid, 2023). Salah satu algoritma yang dilakukan pada tindakan kejahatan cyber yaitu dengan bertukar profil pribadi seperti nama, tanggal lahir dan tempat tinggal, bertukar foto, membuat korban merasa senang dan tersanjung, membahas mengenai hubungan, membangun kepercayaan kepada korban, dalam percakapan mengandung seksual, pelaku dan korban berfantasi melakukan seks, lalu pelaku mengajak korban untuk bertemu. Dengan memanfaatkan algoritma tertentu, mereka dapat dengan mudah menemukan celah sehingga akhirnya meretas perangkat target. Setelah menguasai perangkat, pelaku bisa mencuri data-data dan menggunakannya untuk kepentingan pribadi mereka (Idananta, 2023). Namun hal ini juga memberikan kesempatan bagi pelaku kejahatan untuk berinteraksi dengan anak-anak dan melakukan aksinya seperti pedofil, kekerasan, dan tentunya *cyber grooming*.

Menurut survei KPAI pada tahun 2020 dari 4.799 siswa SMA dan SMP di suatu daerah, sebanyak 93,8% mengaku telah melakukan hubungan seksual. (Hermawan, 2021) Hal ini disebabkan oleh seringnya mengakses konten pornografi di internet. Situasi ini sangat memprihatinkan karena generasi muda yang seharusnya menjadi penerus bangsa justru terjerumus ke dalam dampak negatif dari penggunaan internet yang tidak sehat yang disebabkan dari beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya edukasi dan sosialisasi oleh pemerintah dalam memberikan edukasi yang memadai kepada masyarakat terkait literasi digital berkontribusi pada penyalahgunaan internet. Kurangnya edukasi ini membuat banyak pengguna terutama di kalangan anak muda tidak memahami berbagai resiko dari dampak negatif penggunaan internet

Pada perkembangan teknologi di zaman modern sekarang, kejahatan cyber sering kali terjadi oleh anak-anak. Salah satu bentuk kejahatan siber yang sering dialami oleh anak-anak dan remaja adalah *cyber grooming*. *Cyber Grooming* merupakan tindakan dimana seseorang mendekati korban dengan membangun hubungan asmara dan kepercayaan, sehingga korban merasa percaya dan nyaman untuk berbagi apa saja. Pelaku dapat berperan sebagai kekasih, atau figur yang disukai dan diidolakan oleh anak-anak dan remaja. *Grooming* dapat terjadi seperti di media sosial, email, dan forum lainnya. Setelah mendapatkan kepercayaan, pelaku biasanya meminta korban untuk melakukan tindakan seksual seperti membuka pakaian yang kemudian direkam untuk di sebarluaskan di jaringan pornografi atau digunakan sebagai alat pemerasan (Hermawan, 2021).

*Cyber grooming* ini merupakan jenis kejahatan yang serius karena target utamanya adalah anak dibawah umur yang belum terlalu memahami resiko dan bahaya dari interaksi pada media online. Penegakan hukum dan peningkatan kesadaran publik sangat penting untuk mencegah dan menangani kejahatan ini.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka permasalahan dalam penelitian Analisis Hukum Keterkaitan Manfaat Teknologi Dalam Kejahatan *Cyber Grooming* Pada Anak-Anak Di Indonesia dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah perkembangan teknologi dapat mempengaruhi kejahatan *cyber grooming*?
- b. Bagaimana penerapan hukum pada kasus *Cyber Grooming* yang terjadi di Indonesia?

## 3. Metode Penelitian

### a. Jenis Penelitian

Penelitian pada penulisan ini menggunakan metodologi yuridis normatif. yaitu dilakukan dengan pendekatan terhadap bahan-bahan hukum, seperti asas-asas, teori serta norma-norma yang terdapat pada peraturan undang-undang berdasarkan pada analisis hukum yang ditemukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, di mana penulis melakukan analisis hukum untuk memahami bagaimana penerapan hukum yang seharusnya pada topik yang dibahas dalam jurnal ini.

### b. Sumber data pada jurnal ini

- Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum positif yang mengikat dan memiliki kekuatan hukum tetap yang terdiri dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, dan yang berkaitan langsung dengan Tindak Pidana Kejahatan Cyber.
- Bahan hukum sekunder, yaitu sumber hukum yang berasal dari buku, karya tulis ilmiah, maupun jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini. Yang memberikan penjelasan, analisis atau interpretasi terhadap bahan hukum primer.

## B. PEMBAHASAN I

### 1. Anak

Yang dimaksud anak menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menjelaskan bahwa “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.” (Kemensesneg, 2014). Pasal ini menjadi dasar hukum utama dalam memberikan perlindungan terhadap hak-hak anak sebagai korban dari berbagai bentuk kejahatan seperti kekerasan, eksploitasi dan pelanggaran lainnya. Pada Pasal 1 ayat (4) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi juga menjelaskan bahwa “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun.”(UU NOMOR 44 TAHUN 2008, 2008).

### 2. Teknologi Informasi

Pada perkembangan iptek, dengan adanya teknologi informasi seperti internet, kini setiap orang memiliki akses yang lebih mudah dan cepat untuk menyelesaikan aktivitasnya. Tujuan utama perkembangan iptek adalah perubahan kehidupan yang lebih baik, mudah, murah, cepat dan aman (Shilvirichiyanti, 2020). Berdasarkan pasal 1 (3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi (UU ITE Nomor 19 Tahun 2016, 2011). Meningkatnya perkembangan internet baik dari segi perangkat maupun penggunaannya memberikan dampak yang beragam baik positif maupun negatif. Dampak positif dari perkembangan teknologi meliputi dari berbagai aspek kehidupan seperti mudah mengakses informasi, meningkatkan produktivitas dari berbagai bidang, mempermudah komunikasi, kemajuan di bidang pendidikan jika diperlukannya pembelajaran jarak jauh (*e-learning*). Teknologi tidak hanya memberikan manfaat dengan mudah bagi penggunaannya, tetapi juga bisa menimbulkan resiko seperti mempermudah pelaku kejahatan dalam melancarkan aksinya.

### 3. Cyber Crime

Perkembangan teknologi yang diikuti dengan maraknya penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi, menjadi salah satu faktor yang dapat memicu munculnya kejahatan. Dampak buruk dari perkembangan teknologi informasi yang disalahgunakan adalah timbulnya kejahatan melalui jaringan internet yang dikenal sebagai *cyber crime*. Kejahatan dunia maya atau *cyber crime* adalah salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi yang mempunyai dampak negatif sangat luas bagi seluruh bidang kehidupan modern saat ini (Raodia, 2019).

Pada dua dokumen Kongres PBB mengenai *The Prevention of Crime and the Treatment of Offenders* di Havana, Cuba pada tahun 1990 dan di Wina, Austria pada tahun 2000, ada dua istilah yang dikenal : (Ketaren, 2016)

1. *Cyber crime* dalam arti sempit disebut *computer crime*, yaitu perilaku hukum apapun diarahkan melalui operasi elektronik yang menargetkan keamanan sistem komputer dan data yang di proses olehnya.
2. *Cyber crime* dalam arti luas disebut *computer related crime*, yaitu apapun yang ilegal perilaku yang dilakukan dengan cara sehubungan dengan sistem komputer atau jaringan termasuk kejahatan seperti kepemilikan, penawaran atau distribusi secara ilegal informasi melalui sistem komputer atau jaringan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, kejahatan *cyber crime* merupakan tindak pidana yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan atau perangkat komputer. Jenis-jenis kejahatan ini meliputi tindak pidana terkait aktivitas ilegal, tindak pidana yang melibatkan gangguan jaringan serta tindak pidana yang berkaitan dengan pemalsuan informasi. Pasal-pasal yang mengatur *cyber crime* yang terdapat dalam UU ITE terdiri dari pasal 27 sampai pasal 33. Pasal 27 mengatur tentang penghinaan, pencemaran nama baik, dan pornografi yang dilakukan melalui media elektronik. Pasal 28 mengatur tentang penyebaran berita bohong (hoax) dan ujaran kebencian berdasarkan SARA melalui internet. Pasal 29 mengatur ancaman kekerasan atau menakut-nakuti orang melalui sistem elektronik. Pasal 30 mengatur aksesilegal terhadap sistem elektronik atau *hacking*. Pasal 31 mengatur tentang penyadapan ilegal atau intersepsi terhadap informasi elektronik. Pasal 32 mengatur tentang perusakan atau gangguan sistem dan data elektronik. Pasal 33 mengatur tentang serangan berupa gangguan atau merusak sistem elektronik.

Sedangkan sesuai dengan ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) (Presiden Republik Indonesia, 2023), tindak pidana *cyber crime* mencakup segala bentuk tindak pidana yang memanfaatkan atau dibantu oleh sistem elektronik. Artinya, tindak pidana konvensional yang melibatkan perangkat elektronik. Kejahatan *cyber crime* ini hadir sebagai fenomena baru dalam dunia kriminal (Nurlia & Priyana, 2022). Kejahatan ini meliputi tindakan yang menargetkan data, sistem komputer, jaringan serta segala bentuk interaksi digital. Mulai dari pencurian identitas hingga serangan siber berskala besar, semua tindakan yang bertujuan untuk merugikan individu, organisasi, atau negara (Mansur, 2007).

Komnas Perempuan menerima laporan mengenai 8 bentuk kekerasan berbasis gender yang terjadi secara online, yaitu pendekatan untuk memperdaya (*cyber grooming*), pelecehan online (*cyber harassment*), peretasan (*hacking*), konten ilegal (*illegal content*), pelanggaran privasi (*infringement*), ancaman distribusi foto atau video pribadi (*malicious distribution*), pencemaran nama baik (*online defamation*), dan rekrutmen online (*online recruitment*) (Kayowuan LewoLeba et al., 2023). Salah satu yang paling mengkhawatirkan dalam dunia *cyber crime* adalah kejahatan seksual yang terjadi di dunia maya, karena tidak hanya merusak privasi tetapi juga mengancam keamanan fisik dan psikologis korban. Kejahatan seksual di dunia maya sering kali berbentuk eksploitasi seksual anak, penyebaran konten pornografi ilegal, perdagangan manusia, serta *cyber grooming*.

Berdasarkan bentuk kekerasan berbasis gender online yang dilaporkan kepada Komnas Perempuan, diantaranya terdapat beberapa bentuk kekerasan yang berkaitan dengan kekerasan

seksual seperti *cyber grooming* dan pelecehan online. Namun, dalam Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual Nomor 12 Tahun 2022 (UU TPKS), (Undang-Undang No.12 Tahun 2022 Tindak Pidana Kekerasan Seksual, 2022) istilah *cyber crime* secara spesifik tidak dijelaskan. Tetapi Undang-Undang ini mencakup tindakan kekerasan seksual yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi atau media digital yang merupakan bagian dari *cyber crime*. Dalam pasal 4 ayat (1) UU TPKS menyebutkan bahwa kekerasan seksual dapat terjadi melalui teknologi informasi. Dengan demikian, *cyber crime* yang terkait kekerasan seksual seperti penyebaran konten intim tanpa persetujuan, pornografi anak, atau *grooming* online, masuk dalam kategori ini di mana pelaku menggunakan platform online untuk mendekati dan mengeksploitasi seksual anak-anak.

#### 4. *Cyber Grooming*

Kejahatan *cyber crime* sering kali mengarah ke anak-anak sebagai target dan korban, karena mudahnya akses internet di era modern dan mereka lebih rentan terlebih kurang memiliki pemahaman tentang resiko kejahatan *cyber*. Minimnya kesadaran tentang keamanan internet serta pengawasan yang kurang, dapat membuat anak-anak lebih mudah menjadi sasaran pelaku kejahatan *cyber*. Salah satunya *Cyber grooming* adalah bentuk kejahatan yang sering terjadi di dunia maya pada anak-anak. *Grooming* dalam konteks kejahatan seksual merujuk pada upaya manipulatif oleh pelaku untuk membangun hubungan emosional dengan anak melalui media sosial dengan tujuan eksploitasi seksual (Nurlia & Priyana, 2022). Aksi ini sering dilakukan di media sosial karena aksesnya yang mudah serta perkembangan teknologi yang memungkinkan anak agar lebih mudah untuk mencari berbagai hal tanpa pengawasan dari orang tua dengan tujuan agar anak tersebut dapat di manipulasi, di eksploitasi, dan dilecehkan.

Dalam hal ini istilah “anak” berdasarkan pasal 1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 yang sudah dirubah menjadi Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2016 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menjelaskan bahwa anak merupakan seseorang yang belum berusia 18 tahun (UNDANG-UNDANG NOMOR 23 TAHUN 2002 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK, 2022)

Salah satu bentuk kekerasan yang menjadi permasalahan serius adalah kekerasan berbasis gender terutama terhadap kelompok rentan yaitu perempuan (Kayowuan LewoLeba et al., 2023). Menurut Kasubdiv Reformasi Hukum dan Kebijakan Komnas Perempuan, Siti Aminah Tardi, kekerasan berbasis gender online (KBGO) merupakan fenomena baru dalam konteks kekerasan terhadap perempuan. Siti Aminah Tardi menjelaskan bahwa dalam kasus kekerasan berbasis gender online (KBGO) seringkali terjadi dalam beberapa jenis kekerasan, contoh kasus yang termasuk sebagai KBGO seperti *stalking*, *sexting*, *hacking*, *malicious distribution*, penghinaan, *online deflamation*, pemalsuan identitas, non-konsensual pornografi, dan *online grooming* (Hakam, 2021).

Motif di balik terjadinya *cyber grooming* sangat beragam dan cenderung rumit. Pelaku *grooming* memiliki alasan yang membuat pelaku melakukan eksploitasi anak-anak atau remaja secara seksual di dunia maya. Berikut adalah yang menjadi motif utama yang sering kali muncul pada kasus *cyber grooming* :

1. Eksploitasi seksual : salah satu motif paling umum adalah keinginan untuk mengeksploitasi secara seksual. Banyak pelaku yang memiliki ketertarikan seksual yang tidak sehat terhadap anak-anak dan berusaha mendapatkan akses ke korban melalui teknik *grooming*.
2. Kepuasan pribadi : pelaku melakukan *grooming* agar mendapatkan kepuasan emosional atau psikologis. Mereka akan merasa terangsang dengan berhasil mendapatkan kepercayaan dari korban dan mengeksploitasi mereka. Proses *grooming* itu sendiri dapat menjadi dorongan seksual yang lebih besar.
3. Ketidakmampuan mengontrol nafsu : beberapa pelaku memiliki ketidakmampuan untuk mengontrol dorongan seksual mereka, dengan teknik *grooming* menjadi alat untuk mendapatkan interaksi seksual tanpa konsekuensi langsung.

Pada kejahatan *child grooming* ini, terdapat undang-undang yang relevan yang mengatur tentang kejahatan *child grooming* yaitu berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, kejahatan *child grooming* diatur dalam pasal 76E yang menyebutkan bahwa “setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak”. Dalam hal ini, pelaku dapat dikenakan sanksi berdasarkan pasal 82 Undang-Undang Perlindungan Anak dengan ancaman hukuman maksimal 15 tahun penjara dan/atau denda maksimal Rp 3 miliar.

Selain itu terdapat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-undang ini mengatur berbagai kejahatan yang menggunakan teknologi termasuk kejahatan *child grooming* yang dilakukan melalui internet. Dalam konteks ini, pelaku yang melakukan aktivitas seksual dengan membujuk atau memanipulasi anak menggunakan internet atau media sosial diatur dalam pasal 27 ayat (1) tentang pendistribusian informasi elektronik yang melanggar kesusilaan, yang bisa digunakan untuk menjerat pelaku *grooming* yang mengirimkan pesan atau gambar yang bersifat seksual kepada anak. Dan pasal 45 ayat (1) yang menjelaskan bahwa pelanggaran atas pasal sebelumnya (pasal 27) dapat dikenakan hukuman penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp 1 miliar.

Tidak hanya itu, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi juga berkaitan dengan kejahatan *child grooming* yang sering kali bertujuan untuk mengeksploitasi anak dalam konten pornografi. *Grooming* dapat menjadi langkah awal bagi pelaku untuk mendorong anak terlibat dalam kegiatan pornografi. Dalam Undang-Undang ini (UNDANG-UNDANG NOMOR 44 TAHUN 2008 TENTANG PORNOGRAFI, 2008), di jelaskan pada pasal 4 ayat (1) yaitu melarang setiap orang memproduksi, membuat, memperbanyak, mengadakan, menyebarluaskan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi. Dan pasal 29 yaitu menetapkan ancaman pidana penjara minimal 6 bulan dan/atau denda maksimal Rp 6 miliar bagi siapa saja yang mempergunakan anak sebagai objek atau pelaku dalam kegiatan pornografi.

Selanjutnya, Undang-undang No. 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual juga mengtaur aspek *cyber grooming* meskipun tidak secara spesifik menyebut istilah *cyber grooming*, namun pada pasal 4 ayat (1) huruf a dijelaskan bahwa setiap orang yang melakukan kekerasan seksual berupa “pelecehan seksual nonfisik”, dan huruf I “kekerasan seksual berbasis elektronik”

Terdapat undang-undang lain yang mengatur tentang hukuman bagi pelaku *child grooming*, yaitu Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (Perppu) Nomor 1 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Perppu ini menambahkan hukuman yang lebih berat untuk pelaku kejahatan seksual terhadap anak, termasuk ancaman kebiri kimia dan pemasangan chip elektronik. Ini menunjukkan bahwa pemerintah memandang serius tindakan yang membahayakan anak-anak, termasuk kejahatan *child grooming* yang kerap menjadi langkah awal terjadinya kejahatan seksual.

Pelaku *cyber grooming* memandang media sosial sebagai platform yang mudah diakses oleh siapapun dan di manapun, terutama pada anak. Mereka memiliki rasa kebebasan karena identitas aslinya tidak dikenali di media sosial termasuk oleh korban nya. Pengetahuan yang rendah mengakibatkan rendahnya kesadaran akan konsekuensi sosial dari tindakan yang dilakukan di media sosial. Meskipun media sosial memiliki banyak manfaat bagi manusia, tetapi jika media sosial tidak di pergunakan dengan baik maka akan beresiko dan akan menjadi sarana pendukung kejahatan. (Shalehah, 2023)

## C. PEMBAHASAN II

### 1. Hasil dan Pembahasan

Salah satu kasus pada tahun 2020 terhadap *cyber grooming* yang telah ditetapkan berdasarkan Putusan Pengadilan Nomor 392/Pid.Sus/2021/PN JKT.SEL, di mana terdakwa bermula dari

membuat akun pada aplikasi *game* Hago, setiap memainkan *game* ini, terdakwa selalu meminta nomor pesan singkat (*Whatsapp*) kepada pemain *game* Hago lain untuk berkomunikasi lebih lanjut. Kemudian terdakwa mendapatkan nomor pesan singkat (*Whatsapp*) dari salah satu pemain *game* Hago yang masih berumur 9 tahun untuk dijadikan mangsa nya. Percakapan dimulai dari saling berkenalan hingga terdakwa membujuk korban agar *video call* untuk menemani korban belajar dan korban pun mau. Setelah itu terdakwa kembali berusaha membujuk korban agar mau joget seperti pada trend aplikasi TikTok hingga membujuk supaya korban mau memperlihatkan dirinya tanpa busana. Ketika korban mau menuruti, kemudian terdakwa menggunakan kamera handphone untuk diarahkan ke kemaluan terdakwa yang sedang masturbasi hingga akhirnya terdakwa sampai orgasme. Di lain waktu, terdakwa kembali membujuk korban agar mau mengirimkan foto nya yang tanpa busana, dan korban pun mau melakukan nya. Setelah itu, foto korban yang tanpa busana tersebut di unggah oleh terdakwa ke akun Hago dan tidak lama kemudian foto korban tersebut dihapus oleh terdakwa. Terdakwa terus melakukan hal serupa kepada korban hingga korban merasa tidak nyaman lalu memblokir kontak terdakwa hingga perbuatan terdakwa diketahui oleh keluarga korban.

Peningkatan *cyber grooming* semakin terasa setelah pandemi *Covid-19*. *Grooming* adalah kata yang digunakan untuk merujuk pada proses eksploitasi seksual anak melalui dunia maya dengan tujuan membangun kepercayaan atau hubungan dengan anak untuk mengikis batas-batas anak. Dengan tipu daya nya, mereka mengumpulkan data pribadi korban untuk kemudian digunakan sebagai alat pemerasan. Prosesnya dimulai dengan pertanyaan yang sekiranya tidak berbahaya, namun secara bertahap akan beralih ke topik seksual. Pelaku sering kali memilih korban yang rentan dan mudah dipengaruhi. Fenomena ini membawa tantangan besar dalam aspek pribadi, sosial, keamanan nasional, dan penegakan hukum.

Sepanjang masa pandemi, situasi ini memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap *cyber crime*, terutama dikalangan anak-anak karena lebih banyak menghabiskan waktu di internet untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Hal ini menjadi peluang besar bagi anak-anak untuk bisa berinteraksi dengan orang-orang asing melalui platform digital seperti *game* online atau sosial media. Dengan itu, pelaku dengan cepat memanfaatkan situasi pandemi ini untuk melakukan *child grooming* dengan mendekati anak-anak untuk mengeksploitasi mereka melalui platform digital yang sering dikunjungi oleh anak-anak.

Selain kemudahan akses media sosial yang mudah, terdapat beberapa faktor lain yang mendorong terjadinya *cyber grooming* melalui teknologi internet, yaitu:

- a. Faktor internal : pelaku *child cyber grooming* memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk mendekati korban dikarenakan seorang *groomer* adalah orang yang pasif dan pemalu. Selain itu keterbatasan sosial juga menjadi kendala bagi pelaku dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat di dunia nyata.
- b. Faktor eksternal : faktor eksternal ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang memberi pengaruh besar terhadap perkembangan dan pola berfikir seorang pelaku *child cyber grooming* (Holivia & Suratman, 2021). Konten negatif yang ada pada media sosial dapat mendoktrin pemahaman pelaku tentang penggunaan teknologi sehingga mendorong mereka untuk memanfaatkannya sebagai alat untuk melakukan kejahatan.

Kasus kekerasan seksual anak melalui dunia maya termasuk *cyber child grooming* merupakan permasalahan yang mengkhawatirkan dalam beberapa tahun terakhir. Data yang penulis raih dari Komnas Perempuan, laporan kekerasan berbasis gender siber (KBGS) pada tahun 2019 meningkat dari 126 kasus menjadi 510 kasus pada tahun 2020, pada kekerasan seksual dengan kasus 48%. Di tahun 2020 sampai tahun 2022 mengalami peningkatan karena terjadinya pandemi *Covid-19*. Anak-anak menjadi lebih rentan terhadap kejahatan *cyber grooming* dan eksploitasi seksual karena lebih sering berinteraksi di dunia maya tanpa pengawasan. Dari tahun 2022 hingga tahun 2024, kasus kekerasan seksual anak melalui dunia maya terus meningkat, didorong oleh penggunaan internet yang semakin luas, kurangnya pengawasan dan teknologi yang memungkinkan anomitas pelaku. Laporan Komnas Perempuan menunjukkan bahwa kekerasan berbasis gender di dunia maya menjadi

salah satu bentuk kekerasan yang paling banyak dilaporkan selama beberapa tahun terakhir, terutama terkait dengan *cyber grooming*.

Hasil pemantauan data oleh *END Child Prostitution, Child Pornography & Trafficking of Children for Sexual Purposes* (ECPAT) Indonesia, dari tahun 2021 hingga 2022 ditemukan 805 kasus eksploitasi seksual anak melalui media sosial. Kasus tersebut meliputi bujukan dengan unsur seksual (*grooming*), perekaman dengan unsur seksual (*sexting*), prostitusi anak, pemerasan dengan unsur seksual (*sextortion*), serta penyebaran foto atau video yang bernuansa pornografi anak.

Berdasarkan hasil laporan dari UNICEF, anak yang mengalami eksploitasi seksual dan perlakuan seksual di dunia maya, sekitar 17 dan 56 persen di antaranya tidak melaporkan kejadian tersebut ke pihak yang berwenang. Rendahnya jumlah pelaporan di sebabkan oleh ketidakpahaman terkait pihak mana yang dapat dihubungi, perasaan bersalah pada korban, kekhawatiran, takut menghadapi masalah, rasa malu serta khawatir menimbulkan dampak negatif bagi keluarga.

Modus operandi terjadinya *grooming* yang dilakukan oleh pelaku adalah dengan taktik melakukan manipulasi terhadap anak. Pelaku bersikap baik kepada korban untuk membangun kepercayaan. Dalam prosesnya, pelaku dan korban biasanya berkomunikasi melalui pesan langsung atau media sosial yang bersifat pribadi dengan nomor telepon yang terhubung melalui pesan singkat. Lalu, Pelaku akan berusaha membangun kepercayaan dengan korban seiring berjalannya waktu. Mereka dapat melakukan ini dengan cara mendengarkan, memberikan dukungan emosional, dan menawarkan perhatian khusus. Setelah kepercayaan terbangun, pelaku mulai melakukan manipulasi emosional. Mereka membuat korban merasa istimewa dan berbagi rahasia untuk memperkuat ikatan. Pada tahap ini pelaku memulai topik-topik seksual secara perlahan. Hingga pelaku mulai meminta konten sensitif seperti foto atau video intim dengan menggunakan taktik seperti pemaksaan, ancaman, atau janji untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Selama proses *grooming*, pelaku akan menyembunyikan identitas aslinya dengan cara berpura-pura atau mengaku seumurannya dengan korban. Tujuan akhir dari proses ini adalah untuk mengendalikan korban dan melibatkan mereka dalam aktivitas seksual.

Pada kasus ini, terdakwa dijatuhkan pidana dengan pidana penjara selama 2 tahun dan pidana denda sebesar Rp. 200.000.000,- (dua ratus juta rupiah) dengan dasar pasal 27 ayat (1) Jo Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE. Sedangkan berdasarkan Laporan Polisi Nomor : LP/7062/XI/YAN.2.5./2020/SPKT PNJ, terdakwa juga diancam dengan pasal 76E Undang-Undang Perlindungan Anak dan pasal 29 Jo Pasal 4 ayat (1) huruf e Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi.

Terdakwa telah melakukan tindakan yang meliputi *grooming*, pembuatan konten pornografi anak, dan pelecehan seksual online. Meskipun terdakwa belum pernah dihukum dan mengakui secara terang teras atas pebuatan nya dapat meringankan hukuman nya, dilihat dari lamanya pidana penjara selama 2 tahun dan denda, hukuman tersebut belum mencerminkan beratnya kejahatan yang dilakukan, terutama karena korban adalah anak di bawah umur dan dampak yang ditimbulkan berupa trauma psikologis. Namun yang menjadi permasalahan adalah apakah hukuman pidana yang dijatuhkan oleh terdakwa tersebut sudah tepat atau belum. Mengingat yang menjadi korban adalah anak dibawah umur.

Pada putusan ini, dalam pasal 27 UU ITE lebih menekankan pelanggaran atas unsur kesusilaan dari pada unsur eksploitasi anak atau kekerasan seksual yang telah diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Pornografi. Hal ini mempengaruhi hukuman yang dijatuhkan lebih condong ke pelanggaran kesusilaan dengan ancaman hukuman yang lebih rendah dibandingkan pelanggaran serius terhadap anak.

Pada kasus tindak pidana kesusilaan atau eksploitasi seksual terhadap anak, terdapat perlindungan hukum yang lebih kuat bagi korban. Dalam hal ini undang-undang telah menetapkan bahwa pelaku kejahatan dengan korban anak dibawah umur dapat dikenakan sanksi pemberatan sesuai dengan ketentuan pasal 52 ayat (1) UU ITE, pemberatan hukuman bisa mencapai sepertiga dari pidana pokok sebagai bentuk perlindungan terhadap anak, terlebih telah dijelaskan dalam

putusan tersebut bahwa perbuatan terdakwa dapat merusak perkembangan psikis korban. Pemberatan hukuman dengan pasal ini diperlukan dalam kasus *cyber grooming* karena kejahatan terhadap anak-anak memerlukan perlindungan khusus jika berkaitan dengan kesusilaan dan melibatkan korban anak dibawah umur. Ini bertujuan untuk memberikan hukuman yang lebih berat dalam kasus yang melibatkan pelanggaran moral dan etika, terutama terhadap anak-anak karena perlindungan anak sebagai subjek hukum yang rentan yang memerlukan perhatian hukum, khususnya pada korban kekerasan seksual dan eksploitasi seksual. UU Perlindungan Anak juga menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari tindakan eksploitasi seksual dan kejahatan yang dapat merusak perkembangan mental dan emosional mereka.

Undang Undang Perlindungan Anak yang dijatuhkan kepada terdakwa, terdakwa bisa dikenakan pasal lain yaitu dengan pasal 82 yang mengatur sanksi atas perbuatan cabul sebagaimana yang telah diatur dalam pasal 76E terhadap anak dibawah umur yang relevan dengan tindakan yang dilakukan oleh terdakwa kepada korban dengan ancaman pidana penjara minimal 5 tahun dan maksimal 15 tahun, tentu lebih dari dua kali lipat penjatuhan hukuman pidana penjara yang di dapatkan oleh terdakwa. Seharusnya pasal 82 ini menjadi dasar utama dalam penjatuhan hukuman terdakwa karena pasal ini mengatur secara khusus mengenai tindak pidana perbuatan cabul terhadap anak yang relevan juga pada pasal 290 KUHP ayat (3) jika melakukan perbuatan cabul diawali dengan cara membujuk. Hukuman minimal 5 tahun adalah hukuman dasar yang diterapkan untuk pelaku kejahatan seksual terhadap anak. Namun, putusan pengadilan menjatuhkan hukuman hanya 2 tahun penjara, yang tidak sesuai dengan standar minimal dalam pasal ini. Pada kasus ini, terdakwa telah melakukan tindakan pelecehan seksual secara online terhadap anak yang masih berusia 9 tahun. Pasal 82 ini ditujukan untuk memberikan perlindungan khusus bagi anak-anak dari tindakan eksploitasi seksual. Walaupun perbuatan cabul sering kali berhubungan dengan tindakan fisik, tetapi pasal ini juga mencakup tindakan cabul yang dilakukan secara elektronik. Pada kasus ini, terdakwa memanfaatkan teknologi untuk memanipulasi korban agar melakukan tindakan yang melanggar kesusilaan seperti meminta foto atau video tanpa busana. Meskipun tidak ada interaksi fisik secara langsung, eksploitasi seksual melalui media digital ini tetap termasuk dalam kategori perbuatan cabul. Proses *grooming* yang dilakukan oleh terdakwa, termasuk meminta foto atau video tanpa busana korban, masuk dalam ruang lingkup tindakan pencabulan yang diatur dalam pasal 76E. Oleh karena itu, pasal ini sangat sesuai dengan fakta kejahatan yang terjadi, dan merupakan dasar yang tepat untuk menuntut terdakwa.

Selanjutnya, pada penerapan pasal 29 Undang-Undang Pornografi mengatur bahwa pelaku yang menyebarluaskan, menyiarkan, atau menyediakan pornografi, terutama yang memuat eksploitasi terhadap anak-anak sebagaimana diatur dalam pasal 4 ayat (1), dapat dijatuhi hukuman pidana penjara maksimal 12 tahun dan denda hingga Rp 6 miliar. Dalam kasus ini, terdakwa tidak hanya melakukan tindakan cabul melalui media elektronik tetapi juga menyebarluaskan foto-foto tanpa busana korban ke platform *game online* (Hago) dan sempat diunggah meskipun akhirnya dihapus karena sempat ada pengguna akun Hago lain yang menyukai postingan terdakwa yang berisi foto korban tanpa busana. Hal ini jelas merupakan tindakan distribusi dan penyebaran pornografi yang melibatkan anak-anak, yang seharusnya dijatuhi hukuman sesuai Pasal 29 UU Pornografi. Mengingat adanya penyebaran konten pornografi yang melibatkan anak-anak, ancaman hukuman pada pasal ini sangat relevan untuk diterapkan dalam kasus ini.

Berdasarkan putusan, motif utama dari perbuatan terdakwa dalam kasus ini adalah pemenuhan hasrat seksualnya. Terdakwa melakukan segala cara mulai dari manipulasi hingga tekanan emosional, dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan seksual dari hasil eksplisit yang diperoleh dari korban. Motif terdakwa adalah untuk memenuhi keinginan seksualnya dengan memanfaatkan teknologi dan melakukan manipulasi emosional terhadap korban anak di bawah umur. Terdakwa tidak hanya melakukan satu permintaan, melainkan berkali-kali memaksa korban untuk mengirimkan lebih banyak foto dan video dalam keadaan tanpa busana, hal ini menunjukkan bahwa tujuan utamanya adalah memperoleh kepuasan seksual secara berkelanjutan. Terdakwa memanfaatkan fitur

*video call* dan pesan di aplikasi game online Hago serta pesan singkat (*WhatsApp*) untuk melancarkan aksinya. Terdakwa menggunakan platform tersebut untuk melakukan tindakan cabul secara virtual, yang tidak mudah terpantau oleh orang lain. Lalu terdakwa berusaha membuat korban merasa bahwa dirinya adalah orang yang peduli terhadap korban. Ini adalah bagian dari upaya untuk menciptakan ketergantungan emosional, sehingga korban lebih mudah mengikuti perintah terdakwa berdasarkan yang sudah dijelaskan dalam Pasal 290 ayat (3) KUHP yang secara tegas melarang perbuatan membujuk anak di bawah umur untuk melakukan perbuatan cabul. Dengan cara ini, terdakwa menciptakan situasi di mana korban merasa terikat dan sulit untuk menolak permintaannya.

Kemudian contoh kasus yang berkaitan dengan *child grooming* lain nya yaitu *Child Grooming* pada Media Sosial yang terjadi di Desa Kedungpeluk. Pada contoh kasus ini menitikberatkan sudut pandang dan motif dari korban. Kejadian *child grooming* di desa tersebut berawal dari aktivitas korban dengan pelaku di media sosial yang kemudian berakhir pada pelecehan seksual. Terdapat lima korban yang terlibat, masing-masing memiliki pengalaman berbeda terkait interaksi dengan pelaku. Faktor utama yang menyebabkan korban menjadi sasaran *child grooming* adalah kurangnya perhatian dan kasih sayang dari keluarga, kurangnya pengawasan yang intens dalam melakukan kegiatan Internet maupun media digital, kondisi ekonomi yang sulit, rendahnya tingkat pendidikan, serta pengaruh lingkungan pergaulan. Motif korban untuk menjalin hubungan dengan pelaku bervariasi, termasuk keinginan untuk mendapatkan perhatian, mencari sosok yang peduli, serta upaya meningkatkan taraf hidup.

Begitupun pada kasus-kasus lain yang menggunakan media sosial sebagai alat utama bagi pelaku untuk memanipulasi dan mendekati anak-anak secara perlahan. Dapat diteliti bahwa perkembangan teknologi telah mempermudah akses bagi pelaku ke korban, menciptakan tantangan besar dalam perlindungan anak secara online. Meskipun modus operandi pada dasarnya sama sama membangun kepercayaan lalu memanipulasi korban, namun contoh kasus pada putusan pengadilan lebih menggambarkan kasus eksplisit di mana pelaku melakukan penyalahgunaan teknologi dan manipulasi langsung untuk segera mencapai tujuan hasrat seksual, seperti kasus yang terjadi di desa Kedungpeluk menekankan pada proses emosional yang sering kali melibatkan kebutuhan korban akan perhatian dan kasih sayang. Dengan demikian, berfokus pada dinamika psikologis antara pelaku dan korban. Pelaku pada kedua kasus ini berusaha membangun hubungan emosional dengan korban. Pada putusan Nomor 392/Pid.Sus/2021/PN JKT.SEL, pelaku membujuk korban untuk melakukan tindakan yang melanggar kesusilaan melalui bujukan yang tampak tidak berbahaya, seperti menemani belajar atau bermain game.

Berdasarkan hasil penelitian dari permasalahan yang terjadi pada kasus *cyber child grooming* ini, penulis berpendapat bahwa dari kedua kasus yang telah diuraikan menunjukkan persamaan dalam motif tindakan pelaku, yaitu :

1. Pemanfaatan teknologi : Kedua contoh kasus menggunakan teknologi seperti aplikasi game, media sosial, dan pesan singkat sebagai alat untuk mendekati korban. Teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah proses *grooming* dan eksploitasi seksual terhadap anak-anak.
2. Pemenuhan hasrat seksual pelaku : Kedua contoh kasus tersebut memiliki motif utama berupa pemenuhan hasrat seksual. Pelaku menggunakan media sosial untuk mendekati dan memanipulasi korban hingga pelaku mendapatkan kepuasan seksual melalui gambar dan video yang di dapatkan dari korban.
3. Manipulasi emosional : Di kedua contoh kasus, pelaku memanfaatkan kelemahan emosional korban untuk membangun hubungan kepercayaan. Pelaku menciptakan ketergantungan emosional pada korban, baik dengan berpura-pura peduli atau menawarkan perhatian dan kasih sayang yang tidak didapatkan korban dari lingkungannya.

Hal ini menunjukkan bahwa manipulasi emosional melalui teknologi melalui *grooming* menjadi strategi utama pelaku dalam kedua kasus, dengan tujuan untuk mengeksploitasi anak-anak demi pemenuhan hasrat seksual.

Oleh karena itu terdapat peraturan yang dirancang untuk melindungi anak-anak dari tindak pidana yang dapat merusak fisik maupun mental. Maka segala bentuk pelanggaran terhadap hak-hak mereka harus ditangani secara serius dalam penegakan hukum yang tegas dengan dijatuhi hukuman yang setimpal untuk memberikan efek jera berdasarkan beberapa undang-undang telah mengaturnya, antara lain :

1. Pasal 27 ayat (1) jo. Pasal 45 ayat (1) UU ITE : Mengatur tentang pelanggaran kesusilaan melalui media elektronik, dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun dan denda maksimal Rp 1 miliar.  
"Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak, mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan".
2. Pasal 76E UU Perlindungan Anak : Mengatur tentang larangan eksploitasi seksual terhadap anak, dengan ancaman pidana penjara minimal 5 tahun dan maksimal 15 tahun.  
"Setiap orang dilarang melakukan kekerasan atau ancaman kekerasan, memaksa, melakukan tipu muslihat, serangkaian kebohongan, atau membujuk Anak untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul."
3. Pasal 4 ayat (1) UU Pornografi : Mengatur tentang penyebaran konten pornografi yang melibatkan anak-anak, dengan ancaman pidana penjara maksimal 12 tahun dan denda maksimal Rp 6 miliar.  
"Setiap orang dilarang untuk memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengeksport, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang 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."
4. Pasal 82 UU Perlindungan Anak : Pasal ini mengatur sanksi bagi pelaku yang melakukan perbuatan cabul terhadap anak di bawah umur, dengan ancaman pidana penjara dengan minimal 5 tahun dan maksimal 15 tahun serta denda Rp5 miliar.

Penerapan hukum yang tegas dan konsisten sesuai dengan peraturan yang berlaku sangat penting dalam menjaga anak-anak dari berbagai bentuk eksploitasi seksual dan tindakan asusila. Aturan hukum yang bersifat imperatif atau wajib dipatuhi, berfungsi sebagai pedoman bagi perilaku orang yang diharuskan mematuhi dan menciptakan norma untuk perilaku yang sesuai dengan hukum. Tugas utama aturan hukum ini adalah mencegah terjadinya pelanggaran hukum, sehingga semua orang yang terikat harus mematuhi norma hukum. Tetapi sanksi diberikan bukan hanya kepada pelaku langsung, tetapi juga kepada orang yang berkaitan dengan pelaku tersebut. (Firmantoro, 2022). Selain memberikan keadilan bagi korban, sanksi yang tegas bagi pelaku bertujuan untuk menciptakan efek jera yang lebih besar, mencegah berulangnya kejahatan serupa di kemudian hari.

## D. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan digital yang pesat membawa dampak yang besar, maka dari itu harus dilindungi dengan aturan hukum yang memadai dan penerapan hukum yang adil, khususnya pada peningkatan risiko kejahatan terhadap anak di dunia maya. Media sosial dan platform digital telah menjadi alat yang sering disalahgunakan oleh pelaku untuk mendekati dan mengeksploitasi anak-anak dalam bentuk kejahatan *cyber grooming*. Peraturan perundang-undangan di Indonesia telah mengatur larangan keras terhadap berbagai bentuk kejahatan siber yang berpotensi merusak hak anak, baik secara fisik maupun mental. Sanksi relevan yang berkaitan dengan kejahatan *cyber grooming* dalam undang-undang, antara lain:

1. Pasal 27 ayat (1) jo. Pasal 45 ayat (1) UU ITE;
2. Pasal 76E dan Pasal 82 Undang Undang Perlindungan Anak;
3. Pasal 4 ayat (1) UU Pornografi;

Pasal-pasal tersebut menetapkan sanksi bagi pelaku yang terlibat dalam kejahatan kesusilaan, eksploitasi seksual, dan pornografi anak bagi korban. Dengan demikian, perlindungan anak di era digital dapat lebih terjamin, serta memberikan keadilan bagi korban. Upaya penegakan hukum yang kuat juga diharapkan dapat mencegah terulangnya kejahatan serupa di masa depan, menciptakan lingkungan digital yang lebih aman. Meskipun penerapan sanksi hukum terberat untuk pelaku *cyber grooming*, tidak akan pernah menghilangkan trauma dan gangguan mental terhadap korban yang masih dalam usia muda dan kelak menjadi penerus bangsa Indonesia.

## 2. Saran

Dalam upaya mengatasi *cyber grooming* yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi yang pesat, maka diperlukan hal yang berkaitan dengan teknologi seperti :

- a. Penggunaan perangkat lunak yang dirancang untuk melindungi anak-anak saat menggunakan internet. Aplikasi *parental control* (pengontrol orang tua) dapat digunakan untuk membantu menjaga keamanan anak-anak saat menggunakan teknologi internet dan memantau aktivitas anak-anak di sosial media saat mereka sedang terhubung ke internet, termasuk situs-situs yang sering mereka kunjungi.
- b. Menggunakan fitur keamanan pada penggunaan platform digital agar mencegah dari aktivitas yang beresiko, dan memanfaatkan fitur "*report*" untuk melaporkan akun atau aktivitas yang mencurigakan secara langsung ke platform tersebut, sehingga platform bisa mengambil tindakan, seperti menghapus konten atau memblokir akun pelaku.
- c. Perlunya pemerintah mengadakan program literasi digital untuk anak dan orang tua mengenai cara aman menggunakan internet bagi anak, dan panduan pengawasan untuk orang tua agar memahami tentang bahaya nya *cyber crime*, terutama kejahatan *cyber grooming* pada anak.
- d. Perlunya peran pemerintah untuk membuat peraturan bagi platform digital agar merancang aplikasi dengan menerapkan registrasi identitas pengguna (umur atau tahun kelahiran) untuk membatasi aktivitas bagi pengguna dibawah umur.

Pemerintah juga perlu memperkuat perlindungan dengan aturan hukum yang memadai dan penerapan hukum yang adil untuk kejahatan terhadap anak di dunia maya yaitu dengan mempertimbangkan sanksi hukuman sesuai dengan :

- a. Pasal 76E UU Perlindungan Anak;
- b. Pasal 82 UU Perlindungan Anak;
- c. Pemberatan hukuman Pasal 52 ayat (1) Undang Undang Informasi Traknsaksi Eelektronik.

Dalam mempertimbangkan dampak psikologis yang dialami oleh korban, mengingat bahwa pelaku telah melakukan tindak kejahatan yang bersifat seksual terhadap anak di bawah umur, peneanaan sanksi tambahan hingga sepertiga dari hukuman pokok harus dipertimbangkan. Karena pelaku telah melakukan tindakan yang termasuk dalam kategori eksploitasi seksual anak, perbuatan cabul terhadap anak di bawah umur dalam pemanfaatan teknologi untuk melakukan pelecehan seksual, yang mencakup permintaan konten seksual dari anak.

**E. DAFTAR PUSTAKA**

- Presiden Republik Indonesia. (2023). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. *Direktorat Utama Pembinaan Dan Pengembangan Hukum Pemeriksaan Keuangan Negara Badan Pemeriksa Keuangan, 16100*, 1–345.
- Undang-Undang No.12 Tahun 2022 Tindak Pidana Kekerasan Seksual, 1 (2022).
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 23 TAHUN 2002 TENTANG PERLINDUNGAN ANAK, Pub. L. No. 23 (2022).
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 44 TAHUN 2008 TENTANG PORNOGRAFI, (2008).
- UU ITE Nomor 19 Tahun 2016, 44 *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 287 (2011).
- Firmantoro, K. (2022). Negligence Of Customs and Excise in the Implementation of Judicial Decisions on Audit Result Disputes that can Cause Country Loss and Business Actors (A Study On Court Decision No. 46/Pk/Tun/2011 Which Has Not Been Done By Customs And Excise Till Nowadays. *International Journal of Business, Economics, and Social Development*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/10.46336/ijbesd.v3i2.248>
- Hakam. (2021). *Online Grooming : Bukti Pentingnya Pendidikan Seksual bagi Setiap Warga Negara*. Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/20857-online-grooming-bukti-pentingnya-pendidikan-seksual-bagi-setiap-warga-negara/>
- Hermawan. (2021). *inilah cyber crime yang menysasar anak dan remaja di Indonesia*. Infobisnis.Id.
- Holivia, A., & Suratman, T. (2021). Child Cyber Grooming Sebagai Bentuk Modus Baru Cyber Space Crimes. *Bhirawa Law Journal*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.26905/blj.v2i1.5847>
- Idananta, L. A. & K. (2023). Analisis Komparatif Berbagai Teori Karakteristik Proses Pendekatan Anak dengan Tujuan Seksual untuk Mendeteksi Percakapan Teks. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 07, 9.
- Kayowuan LewoLeba, K., & Yuli Wahyuni, Y. (2023). Perempuan Korban Kekerasan Berbasis Gender Online dan Perlindungan Hukumnya. *Unes Law Review*, 6(2), 7082–7096. <https://review-unes.com/https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Kemensesneg, R. (2014). Undang - Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. *UU Perlindungan Anak*, 48. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>
- Ketaren, E. (2016). Cybercrime, Cyber Space, dan Cyber Law. *Jurnal TIMES*, V(2), 35–42.
- Lathifah, S. U. (2022). *perkembangan teknologi informasi di indonesia*. Kumparan.Com.
- Mansur, D. M. A. (2007). *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. (p. 34).
- Nurlia, E., & Priyana, P. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Korban Child Grooming Terhadap Anak Korban Child Grooming Di Media Sosial Dan Upaya Penanggulangannya. *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 9 (6)(6), 3049. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2850423&val=15646&title=PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP ANAK KORBAN CHILD GROOMING TERHADAP ANAK KORBAN CHILD GROOMING DI MEDIA SOSIAL DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA>
- Raodia. (2019). *Pengaruh perkembangan teknologi terhadap terjadinya kejahatan mayantara ( cybercrime)*. 6, 230–239.
- Shalehah, N. R. S. dan Y. A. (2023). *PARASITISME MEDIA SOSIAL DALAM KONTEKS CHILD CYBER GROOMING PADA JEJARING SOSIAL GAMES HAGO*. 5(01), 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Shilvirichiyanti. (2020). *PENGARUH DAN PENANGANAN CYBERCRIME DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI*. 11.
- Yakhamid, rezky yayang. (2023). *waspada kejahatan siber di era serba daring*. Lan.Go.Id.